

Les Portes et les Nefs

Les Portes de Résonance ont transformé les voyages intermondes, elles permettent des déplacements que les seules propulsions conventionnelles rendraient beaucoup plus difficiles, mais elles ne suppriment pas les contraintes d'exploitation : les accès doivent être organisés, les appareils doivent disposer des autorisations nécessaires, les itinéraires doivent être préparés, les marchandises doivent respecter les règles applicables, et certaines Routes connaissent des restrictions ou des difficultés temporaires.

Les Nefs demeurent donc indispensables, elles transportent les personnes, les composants, les marchandises et les équipements nécessaires à une civilisation dispersée : certaines appartiennent à de grandes compagnies, d'autres à des institutions, d'autres encore à des équipages indépendants. Mais posséder une Nef ne signifie pas voyager gratuitement : un capitaine doit financer son exploitation, son entretien, ses réparations, ses réserves, et les obligations liées aux voyages entrepris. Voilà pourquoi je souris toujours lorsqu'un jeune Agent m'annonce qu'il souhaite acheter sa propre Nef afin de ne plus jamais dépendre de personne : une Nef vous offre une liberté extraordinaire, elle vous offre également une collection tout aussi extraordinaire de factures.

Les gens que la prospérité oublie

Avoir une cité magnifique ne suffit pas

Je voudrais maintenant parler de ceux qu'on aperçoit moins sur les grandes affiches. Le Premier Ciel possède des populations très riches, des classes moyennes nombreuses, des travailleurs qualifiés, des familles installées depuis plusieurs générations, mais il possède également des personnes confrontées à des difficultés importantes : perte d'emploi, endettement, invalidité, rupture familiale, discrimination, absence de rattachement administratif, ou simple malchance dans une période où les services deviennent plus coûteux.

À Avarael, les quartiers populaires ne sont pas des territoires abandonnés : on y trouve des écoles, des commerces, des associations et des familles solidaires. Mais certains logements vieillissent, certains services demandent des investissements, et les personnes dont la situation administrative devient incertaine peuvent rencontrer des obstacles disproportionnés : perdre un accès professionnel peut affecter l'emploi, perdre une adresse reconnue peut compliquer les démarches, et une identité contestée peut empêcher l'utilisation de services pourtant nécessaires. Les institutions d'assistance existent, mais leurs procédures ne résolvent pas toujours immédiatement chaque situation ; voilà pourquoi les réseaux d'entraide jouent un rôle essentiel.

Les associations

Dans Cendre-Basse, la Sous-Ville et d'autres quartiers, les associations connaissent souvent les problèmes que les grands registres ne décrivent pas correctement. Elles peuvent proposer un hébergement temporaire, aider une famille à accomplir des démarches, mettre des personnes en relation avec des professionnels, fournir une aide alimentaire, ou accompagner quelqu'un dont les droits ne sont plus correctement reconnus.

Les institutions religieuses participent également à certaines de ces activités, mais aucune association ne peut remplacer à elle seule toutes les responsabilités publiques, et toutes les personnes ayant besoin d'aide ne souhaitent pas dépendre indéfiniment de la générosité d'autrui : beaucoup veulent simplement retrouver les moyens d'organiser leur propre vie.

Les Agents de Traverse peuvent jouer un rôle utile dans certaines affaires : retrouver des documents, escorter une personne jusqu'à un tribunal, identifier une erreur administrative, ou prouver qu'un exploitant a dissimulé une obligation. Ne sous-estimez jamais ce type de Mandat, car réparer l'accès d'une famille à un service essentiel peut changer davantage son existence que récupérer une relique dont trois collectionneurs se disputent la propriété.

La dignité n'a pas de prix

Je vais vous demander quelque chose : lorsque vous entrez dans un quartier que vous ne connaissez pas, regardez les habitants, pas seulement les bâtiments. Regardez les commerces qui ouvrent, les enfants qui jouent, les travailleurs qui rentrent, les anciens qui discutent devant une porte, et les voisins qui portent des provisions à quelqu'un dont les jambes ne permettent plus de monter les escaliers. Ce sont eux, les gens que vous êtes censés protéger lorsque vous acceptez un Mandat de secours : pas une abstraction, pas une statistique, pas un territoire sur une carte, des personnes.

Et si votre Voix vous explique qu'un quartier entier ne vaut pas la peine qu'on s'en préoccupe, je vous recommande de réfléchir très sérieusement à la personne pour laquelle vous travaillez.

Une journée ordinaire

Celle dont personne ne fera une chanson

Vous voulez savoir à quoi ressemble une journée ordinaire dans le Premier Ciel ? Prenons une famille vivant dans les Anneaux de Sira. Les parents se lèvent selon les horaires de leurs activités, les enfants se préparent pour l'école, un repas est pris à la maison, l'un des adultes consulte les informations de la Trame, une correspondance de transport doit être modifiée, un rendez-vous médical approche, et un voisin a laissé un message concernant les travaux prévus dans l'immeuble ; rien de très extraordinaire. Les enfants rejoignent leurs établissements, les adultes partent travailler, certains traversent la métropole, d'autres exercent dans leur quartier, et la journée se poursuit entre obligations professionnelles, achats et activités personnelles. Plus tard, la famille se retrouve, et l'on parle des cours, des collègues, d'un spectacle, d'une dépense imprévue, ou d'un voyage qu'on aimerait organiser lorsque les finances le permettront.

La dignité n'a pas de prix

Je vais vous demander quelque chose : lorsque vous entrez dans un quartier que vous ne connaissez pas, regardez les habitants, pas seulement les bâtiments. Regardez les commerces qui ouvrent, les enfants qui jouent, les travailleurs qui rentrent, les anciens qui discutent devant une porte, et les voisins qui portent des provisions à quelqu'un dont les jambes ne permettent plus de monter les escaliers. Ce sont eux, les gens que vous êtes censés protéger lorsque vous acceptez un Mandat de secours : pas une abstraction, pas une statistique, pas un territoire sur une carte, des personnes.

Et si votre Voix vous explique qu'un quartier entier ne vaut pas la peine qu'on s'en préoccupe, je vous recommande de réfléchir très sérieusement à la personne pour laquelle vous travaillez.

Une journée ordinaire

Celle dont personne ne fera une chanson

Vous voulez savoir à quoi ressemble une journée ordinaire dans le Premier Ciel ? Prenons une famille vivant dans les Anneaux de Sira. Les parents se lèvent selon les horaires de leurs activités, les enfants se préparent pour l'école, un repas est pris à la maison, l'un des adultes consulte les informations de la Trame, une correspondance de transport doit être modifiée, un rendez-vous médical approche, et un voisin a laissé un message concernant les travaux prévus dans l'immeuble ; rien de très extraordinaire. Les enfants rejoignent leurs établissements, les adultes partent travailler, certains traversent la métropole, d'autres exercent dans leur quartier, et la journée se poursuit entre obligations professionnelles, achats et activités personnelles. Plus tard, la famille se retrouve, et l'on parle des cours, des collègues, d'un spectacle, d'une dépense imprévue, ou d'un voyage qu'on aimerait organiser lorsque les finances le permettront.

Dans un autre secteur d'Avaræl, un équipage prépare un départ : un mécanicien termine une réparation, une pilote vérifie ses documents, un transporteur négocie un contrat, et un jeune employé se demande s'il acceptera une proposition de travail sur une autre planète. Plus loin, dans Dæl-Orûn, une famille partage son repas dans une habitation dont les parois vibrent doucement au rythme des installations : les enfants connaissent les règles de sécurité, les parents discutent d'un problème de maintenance, et un grand-parent raconte une histoire concernant les premières générations installées dans la roche. La vie continue.

Dans les jardins d'une grande Couronne de Vaël-Maen, des promeneurs admirent des végétaux soigneusement entretenus, sur Thalen-Or, des travailleurs terminent une période de service dans les installations agricoles, sur Mær-Vaël, une famille se retrouve autour de produits issus de ses traditions maritimes, et sur Avar-Kharûn, quelque part dans une petite maison loin des métropoles, deux personnes se disputent gentiment pour savoir qui devra préparer le prochain repas. Le Premier Ciel est immense, mais ses habitants n'ont pas cessé de vivre pour autant.

La journée d'une Cellule

Maintenant, imaginez votre propre équipe. Vous avez terminé un Mandat, votre Nef est immobilisée pendant quelques jours pour entretien, votre Courtier n'a pas encore trouvé de nouvelle mission, l'un de vos Comp profite de cette période pour retrouver sa famille, une autre consulte un médecin, votre pilote passe une partie de son temps auprès des techniciens chargés de l'appareil, et vous avez enfin une journée entière sans obligation urgente. Que faites-vous ? Vous pouvez visiter un marché, chercher un restaurant, assister à un spectacle, retrouver des amis, acheter un vêtement, ou simplement dormir. Oui, dormir : c'est une activité parfaitement honorable.

Il existe des Agents qui semblent penser que toute période de repos représente une occasion manquée de gagner de l'argent ; ils finissent souvent épuisés, leurs relations souffrent, leur jugement devient moins sûr, et certains acceptent des risques qu'ils auraient refusés s'ils avaient pris le temps de se remettre. Un professionnel doit savoir travailler, mais il doit aussi savoir s'arrêter : l'expérience ne consiste pas uniquement à accumuler les dangers auxquels on a survécu, elle consiste également à préserver ce qui nous permet d'avoir envie de vivre après eux.

Le prix de la liberté

Ce qu'aucun contrat ne garantit

Vous commencez peut-être à comprendre quelque chose : la vie d'un Agent de Traverse n'est pas nécessairement une succession de fusillades, de voyages périlleux et de décisions héroïques. C'est aussi une existence professionnelle, avec des revenus, des dépenses, des relations, des obligations, des périodes de repos, et des gens qui attendent parfois votre retour. Certains Agents vivent seuls, d'autres possèdent des familles, certains voyagent pendant plusieurs années avant de se fixer quelque part, d'autres conservent un logement permanent et n'acceptent que des Mandats compatibles avec leurs engagements personnels. Il n'existe pas une seule manière de vivre en Franc, mais toutes exigent de comprendre une chose : l'indépendance n'est pas l'absence de responsabilité, elle signifie que vous devez choisir consciemment celles que vous acceptez.

Vous pouvez refuser un commanditaire, mais vous devrez parfois renoncer à son argent ; vous pouvez quitter une Maison, mais il faudra trouver de nouvelles ressources ; vous pouvez posséder votre propre Nef, mais personne ne remplacera automatiquement les pièces lorsqu'elles seront usées ; et vous pouvez voyager librement d'un monde à l'autre sans jamais vous arrêter assez longtemps pour découvrir qu'une personne aurait aimé construire quelque chose avec vous. La liberté possède un prix : parfois, il est financier, parfois, il se mesure en temps, et parfois, c'est simplement le prix de toutes les journées qu'on ne passera pas auprès de ceux qui comptent.

J'ai longtemps cru qu'une vie extraordinaire devait forcément être remplie d'événements extraordinaires, et je me trompais. Certaines des meilleures journées dont je me souviens ne contiennent aucune bataille : il y a un repas partagé, une musique entendue par hasard, une conversation qui se prolonge jusqu'à la fin d'une veille, ou le plaisir de retrouver quelqu'un qui n'était pas certain de vous revoir. Vous comprendrez cela, mes beautés, peut-être avant moi ; je vous le souhaite.

CORPS, SOINS ET PLAISIRS DU PREMIER CIEL

Parce qu'il faut autre chose qu'une armure pour bien vivre

Vous êtes toujours là, mes beautés ? Excellent, je commençais à craindre que mes explications sur les assurances et les loyers vous aient donné envie de retourner combattre des pirates. Je vous comprends : un capitaine hostile est parfois moins effrayant qu'une facture de réparation. Mais nous avons encore beaucoup de choses à découvrir, et vous connaissez maintenant les logements, les crédits, les transports et cette grande vérité universelle : il faut bien manger, même lorsqu'on possède un destin extraordinaire.

Parlons donc de votre corps, celui avec lequel vous allez courir, travailler, aimer, danser, boire et, si vous continuez à accepter des Mandats douteux, recevoir quelques blessures particulièrement désagréables. Vous vivez dans une civilisation capable de remplacer certains organes, de reconstruire des tissus, d'assister les fonctions nerveuses et de modifier des caractéristiques physiques : les médecins disposent de connaissances extraordinaires, les ingénieurs créent des dispositifs qu'on peut intégrer directement à un organisme, les spécialistes des Flux interviennent dans certaines situations où les méthodes ordinaires rencontrent leurs limites, et les habitants de certaines cités peuvent transformer leur apparence avec une liberté qui aurait semblé inconcevable à leurs ancêtres.

Mais je vais vous annoncer une chose terriblement décevante : vous n'êtes pas invincibles, oui, même avec vos jolies Greffes neuves. La médecine peut faire des merveilles, elle ne rend pas les conséquences de vos décisions imaginaires, et aucun chirurgien sérieux ne devrait vous promettre qu'une blessure grave sera toujours effacée sans douleur, sans délai et sans complication. Alors prenez soin de vous : vous ne disposez que d'une vie, enfin, normalement. Chez les Maïrath, la question peut devenir assez compliquée pour occuper trois théologiens, deux biologistes et un magistrat pendant une semaine, mais nous y reviendrons.

La médecine

Mourir est devenu plus difficile, pas impossible

Commençons par les soins ordinaires. Dans les grandes cités du Premier Ciel, la médecine possède un niveau de développement remarquable : les établissements disposent d'instruments diagnostiques avancés, les médecins savent traiter des maladies autrefois considérées comme incurables, les techniques de reconstruction tissulaire permettent de réparer certaines lésions complexes, les dispositifs implantables peuvent compenser des fonctions défaillantes, et les méthodes de réadaptation aident de nombreux patients à retrouver des capacités perdues. Voilà qui est merveilleux, mais dans votre vie quotidienne, la plupart des consultations restent beaucoup moins spectaculaires : on soigne des infections, on examine des douleurs, on suit des grossesses, on vérifie le développement des enfants, on accompagne des personnes âgées, on traite des blessures professionnelles, et l'on explique à certains idiots qu'une douleur persistante ne disparaîtra probablement pas simplement parce qu'ils refusent d'en parler.

Je ne vise absolument personne, surtout pas une ancienne prêtresse qui aurait attendu plusieurs semaines avant de consulter pour une épaule blessée ; cette histoire est parfaitement inventée, et je refuse de répondre aux questions.

Les Jardins de Thalen

Là où les corps retrouvent parfois leurs possibilités

À Avaræl, les Jardins de Thalen constituent l'un des grands centres médicaux et biologiques du Premier Ciel : le secteur rassemble des établissements de soins, des laboratoires, des centres de réadaptation et des espaces consacrés à la recherche sur le vivant. Le Vallon des Cliniques accueille des structures médicales réputées, le Campus des Neuf Corps participe à la formation et à la recherche, les Terrasses Vivantes associent certaines architectures résidentielles aux besoins du vivant, et les Serres de Thalen remplissent plusieurs fonctions biologiques, scientifiques et environnementales.

N'allez pas croire que les Jardins sont uniquement une succession d'hôpitaux remplis de patients malheureux : les habitants y vivent, des étudiants y travaillent, les familles fréquentent les commerces, des chercheurs prennent leur repas entre deux expériences, et les jardins accueillent des promeneurs qui n'ont absolument aucune intention de devenir des sujets d'étude. C'est une véritable partie de la métropole, une partie où l'on peut croiser un chirurgien réputé, une étudiante épuisée et un mécanicien venu chercher une plante destinée à un système de filtration.

Mais les établissements les plus célèbres ne sont pas accessibles de la même manière à tous : certaines interventions nécessitent des spécialistes rares, d'autres sont soumises à des autorisations particulières, les délais et les coûts varient, et une personne vivant dans une installation éloignée peut rencontrer des difficultés simplement parce que le traitement nécessaire n'existe pas près de chez elle. Une civilisation peut posséder la solution à un problème médical sans être capable de l'apporter immédiatement à chaque personne qui en a besoin ; c'est une distinction fondamentale.

Les médecins des autres mondes

Avaræl n'est évidemment pas le seul centre médical du Premier Ciel : Vaël-Enur possède notamment une tradition de médecine interespèces et de reconstruction biologique, et ses chercheurs travaillent sur les différences physiologiques entre les peuples, les Greffes, les tissus et certaines conséquences des environnements artificiels. Dans les colonies, d'autres établissements se spécialisent selon leurs besoins : une station industrielle doit pouvoir traiter des accidents professionnels, une communauté maritime développe des compétences adaptées à ses conditions de vie, un habitat de faible gravité doit connaître les conséquences de son environnement sur la physiologie, et une colonie éloignée peut avoir besoin de médecins capables d'accomplir plusieurs fonctions avec un matériel plus limité.

Les médecins des autres mondes

Avarael n'est évidemment pas le seul centre médical du Premier Ciel : Vaël-Enur possède notamment une tradition de médecine interespèces et de reconstruction biologique, et ses chercheurs travaillent sur les différences physiologiques entre les peuples, les Greffes, les tissus et certaines conséquences des environnements artificiels. Dans les colonies, d'autres établissements se spécialisent selon leurs besoins : une station industrielle doit pouvoir traiter des accidents professionnels, une communauté maritime développe des compétences adaptées à ses conditions de vie, un habitat de faible gravité doit connaître les conséquences de son environnement sur la physiologie, et une colonie éloignée peut avoir besoin de médecins capables d'accomplir plusieurs fonctions avec un matériel plus limité.

Ne jugez donc pas un praticien uniquement au prestige de son établissement : un médecin travaillant depuis trente ans dans une petite station peut reconnaître certaines complications bien plus rapidement qu'un spécialiste habitué aux équipements d'un grand hôpital. La compétence dépend aussi de l'expérience, et de la capacité à comprendre les personnes qu'on soigne.

Une médecine pour plusieurs peuples

Vous rencontrerez des Anarim, des Maïrath, des Ælaren et de nombreux autres peuples, et leurs physiologies ne sont pas toutes identiques : les proportions corporelles diffèrent, les besoins nutritionnels peuvent varier, certains organismes présentent des particularités métaboliques importantes, et les réactions à certains traitements peuvent être différentes. Un médicament adapté à un patient ne convient donc pas nécessairement à un autre ; les grands établissements disposent de spécialistes de plusieurs physiologies, et les structures plus petites peuvent consulter des réseaux médicaux ou organiser le transfert d'un patient lorsque la situation l'exige.

Pour une Cellule de Traverse, cette question devient essentielle : votre trousse de secours doit correspondre aux besoins de votre équipage, votre médecin doit connaître ses limites, et votre pilote doit savoir si l'établissement de destination possède les compétences nécessaires pour accueillir un blessé. Une clinique parfaitement respectable peut être incapable de traiter une physiologie très particulière, cela ne la rend pas mauvaise, cela signifie simplement qu'il faut trouver le bon spécialiste. Vous voyez ? Même la médecine finit par nous ramener aux questions de transport : le Premier Ciel est vraiment obsédé par les Routes.

Les blessures

Ce qu'une Greffe ne fait pas disparaître

Parlons maintenant de vos aventures. Un Agent de Traverse peut être blessé de mille façons : une chute, une collision, un éclat de métal, une brûlure, une exposition à un environnement hostile, un accident de Nef, ou une rencontre désagréable avec quelqu'un persuadé que les négociations devraient commencer par des coups de feu. Dans bien des cas, les médecins disposent de traitements efficaces, mais les blessures complexes demandent parfois du temps : un membre reconstruit doit pouvoir retrouver ses fonctions, une intervention nerveuse nécessite une évaluation, une Greffe nouvellement installée peut demander un apprentissage, et un patient dont les tissus ont été réparés ne retrouve pas nécessairement immédiatement sa condition physique antérieure.

La réadaptation fait partie des soins, et c'est une étape que les jeunes Agents adorent oublier : ils veulent quitter leur lit dès que la douleur devient supportable, ils déclarent qu'ils se sentent parfaitement capables de reprendre le travail, et ils s'étonnent lorsqu'un médecin leur interdit de soulever leur équipement. Écoutez-moi bien : un praticien ne vous impose pas des exercices de réadaptation simplement parce qu'il souhaite vous empêcher de participer à une aventure, il essaie généralement d'éviter que vos aventures suivantes se déroulent avec une blessure aggravée. Je reconnais que c'est terriblement injuste, mais votre corps n'a jamais signé de contrat promettant de respecter vos ambitions.

Les Greffes

Le corps comme possibilité, pas comme marchandise

Nous arrivons maintenant à l'une des grandes transformations de la Quatrième Ère, les Greffes. Certaines sont destinées à réparer une fonction biologique, d'autres remplacent des structures endommagées, certaines améliorent des capacités particulières, d'autres permettent d'interagir avec des équipements ou de mieux supporter certaines conditions professionnelles, et il existe également des transformations principalement esthétiques ; leurs applications sont nombreuses. Mais ne commettez pas l'erreur de considérer toutes les Greffes comme une seule famille de dispositifs interchangeables : une intervention réparatrice n'a pas nécessairement le même objectif qu'une amélioration sensorielle, un dispositif destiné à un travail industriel ne convient pas automatiquement à un pilote, et une transformation esthétique ne doit pas être évaluée comme un équipement militaire. Les Greffes possèdent des fonctions, des limites, des contraintes de compatibilité, et parfois des conséquences sur la manière dont une personne perçoit son propre corps.

Les Greffes de réparation

Imaginez une technicienne ayant perdu une partie de la mobilité de sa main à la suite d'un accident : une intervention peut lui permettre de retrouver certaines fonctions, et cela peut nécessiter un dispositif, une reconstruction biologique ou une combinaison de techniques. Le traitement dépend de ses lésions et de sa physiologie, car il ne suffit pas de poser une belle pièce sur le membre : il faut que la personne puisse l'utiliser, qu'elle retrouve ses gestes, qu'elle apprenne éventuellement à contrôler de nouvelles sensations, et que l'ensemble demeure compatible avec ses besoins quotidiens. Certaines réparations donnent des résultats extraordinaires, d'autres restent incomplètes, et une personne peut décider de ne pas subir une intervention proposée ; cette décision lui appartient dans les conditions de consentement reconnues.

Un médecin peut expliquer les bénéfices, une famille peut exprimer ses inquiétudes, un employeur peut souhaiter retrouver rapidement les compétences de son salarié, mais personne ne devrait considérer le corps du patient comme une machine dont il suffit de remplacer les pièces. Ce n'est pas une machine, c'est quelqu'un ; la distinction devrait être évidente, elle mérite pourtant d'être répétée.

Les Greffes professionnelles

Les Greffes peuvent également accompagner certaines activités : des travailleurs utilisent des équipements destinés à faciliter des manipulations spécialisées, des techniciens disposent d'interfaces adaptées aux systèmes qu'ils entretiennent, des professionnels de la sécurité peuvent employer des dispositifs améliorant certaines fonctions sensorielles, et certaines activités de transport nécessitent une coordination particulièrement fine avec les instruments. Mais une Greffe ne remplace pas une formation : un novice muni d'une interface remarquable ne devient pas immédiatement un mécanicien compétent, un équipement améliorant la perception ne permet pas de comprendre automatiquement ce qu'on observe, et aucune transformation corporelle ne supprime la nécessité de réfléchir. Voilà une nouvelle bien triste pour certains investisseurs, ils auraient pourtant adoré acheter des employés compétents directement en boîte.

La qualité d'un professionnel dépend de ses connaissances, de son expérience et de sa capacité à reconnaître les situations dans lesquelles il a besoin d'aide : une Greffe peut augmenter ses possibilités, elle ne lui prête pas nécessairement du jugement.

Les Greffes esthétiques

Et puis il y a celles que les gens choisissent parce qu'ils les trouvent belles. Oui, mes beautés, il est parfaitement possible de transformer son apparence pour le plaisir : certaines personnes modifient la couleur ou la texture de leurs tissus superficiels, d'autres recherchent des effets visuels particuliers ou des créations associées à leur culture, certaines œuvres corporelles combinent esthétique et technologie, et les possibilités exactes dépendent des procédés et des physiologies concernés. Au Verre-Nocturne, les ateliers spécialisés participent à une véritable culture de la transformation, et la Cour des Greffes rassemble des praticiens et des créateurs dont les compétences peuvent être très différentes : certains réalisent des interventions reconnues et soigneusement encadrées, d'autres fréquentent des marchés plus ambigus.

Cela ne signifie pas que toute transformation esthétique est dangereuse, ce serait aussi absurde que de considérer chaque vêtement élégant comme une menace pour l'ordre public. En revanche, les procédures de sécurité restent essentielles : une Greffe non homologuée peut provoquer des complications, une intervention mal adaptée peut être difficile à corriger, et une personne cherchant à modifier son apparence pour imiter quelqu'un d'autre peut soulever des questions d'identité et de responsabilité. La liberté esthétique est une chose, l'usurpation en est une autre.

La Maison des Reflets Choisis

Vous pourriez entendre parler d'un établissement du Verre-Nocturne appelé la Maison des Reflets Choisis. Cet atelier d'esthétique corporelle est connu pour ses créations et ses travaux de restauration d'apparence, et sa directrice, Nælyra Vaën-Sira, refuse officiellement les demandes visant à usurper une identité : c'est une précaution parfaitement compréhensible, car le Premier Ciel possède une histoire suffisamment douloureuse avec les falsifications pour que certaines transformations soient examinées avec soin. Mais l'apparence demeure un choix personnel : une personne peut souhaiter retrouver un visage altéré par un accident, une autre peut rechercher une modification volontaire qui ne ressemble à personne, et une troisième peut simplement vouloir une petite transformation sans devoir fournir une justification philosophique à toute la civilisation. Je soutiens particulièrement cette dernière : nous passons déjà trop de temps à expliquer nos décisions aux gens qui n'en subiront jamais les conséquences.

Le corps et l'identité

Vous n'êtes pas votre équipement

Les Greffes provoquent parfois des débats sociaux : certains habitants les considèrent comme des outils ordinaires, d'autres préfèrent conserver une apparence ou un fonctionnement biologique aussi peu modifié que possible, et certaines traditions possèdent des réserves particulières. Mais ne supposez pas qu'une personne utilisant des Greffes est nécessairement moins authentique qu'une autre : un membre reconstruit ne rend pas son porteur moins digne, une interface nerveuse ne supprime pas sa personnalité, et une modification esthétique ne transforme pas automatiquement son identité.

La question devient plus délicate lorsque les dispositifs concernent la mémoire, les perceptions ou les fonctions cognitives. Certains systèmes peuvent assister des activités complexes, et les Mémoires d'Emprunt et d'autres technologies ont soulevé des interrogations importantes sur les souvenirs, les informations personnelles et le consentement : qui peut accéder aux données associées à un dispositif, qui conserve les historiques, que se passe-t-il lorsqu'un contrat prend fin, un employeur possède-t-il un droit sur les souvenirs professionnels d'un salarié, et que devient une personne lorsqu'une interface essentielle cesse de fonctionner correctement ?

Ces questions ne sont pas de simples détails techniques, elles concernent la souveraineté personnelle. Une Maison peut fabriquer une Greffe, elle ne devient pas propriétaire de l'être qui la porte ; un organisme peut financer une intervention, il n'obtient pas automatiquement un droit sur l'existence de son bénéficiaire ; et une personne ne devrait pas perdre sa dignité simplement parce qu'elle dépend d'un dispositif médical ou technique. Voilà une différence que certaines institutions feraient bien de comprendre avant qu'un magistrat ne doive la leur expliquer.

Les Déphasés

Quand la technique ne suit plus

Sur les quais, vous entendrez parfois parler de quelqu'un qui s'est déphasé. Le mot peut désigner plusieurs situations dans lesquelles une personne ou ses équipements ne répondent plus correctement aux attentes : une interface devenue instable, une Greffe présentant une mauvaise synchronisation, un problème de coordination avec certains systèmes, ou un état dont les causes demandent une véritable expertise. Le terme est pratique dans la conversation, mais il ne constitue pas un diagnostic médical, et c'est important : une personne qui rencontre des difficultés avec une Greffe ne souffre pas nécessairement d'un phénomène lié aux Flux, un appareil mal réglé ne devient pas mystérieux simplement parce qu'il est implanté dans un organisme, et certaines complications nécessitent une intervention tout à fait ordinaire, comme un examen, une réparation, une adaptation, parfois le remplacement d'un dispositif. Dans d'autres situations, le problème peut être plus complexe, et ce qui compte, c'est de comprendre la cause.

Ne laissez pas un marchand de miracles vous convaincre qu'il suffit d'ajouter une deuxième Greffe pour corriger tous les défauts de la première : c'est une excellente manière de transformer un problème coûteux en deux problèmes encore plus coûteux.

L'entretien

Une Greffe peut nécessiter un suivi : certains dispositifs possèdent des composants remplaçables, d'autres demandent des réglages ou des contrôles spécialisés, les procédures dépendent des technologies, et les besoins peuvent changer avec le temps. Une personne vivant dans une grande cité trouvera peut-être facilement un établissement compétent, tandis qu'un voyageur éloigné des centres médicaux devra davantage préparer ses déplacements. Pour un Agent de Traverse, cela signifie qu'il faut considérer certaines Greffes comme des éléments de son équipement personnel nécessitant une maintenance adaptée ; mais leur entretien ne devrait pas être confié à n'importe quel mécanicien simplement parce qu'il possède des outils. Je connais d'excellents réparateurs de Nefs, je ne leur demanderais pas pour autant d'intervenir dans mon système nerveux, même après une soirée particulièrement arrosée, surtout après.

Les Répliqués

Une ressemblance n'est pas une destinée

Il existe une autre question qui revient régulièrement dans les discussions sur le corps et l'identité, les Répliqués. Les sciences biologiques de la Quatrième Ère permettent d'étudier et, dans certaines conditions, de reproduire certaines architectures biologiques, mais un Répliqué ne constitue pas une simple répétition de son Modèle, c'est-à-dire l'être dont provient l'architecture biologique initiale. Le Répliqué demeure un individu distinct : il peut présenter des ressemblances, certaines dispositions peuvent être communes, mais il possède sa propre existence, ses propres expériences et ses propres choix.

Chez les Maïrath, les traditions de Rémanence peuvent compliquer davantage les relations entre les lignées et les souvenirs, mais cela ne signifie pas qu'un Répliqué devient automatiquement la personne dont il provient : une mémoire ne constitue pas toute une vie, une ressemblance corporelle ne crée pas une identité personnelle, et une institution ne devrait pas pouvoir attribuer à un être nouveau la totalité des obligations d'un autre simplement parce qu'elle a participé à sa création.

Vous trouverez parfois des familles qui acceptent pleinement ces distinctions, d'autres éprouvent des difficultés, et certaines personnes attendent d'un Répliqué qu'il leur rende quelqu'un qu'elles ont perdu. C'est une souffrance que je peux comprendre, mais personne ne mérite de passer son existence à devoir devenir un mort : je n'ai jamais trouvé cette idée particulièrement juste, alors laissons les vivants construire leur propre histoire.

La Trame personnelle

Une seconde vie dans les réseaux

Maintenant que nous avons parlé du corps, parlons de ce que vous transportez presque partout avec vous : vos informations. La Trame accompagne une immense partie de la vie quotidienne, elle permet de consulter des horaires, d'accéder à des services, de communiquer et de gérer certaines obligations. Les habitants utilisent des interfaces très diverses, certaines sont intégrées à leurs équipements, d'autres prennent la forme de dispositifs personnels ou de systèmes installés dans les bâtiments ; les grandes métropoles disposent d'une infrastructure extrêmement développée, mais les conditions d'accès varient selon les régions : une petite station éloignée ne possède pas nécessairement les mêmes capacités qu'un quartier central d'Avarael, et les communications entre mondes dépendent des relais, des réseaux et des procédures nécessaires à leur fonctionnement.

Tout cela semble parfaitement normal aux habitants : une enfant peut consulter ses travaux scolaires, un parent peut recevoir un message professionnel, un voyageur peut vérifier ses autorisations, une artiste peut diffuser une création, un commerçant peut confirmer un paiement, et un Agent peut découvrir que sa Table lui propose un nouveau Mandat alors qu'il venait enfin de décider de prendre une journée de repos. C'est particulièrement agaçant : la Trame est merveilleuse, elle possède simplement un talent remarquable pour interrompre les meilleurs moments.

Les Raisonners

Les Raisonners assistent de nombreuses activités : certains aident les professionnels à examiner des données, d'autres participent aux systèmes de coordination, et des dispositifs personnels peuvent faciliter des recherches ou organiser des tâches ordinaires. Mais ne confondez pas assistance et vérité absolue : un Raisseur travaille à partir des informations et des modèles auxquels il a accès, il peut être extrêmement compétent dans un domaine précis, et cela ne signifie pas qu'il possède toutes les réponses. Les habitants du Premier Ciel ont appris à considérer ces systèmes comme des outils puissants, pas comme des souverains infaillibles : un Raisseur peut vous proposer un itinéraire, mais il ne remplace pas nécessairement la connaissance d'un pilote ayant parcouru la région pendant trente années ; un système peut analyser un document, il ne garantit pas que son auteur disait la vérité ; et un assistant peut organiser votre emploi du temps sans comprendre pourquoi vous avez décidé de passer la journée auprès de quelqu'un que vous aimez. Les machines savent beaucoup de choses, mais elles ne devraient pas décider à votre place de ce qui rend votre vie précieuse.

La vie privée

Les réseaux possèdent une autre particularité : ils peuvent conserver des traces. Un achat, une réservation, une autorisation, une consultation professionnelle, un déplacement, un dossier médical ; certains enregistrements sont nécessaires au fonctionnement des services, d'autres soulèvent des questions concernant la vie privée. Qui peut consulter les informations, pendant combien de temps sont-elles conservées, dans quelles conditions peuvent-elles être transmises, et quels recours possède la personne concernée lorsqu'une erreur apparaît ?

Ces questions ne sont pas de simples préoccupations d'espions, elles peuvent toucher n'importe quel habitant : une identité mal reconnue peut compliquer l'accès aux soins, une autorisation suspendue peut empêcher un voyage, un dossier incorrect peut compromettre une carrière, et une information personnelle divulguée sans consentement peut provoquer des conséquences durables. Le Premier Ciel possède des institutions chargées d'examiner les preuves et les droits, mais les systèmes ne sont pas infaillibles, et la Guerre des Visages Absents nous a suffisamment rappelé qu'une information bien conservée peut néanmoins raconter une histoire fausse. Alors prenez soin de vos données, et si un Courtier vous demande d'obtenir des renseignements privés sur quelqu'un, demandez pourquoi il en a besoin : la curiosité n'est pas une autorisation.

La mode

Porter quelque chose qui raconte qui vous êtes

Enfin un sujet plus agréable : les vêtements. Je sais que certains Agents prétendent ne s'intéresser qu'aux caractéristiques techniques de leurs équipements, et ils veulent des tissus résistants, des poches pratiques, des chaussures adaptées, et une tenue qui leur permette de courir sans perdre leurs affaires ; tout cela est parfaitement raisonnable. Mais ne me racontez pas que l'apparence ne compte jamais : vous avez choisi cette veste parce qu'elle vous plaît, votre Comp a passé une heure à ajuster sa coiffure avant notre rendez-vous, et notre pilote possède trois tenues presque identiques qu'il affirme réserver à des occasions différentes.

La mode existe partout dans le Premier Ciel, elle reflète les cultures, les professions, les traditions et les choix personnels : un dignitaire maïrathien peut porter des vêtements évoquant les anciennes charges de sa Maison, une travailleuse de Khar-Bas privilégiera des équipements pratiques, une artiste du Verre-Nocturne peut adopter une création conçue pour produire un effet spectaculaire, et un habitant de Dæl-Orûn peut conserver une tenue familiale dont chaque réparation rappelle une génération précédente. Toutes ces personnes participent à la même civilisation, elles n'ont aucune raison de s'habiller de la même manière.

Les modes des quais

Val-Arilon et les grandes communautés de transport ont développé des styles reconnaissables : les vêtements professionnels peuvent influencer les créations populaires, des jeunes portent des accessoires inspirés des équipages, certains artistes adoptent les silhouettes des Agents de Traverse, et des fabricants produisent des tenues qui ressemblent à des équipements de bord sans posséder nécessairement leur résistance réelle. C'est très amusant : vous pouvez croiser une personne portant une veste inspirée de la protection technique des mécaniciens, mais incapable de résister à une simple projection industrielle ; elle la porte parce qu'elle trouve cela beau, et c'est son droit. Je vous recommande seulement de ne pas confondre une tenue de mode avec un équipement certifié : une combinaison décorative ne devient pas adaptée au vide parce qu'elle possède trois magnifiques attaches métalliques.

Les modes des mondes

Dans les communautés du Haut Noir, les vêtements tiennent souvent compte des conditions intérieures : les tissus faciles à entretenir sont appréciés, et les équipements professionnels possèdent des fonctions particulières. Les vêtements ordinaires n'ont pourtant pas besoin d'être des combinaisons spatiales, car les habitants vivent dans des installations protégées ; sur les mondes froids, les sorties extérieures nécessitent des protections adaptées, mais les quartiers habités peuvent être chauffés, et les résidents n'ont donc aucune raison de porter en permanence des vêtements thermiques épais, même si certaines traditions conservent toutefois des capuches, des manteaux ou des tissus associés à l'environnement local. Sur Mær-Vaël, les cultures maritimes influencent d'autres habitudes vestimentaires, et dans les grandes cités, toutes ces influences peuvent se rencontrer.

Une mode née dans une station peut devenir populaire à Avaræl, une création aristocratique peut être réinterprétée par des artistes des quais, et un vêtement utilitaire peut se transformer en symbole culturel. Voilà ce que j'aime dans la mode : elle rappelle que les peuples ne se contentent pas d'échanger des marchandises, ils échangent aussi des idées.

Le Verre-Nocturne

La cité qui s'habille de lumière

Si vous aimez les spectacles, les créations et les soirées qui se prolongent bien au-delà de vos intentions initiales, vous finirez probablement au Verre-Nocturne. Cette Grande Zone d'Avaræl possède une vie culturelle particulièrement développée : l'Axe des Façades transforme une partie de l'architecture en surfaces médiatiques monumentales, les Studios Haute-Lueur produisent des œuvres diffusées auprès de publics très divers, les Arènes du Verre accueillent spectacles, compétitions et expériences immersives, et les établissements populaires proposent des créations qui n'ont parfois rien à envier aux grandes productions.

Mais ne réduisez pas le Verre-Nocturne à une collection de façades publicitaires : des familles y habitent, des enfants y vont à l'école, des techniciens y travaillent, des artistes y cherchent leur premier contrat, et certains commerçants aimeraient probablement pouvoir terminer une journée sans entendre quelqu'un leur parler du prochain spectacle extraordinaire.

C'est une véritable ville dans la ville, avec ses célébrités, ses rêves, ses réussites, ses déceptions, et des gens qui travaillent très dur pour que d'autres puissent passer une excellente soirée.

Les Studios Haute-Lueur

Les grandes productions mobilisent des professionnels extrêmement différents : artistes, techniciens, créateurs d'environnements, spécialistes du son, interprètes, professionnels des transports, responsables de sécurité, et de nombreux métiers qu'on ne remarque presque jamais lorsqu'on regarde simplement le résultat. Une œuvre peut être diffusée dans plusieurs mondes, mais sa production doit tenir compte de ses publics : les langues, les cultures, les moyens de réception, les réglementations, et les droits des créateurs.

Les Grandes Maisons participent à cette industrie : elles peuvent financer des spectacles, fournir des équipements, organiser des tournées, ou assurer certaines prestations, mais elles ne deviennent pas automatiquement propriétaires de toutes les œuvres auxquelles elles contribuent. Un sponsor n'est pas nécessairement le producteur, un producteur n'est pas obligatoirement l'auteur, et un transporteur qui déplace une scène ne devrait pas pouvoir prétendre avoir écrit la chanson qu'on y interprétera, même si je connais quelques transporteurs qui seraient parfaitement capables de le tenter.

La musique du Premier Ciel

Des chansons entre les étoiles

Vous savez déjà que j'aime la musique. Je chante, très bien selon moi, avec une puissance remarquable selon les personnes qui souhaitent rester polies, et avec une tendance à réveiller les voisins selon certains propriétaires de taverne. Le Premier Ciel possède une tradition musicale extraordinaire : les chants anciens continuent d'être interprétés, des musiques rituelles accompagnent certaines cérémonies, les communautés conservent leurs compositions locales, et les scènes contemporaines mélangent des influences venues de plusieurs mondes. Certains artistes utilisent des instruments traditionnels, d'autres travaillent avec des dispositifs électroniques, quelques-uns associent des instruments de peuples différents pour obtenir des sonorités nouvelles. La musique ne possède pas une seule forme, elle change selon les milieux, elle voyage, et parfois, une chanson composée dans une petite station finit par être entendue dans les plus grandes cités. C'est ce qui rend la Quatrième Ère si passionnante : les cultures du Haut Noir ne se contentent plus d'imiter celles du Cœur-Monde, elles créent les leurs.

Ronaéra

Sept voix, plusieurs mondes

Prenez Ronaéra : en 7 798 AF, le groupe représente l'un des phénomènes musicaux les plus importants de la scène contemporaine. Sept artistes, des personnalités différentes, des fonctions musicales qui peuvent changer selon les morceaux, et une musique capable de mélanger la Traverse-pop, l'electro-funk, la synthpop, le rock de Traverse et certaines sonorités cyber-noir ; le groupe emploie notamment des instruments comme l'Ænar-Veyn, le Sira-Væn, l'Enur-Table, le Khar-Dûr et le Kharûneth, et le résultat est immédiatement reconnaissable pour une partie de son public. Mais ce ne sont pas uniquement les instruments qui comptent : les chansons parlent des Routes, des départs, des identités multiples, de la mémoire, des Maisons, et des relations qui changent lorsqu'on vit entre plusieurs mondes.

Vous comprenez pourquoi ces thèmes rencontrent un tel succès : une adolescente née à Val-Arilon peut reconnaître ses propres inquiétudes dans une chanson, un pilote du Haut Noir peut y retrouver la nostalgie d'un port, et une famille séparée entre plusieurs colonies peut y entendre quelque chose qu'elle n'arrivait pas à exprimer. Voilà ce qu'une bonne musique accomplit : elle transforme une expérience personnelle en émotion partagée, et parfois, elle vous fait pleurer devant trois cents inconnus alors que vous aviez simplement prévu de passer une agréable soirée. Je déteste lorsque cela m'arrive, surtout avec du maquillage.

Une tournée entre les mondes

Une tournée de Ronaéra ne consiste pas simplement à faire monter les artistes dans une Nef : il faut réserver les salles, déplacer les instruments, assurer les transports, préparer les installations, négocier les assurances, organiser les retransmissions, et prévoir les marchandises promotionnelles. Siraël Résonance assure une grande partie de la production, DÆLUN participe à la promotion avec ses boissons, ENURVÆL propose notamment le dessert Nuit d'Opale, et THALYR, les Tables de Passage, accueille une partie des spectateurs dans certains nœuds de transit. Ces partenaires remplissent des fonctions différentes, ils participent à un projet commun sans exercer nécessairement la même autorité.

Une tournée peut également devenir un excellent terrain de Mandats : escorter des instruments rares, protéger un artiste menacé, retrouver une cargaison promotionnelle égarée, enquêter sur une tentative de fraude, ou assurer le déplacement d'une équipe technique lorsque les correspondances habituelles deviennent impossibles. Vous voyez ? Même une grande aventure musicale repose sur des métiers ordinaires, et il est parfois plus difficile de satisfaire sept artistes fatigués qu'un capitaine pirate. Je plaisante, enfin, cela dépend des artistes.

Les jeux et les divertissements

S'amuser demande parfois beaucoup de technologie

Les spectacles musicaux ne constituent qu'une partie des loisirs : les habitants du Premier Ciel pratiquent des sports, des jeux, des activités sociales et des divertissements extrêmement variés. Certaines disciplines possèdent une histoire ancienne, d'autres se sont développées grâce aux technologies contemporaines ; les grandes villes disposent d'installations spécialisées, les stations plus modestes aménagent parfois des salles polyvalentes, et les communautés isolées organisent des fêtes où les habitants se retrouvent autour de jeux, de récits ou de compétitions locales. Une activité n'a pas besoin d'être coûteuse pour être appréciée : je connais des enfants capables de passer une journée entière à inventer des règles avec trois objets et une table, et je connais également des adultes suffisamment riches pour financer une simulation extraordinaire et se plaindre parce qu'ils y ont perdu. L'argent ne rend pas nécessairement meilleur joueur, c'est une découverte rassurante.

Les Jeux de Liravaën

Les Jeux de Liravaën permettent notamment de découvrir des environnements et des civilisations au moyen de simulations élaborées : les participants peuvent explorer des mondes, suivre des personnages, apprendre certaines langues, et découvrir des traditions qu'ils ne rencontreraient pas nécessairement dans leur vie quotidienne. Ces jeux possèdent une importance culturelle qui dépasse le simple divertissement : ils participent à la circulation des récits, ils peuvent populariser certaines représentations de peuples éloignés, et les joueurs reprennent parfois les vêtements, les expressions ou les symboles de leurs personnages préférés.

Mais les simulations ne remplacent pas totalement les cultures qu'elles représentent : une création peut simplifier une tradition, transformer un événement historique, ou inventer des éléments destinés à rendre l'expérience plus intéressante. Il faut donc distinguer le monde réel de sa représentation, une leçon qui mériterait d'être enseignée à certains adultes.



Les sports de faible gravité

Les communautés spatiales ont développé des activités adaptées à leurs environnements : une compétition pratiquée dans un habitat tournant ne possède pas nécessairement les mêmes contraintes qu'un jeu organisé sur Avar-Kharûn, les mouvements changent, les trajectoires sont différentes, et les participants doivent connaître les effets de leur environnement. Certaines disciplines locales mettent l'accent sur la coordination, d'autres sur la navigation, d'autres encore sur les capacités physiques, et les simulations peuvent également permettre aux habitants de pratiquer des activités qu'ils ne pourraient pas réaliser directement dans leur station.

Mais les sportifs restent soumis aux règles de sécurité : une faible gravité ne supprime pas l'inertie, et un joueur particulièrement enthousiaste peut se blesser très sérieusement s'il oublie qu'un objet en mouvement doit toujours être arrêté. J'ai personnellement une grande expérience des erreurs commises avec enthousiasme, et je vous recommande de développer davantage la partie consacrée aux règles.

Les bars, les restaurants et les amitiés

Là où se nouent les véritables alliances

Je ne vous cacherai pas mon affection pour les tavernes. Un bon établissement peut vous offrir un repas, une musique agréable, un endroit où retrouver vos Comp, et parfois les renseignements nécessaires pour accepter votre prochain Mandat. Mais les restaurants et les bars ne servent pas uniquement aux Agents : dans une métropole comme Avarael, ils font partie de la vie sociale, les collègues s'y retrouvent, les familles y célèbrent certains événements, les amis s'y donnent rendez-vous, les voyageurs découvrent les spécialités locales, et certains habitants possèdent leurs établissements favoris depuis de nombreuses années.

À Haut-Horizon, les restaurants accueillent de nombreux équipages, à Mille-Rives, les marchés offrent une diversité culinaire considérable, au Verre-Nocturne, les établissements peuvent être associés aux spectacles, et dans la Vieille Confluence, certains lieux conservent des traditions très anciennes. Dans les quartiers populaires, une petite salle de restauration peut devenir un centre d'entraide : le patron connaît les habitants, il sait qui cherche du travail, qui vient de perdre un proche, et qui aurait besoin d'un repas sans disposer immédiatement des moyens de le payer. Ce ne sont pas nécessairement des réseaux clandestins, ce sont simplement des communautés humaines, et elles comptent énormément.

Le Salon des Dernières Chansons

Au Verre-Nocturne, un établissement comme le Salon des Dernières Chansons accueille notamment des artistes encore peu connus : certains espèrent décrocher leur premier contrat important, d'autres viennent simplement interpréter leur musique devant un public, et les recruteurs et les agents artistiques peuvent y rencontrer de nouveaux talents.

Mais pour les spectateurs, l'établissement possède une autre qualité : on peut y découvrir quelqu'un avant que son nom ne soit affiché sur les plus grandes façades d'Avarael.

Je trouve cela délicieux : une jeune chanteuse peut y trembler avant de monter sur scène, un musicien peut rater ses premières notes, un groupe peut découvrir que son public ne partage pas du tout son enthousiasme pour une nouvelle composition, puis, quelques années plus tard, on racontera peut-être que cette même scène a accueilli l'un des plus grands noms du Premier Ciel. La gloire commence souvent dans des endroits beaucoup plus modestes que ceux où elle finit par s'installer.

Les croyances

Il n'existe pas une seule manière d'écouter le Chant

Le Premier Ciel possède une histoire spirituelle immense : les peuples entretiennent des traditions religieuses, philosophiques et rituelles très différentes. Certains pratiquent les anciennes religions de leur communauté, d'autres appartiennent aux institutions des Six Seigneurs-Couronnes, des familles fréquentent des sanctuaires depuis plusieurs générations, des habitants préfèrent une approche scientifique du monde, et certains vivent parfaitement heureux sans participer à aucune institution religieuse.

Ces différences ne rendent pas automatiquement les gens ennemis : à Avarael, des traditions diverses coexistent depuis des millénaires, et la Vieille Confluence conserve notamment des lieux de culte associés aux anciennes Routes et aux premières communautés du plateau, tandis que les populations venues d'autres mondes ont enrichi ce paysage. Les rituels peuvent accompagner les naissances, les unions, les départs, les fêtes et les deuils, mais tous les habitants ne pratiquent pas les mêmes cérémonies, et certaines personnes préfèrent conserver leurs croyances dans leur vie privée ; c'est leur droit.

Les rites du départ

Les équipages du Haut Noir possèdent également leurs coutumes : certains portent un objet de protection, d'autres respectent une cérémonie avant de quitter le quai, quelques-uns préfèrent conserver des traditions familiales liées à leur monde d'origine, et certaines Nefs possèdent des usages tellement anciens que plus personne ne se souvient précisément pourquoi ils ont commencé.

Je connais un pilote qui refusait de partir sans toucher trois fois une plaque près de son poste de commande, il prétendait que cela portait chance. Je lui ai demandé si la plaque appartenait à un système de sécurité, il m'a répondu qu'elle ne servait à rien, et j'ai insisté : nous avons découvert qu'il touchait depuis plusieurs années le couvercle d'un ancien panneau de maintenance. Je lui ai conseillé de continuer son rituel, mais d'ajouter une vérification des moteurs ; la tradition est respectable, elle fonctionne encore mieux lorsqu'elle s'accompagne d'un entretien sérieux.

Les relations

Aimer quelqu'un entre deux Routes

Nous arrivons maintenant à un sujet que certains d'entre vous trouvent plus effrayant qu'une installation thaër-vesh, les relations humaines. Oui, mes jolis, je vous ai vus négocier avec des pirates sans trembler, mais vous devenez soudain incapables de former trois phrases lorsqu'une personne qui vous plaît vous adresse la parole ; c'est absolument charmant.

Les habitants du Premier Ciel construisent leurs relations de nombreuses manières : les traditions familiales varient selon les peuples, certaines communautés accordent une grande importance aux lignées, d'autres privilégient les unions choisies, des familles réunissent plusieurs générations sous un même toit, et d'autres vivent dans des logements séparés tout en conservant des liens étroits. Les technologies de communication permettent également de maintenir des relations entre des personnes éloignées, mais elles ne suppriment pas les distances : un parent peut travailler sur Khar-Or, son partenaire résider sur Avar-Kharûn, et leurs enfants étudier à Val-Arilon. La famille reste unie, mais les retrouvailles doivent être organisées selon les possibilités de voyage, et certains moments importants ne peuvent pas toujours attendre le retour de la prochaine Nef ; c'est le prix de certaines existences professionnelles.

Les amours de Traverse

Les Agents connaissent particulièrement bien ce problème : une Cellule peut passer plusieurs semaines ou davantage loin de son lieu habituel de résidence, les horaires changent, les Mandats se prolongent, une mission peut être interrompue, et un départ prévu pour demain peut devenir un départ reporté sans qu'on sache immédiatement de combien de temps. Cela complique certaines relations, pas nécessairement parce que les gens s'aiment moins, mais parce que vivre ensemble demande autre chose que des sentiments : il faut du temps, des choix, des engagements, et parfois la capacité d'accepter que l'autre possède une existence qui ne tourne pas uniquement autour de la vôtre.

Certains couples voyagent ensemble, d'autres vivent séparément pendant de longues périodes, et quelques personnes choisissent des relations qui ne correspondent pas aux modèles habituels de leur communauté ; il n'existe pas une seule manière de construire un lien affectif. Mais toutes les relations durables demandent au moins une chose : que les personnes concernées puissent choisir librement ce qu'elles souhaitent partager. Un serment n'est pas une propriété, une union n'efface pas l'autonomie de chacun, et l'amour ne devrait jamais devenir une justification pour décider à la place de quelqu'un.

Voilà, vous pouvez maintenant noter que Saërnye Vaël-Mor, ancienne prêtresse de l'Entropie, vient de vous donner un conseil sentimental ; je suis sûre que mes anciennes supérieures seraient ravies.

Les amitiés

On parle beaucoup des amours, mais je voudrais également défendre les amitiés, car elles sont essentielles à la vie des voyageurs. Un Comp peut connaître vos habitudes, savoir quand vous avez besoin de parler, comprendre pourquoi une certaine musique vous rend silencieux, ou reconnaître immédiatement que vous essayez de dissimuler une blessure ; ces relations ne se construisent pas en quelques heures, elles naissent des expériences partagées, des repas, des conversations, des disputes, des erreurs reconnues, et parfois des moments où quelqu'un aurait pu partir, mais a choisi de rester.

Ne supposez pas que vos Comp seront automatiquement vos amis : une équipe peut travailler efficacement sans partager toute son intimité, mais lorsqu'une véritable amitié apparaît, prenez-en soin, car elle peut devenir l'une des choses les plus précieuses que vous posséderez, et je vous assure qu'elle coûte beaucoup plus cher à perdre qu'à entretenir.

Une soirée à Mille-Rives

Parce que vivre mérite parfois une fête

Je vais vous raconter une petite scène : pas une bataille, pas un grand événement historique, simplement une soirée comme il peut s'en produire des milliers à Avaræel.

La pluie vient de cesser sur Mille-Rives, les verrières reflètent les lumières des établissements, les transports poursuivent leur circulation au-dessus des rues, et les marchés ferment progressivement certaines de leurs halles tandis que d'autres accueillent les visiteurs de la veille suivante. Une jeune femme sort d'un établissement médical : elle vient de terminer une période de réadaptation, sa nouvelle Greffe ne lui permet pas encore d'accomplir tous les gestes qu'elle souhaite retrouver, mais elle marche sans assistance pour la première fois depuis son accident. Deux amis l'attendent : l'un porte un paquet contenant un vêtement qu'elle souhaitait depuis longtemps, l'autre possède des billets pour un spectacle. Elle sourit, puis elle commence à pleurer, pas parce qu'elle est malheureuse, mais parce que, pour la première fois depuis des semaines, elle peut envisager une soirée qui ne soit pas organisée autour de ses blessures.

À quelques rues de là, un couple discute dans un restaurant : l'un des deux vient d'obtenir un contrat professionnel sur une installation éloignée, l'autre possède un travail qu'il aime à Avaræel, et ils cherchent une solution. Il n'y aura peut-être pas de décision parfaite, mais ils ont décidé de parler avant que leurs projets ne deviennent des reproches.

Plus loin, un groupe d'étudiants traverse un marché en riant : ils portent des vêtements inspirés des équipages du Haut Noir, aucun d'eux n'a encore quitté le Cœur-Monde, mais ils rêvent tous de voyager. Une chanson de Ronaéra s'échappe d'un établissement, les passants reconnaissent les premières notes, certains commencent à fredonner, d'autres poursuivent leur chemin, et un petit enfant essaie d'imiter les mouvements d'une artiste avec une application qui fait sourire sa mère.



Pendant ce temps, une Cellule de Traverse entre dans une taverne. Les Agents viennent d'accomplir une mission pénible, ils sont fatigués, leurs vêtements portent les traces du voyage, mais ils sont tous revenus. La serveuse les reconnaît, leur table habituelle est libre, on leur apporte à boire, le pilote commence immédiatement à raconter sa version des événements, la mécanicienne le corrige avant la fin de sa première phrase, les autres éclatent de rire, et, pendant quelques instants, personne ne pense à la prochaine mission.

Voilà une soirée du Premier Ciel : aucune catastrophe cosmique, aucune guerre, aucune relique mystérieuse, juste des gens qui vivent.

Ce que vous choisissez de garder

Les choses qui ne figurent pas sur une fiche d'équipement

Avant de terminer, j'aimerais vous demander quelque chose : si vous deviez quitter votre logement demain pour rejoindre une mission lointaine, que prendriez-vous ? Votre équipement professionnel, bien sûr, vos documents, vos crédits, vos moyens de communication ; mais ensuite ? Une photographie, une chanson, un bijou, un vêtement offert par quelqu'un, un livre que vous avez relu cent fois, une petite chose sans aucune valeur commerciale, mais qui vous rappelle un endroit où vous avez été heureux ? Je parie que vous possédez au moins un objet de ce genre, moi aussi, et je peux vous garantir qu'il existe des choses auxquelles je tiens davantage qu'à certaines armes particulièrement coûteuses. Ce n'est pas très raisonnable, c'est précisément ce qui les rend importantes.

Les objets ordinaires accompagnent nos histoires : une tasse peut rappeler une personne, une veste peut conserver le souvenir d'un voyage, et une chanson peut devenir insupportable pendant plusieurs années, puis finir par vous apporter du réconfort. Nous sommes des êtres qui construisons des liens, avec des lieux, avec des personnes, avec des souvenirs, et parfois avec des choses tellement insignifiantes que personne d'autre ne comprendrait pourquoi nous refusons de les abandonner.

La médecine peut réparer une blessure, les Greffes peuvent ouvrir de nouvelles possibilités, la Trame peut rapprocher des gens séparés par les mondes, et les spectacles peuvent nous offrir des moments extraordinaires ; mais aucune de ces merveilles ne décide à notre place de ce qui mérite d'être aimé, c'est encore à nous de le faire. Alors profitez de votre corps tant qu'il vous porte : dansez si vous en avez envie, chantez, même si vous chantez faux, embrassez les personnes qui souhaitent l'être, écrivez à ceux qui vous manquent, et cessez de remettre systématiquement la joie au lendemain sous prétexte que vous avez une mission importante. Il y aura toujours un nouveau Mandat, une Route à parcourir, un client à satisfaire, une enquête à terminer ; mais certaines journées ne reviendront jamais. Je l'ai appris trop tard pour quelques-unes d'entre elles, et vous pouvez peut-être faire mieux.

LA VIE D'UN AGENT DE TRAVERSE

Entre deux Mandats

Ah, mes beautés ! Vous voilà de retour, votre Nef est entière, votre équipage respire encore et, miracle absolument extraordinaire, votre commanditaire a accepté de régler le solde sans prétendre que les conditions du contrat avaient mystérieusement changé pendant votre absence ; profitez-en, cela mérite une bonne boisson.

Vous vous imaginez peut-être que la suite consiste à dépenser votre prime, raconter vos exploits et attendre qu'un autre inconnu vous propose une mission encore plus dangereuse. C'est effectivement une possibilité, c'est aussi une excellente manière de finir pauvre, épuisé et persuadé que l'univers entier vous en veut. Le métier d'Agent de Traverse ne se résume pas aux moments où vous franchissez une Porte inconnue : il comprend également tout ce qui se passe avant et après, comme les négociations, la comptabilité, les réparations, les formations, les relations professionnelles, les jours sans travail, les blessures dont il faut récupérer, les amis qu'on retrouve, et les décisions qui déterminent si vous pourrez continuer à exercer votre métier dans quelques années.

Je sais, je sais, personne ne compose de grande chanson sur un Agent qui a soigneusement classé ses factures. C'est une injustice, parce que cet Agent a probablement davantage de chances de financer sa prochaine aventure que le splendide imbécile qui vient de dépenser toute sa prime pour acheter une arme dont il ne possède même pas les compétences nécessaires pour se servir correctement. Alors installez-vous : aujourd'hui, nous allons parler de ce qui transforme un voyageur compétent en véritable professionnel, et je vous préviens, cela exigera parfois davantage de discipline que de combattre des pirates.

Le retour

Le Mandat n'est pas terminé lorsque vous êtes rentrés

Commençons par une erreur courante. Vous avez accompli la mission, vous êtes revenus à destination, la cargaison a été remise, tout le monde est vivant : parfait, le travail est terminé. Non, pas encore. Un Mandat peut comprendre des obligations qui continuent après le retour : vous devrez peut-être remettre des documents, faire vérifier des informations, fournir un compte rendu, confirmer la réception de matériel, ou participer à une procédure permettant au commanditaire de reconnaître officiellement que les conditions du contrat ont été respectées. Tout dépend de l'engagement que vous avez accepté, mais vous avez intérêt à le savoir avant de partir.

Un client peut être parfaitement satisfait de votre travail et néanmoins refuser de payer immédiatement parce qu'une formalité nécessaire n'a pas été accomplie ; il peut également tenter d'utiliser une petite irrégularité pour contester des prestations pourtant réalisées. Les deux situations existent, et elles ne méritent pas la même réponse. Un Agent professionnel sait distinguer une procédure légitime d'une manœuvre destinée à lui faire perdre son argent.

Le compte rendu

Certaines missions exigent un rapport détaillé, d'autres se terminent par une confirmation beaucoup plus simple, mais même lorsqu'aucune obligation officielle ne vous impose de rédiger quoi que ce soit, conserver une trace raisonnable des événements peut devenir très utile. Qu'aviez-vous accepté, quelles difficultés sont apparues, quels changements ont été autorisés, quels objets ont été récupérés, quelles personnes ont reçu votre assistance, et quelles dépenses supplémentaires avez-vous dû engager ?

Un rapport sérieux distingue les faits observés de vos interprétations : il ne transforme pas une hypothèse en certitude simplement parce qu'elle rend votre récit plus intéressant, il n'attribue pas à un adversaire des actes dont vous ne possédez aucune preuve, et il ne prétend pas que votre Cellule a accompli seule un travail auquel plusieurs autres équipes ont participé. Je sais, c'est beaucoup moins glorieux, mais si vous commencez à inventer vos réussites, il deviendra difficile de défendre celles que vous avez réellement obtenues.

Les preuves et les archives

Le Premier Ciel accorde une importance considérable à la reconnaissance des engagements : les contrats, les autorisations et les preuves permettent à des personnes issues de juridictions différentes de travailler ensemble. Pour les Agents, cela signifie qu'une information bien conservée peut devenir une protection précieuse : une confirmation de livraison, un témoignage reconnu, un relevé technique, une décision autorisant une modification de mission, ou une preuve attestant qu'un commanditaire avait été informé d'un danger avant de vous demander de poursuivre ; ces éléments peuvent faire toute la différence en cas de contestation.

Mais les archives ne doivent pas devenir un prétexte pour conserver n'importe quoi. Les données personnelles appartiennent à des régimes de protection particuliers, certaines informations médicales sont confidentielles, les institutions scientifiques peuvent imposer des conditions de conservation, et un Mandat peut exiger la remise ou la destruction contrôlée de certaines copies. Vous devez donc distinguer les preuves nécessaires à vos responsabilités des informations auxquelles vous n'avez plus de raison d'accéder : un bon professionnel conserve ce qu'il doit conserver, pas ce qu'il peut voler discrètement avant de partir.

Se faire payer

L'argent promis n'est pas encore l'argent reçu

Parlons de la paie. Vous avez accompli votre mission, le commanditaire vous adresse ses félicitations, il vous assure que votre travail a été remarquable, puis il vous annonce que le règlement sera effectué après confirmation de trois services différents. Vous sentez mon enthousiasme ? Moi aussi.

Une rémunération peut être versée selon plusieurs modalités : certains contrats prévoient une avance, d'autres un paiement par étapes, certains utilisent des garanties reconnues, d'autres reposent sur un règlement final après validation du résultat. Aucune méthode ne convient à toutes les situations, et une escorte ordinaire n'exige pas nécessairement les mêmes précautions qu'une expédition vers une installation thaër-vesh ; mais vous devez comprendre les conditions avant de vous engager : qui doit payer, quel montant, dans quel système de règlement, à quelle échéance, et selon quels critères la mission sera-t-elle considérée comme accomplie ?

Un contrat très généreux peut devenir une catastrophe si le commanditaire possède seul le pouvoir de décider arbitrairement que votre travail ne mérite aucun paiement. La liberté contractuelle ne consiste pas à accepter une promesse invérifiable, elle consiste à comprendre ce que chacun s'engage réellement à faire.

Les garanties

Les institutions professionnelles peuvent contribuer à sécuriser certaines opérations : la Maison de Traverse dispose notamment de procédures de reconnaissance des Mandats et de moyens de médiation, et les juridictions de Val-Arlon constituent également des références importantes pour les litiges. Mais aucune garantie ne transforme un mauvais contrat en excellente affaire : un commanditaire peut être solvable et parfaitement capable de payer, cela ne signifie pas qu'il acceptera toutes les dépenses supplémentaires ; une Grande Maison peut reconnaître la validité de votre Mandat et contester une partie de votre intervention ; et une institution publique peut exiger des vérifications avant de procéder au règlement.

Les professionnels expérimentés cherchent donc à réduire les ambiguïtés : ils définissent les objectifs, les moyens prévus, les responsabilités, et les conditions dans lesquelles une modification doit faire l'objet d'un nouvel accord. C'est une forme de prudence, pas de méfiance universelle, même si, personnellement, je conserve une certaine méfiance envers les gens qui répètent trop souvent qu'on peut leur faire confiance.

La comptabilité d'une Cellule

Ce qu'il reste après les applaudissements

Vous avez reçu votre prime, magnifique. Supposons maintenant que votre Cellule compte quatre personnes : vous pourriez diviser immédiatement la somme en quatre parts égales, c'est une possibilité. Mais qui paiera les réparations de la Nef, les dépenses médicales qui n'ont pas été couvertes, les fournitures utilisées pendant la mission, les frais administratifs, et les prochains jours sans travail ? Voilà pourquoi les équipes durables définissent des règles de répartition : certaines distinguent clairement les revenus individuels et les dépenses communes, d'autres possèdent un fonds destiné à l'exploitation de la Cellule, et quelques-unes répartissent chaque mission selon la nature du travail et les responsabilités assumées.



Il n'existe pas un modèle universel obligatoire, mais il existe une méthode particulièrement mauvaise : celle qui consiste à attendre que tout le monde soit fatigué, affamé et légèrement ivre pour commencer à discuter du partage. Croyez-moi, les amitiés les plus solides peuvent supporter une bataille, elles résistent parfois beaucoup moins bien à une comptabilité confuse.

La caisse commune

Une Cellule peut choisir de conserver une réserve collective, elle servira notamment à financer les dépenses qui profitent à l'ensemble du groupe : l'entretien, les consommables, les déplacements professionnels, le matériel partagé, les garanties, ou certaines situations imprévues. Les règles doivent cependant être claires : qui peut autoriser une dépense, à partir de quel montant faut-il consulter les autres, qui conserve les informations comptables, et que se passe-t-il lorsqu'un membre quitte la Cellule ?

Ces questions peuvent paraître terriblement administratives, elles évitent pourtant de nombreux conflits. Une réserve commune n'est pas la fortune personnelle de celui qui sait le mieux utiliser la Trame, et un Agent chargé de tenir les comptes ne devrait pas devenir le seul capable de comprendre où se trouve l'argent. J'ai une préférence pour les équipes où les responsabilités sont visibles, cela permet à chacun de reconnaître les difficultés avant qu'elles deviennent impossibles à résoudre.

Les dépenses invisibles

La plupart des jeunes Agents pensent immédiatement au carburant, aux armes et aux réparations, et ce sont des dépenses réelles ; mais les coûts les plus dangereux sont parfois ceux qu'on oublie : une autorisation arrivée à expiration, un dispositif nécessitant une nouvelle certification, une période de repos médical, un outil spécialisé dont le remplacement demande plusieurs semaines, des frais de logement pendant un retard, un équipement qui doit être contrôlé après une exposition inhabituelle, ou une modification de Route qui rend vos réservations inutilisables. Une mission peut donc être rentable sur le papier et beaucoup moins intéressante dans la réalité ; voilà pourquoi une bonne Cellule n'évalue pas seulement ce qu'elle pourrait gagner, elle examine également ce qu'elle risque de devoir dépenser, et combien de temps elle pourra rester sans nouvelle rémunération.

La réserve de continuité

Vous savez ce qu'est le Mode Pauvre ? Dans les installations du Premier Ciel, cette doctrine permet de réduire certaines fonctions lorsque les ressources deviennent insuffisantes : les systèmes non essentiels sont suspendus, les consommations diminuent, et les moyens disponibles sont consacrés au maintien des fonctions vitales. Une Cellule peut appliquer une philosophie comparable à sa propre économie : lorsque les revenus deviennent incertains, elle réduit les dépenses secondaires, elle reporte certains achats non indispensables, elle préserve les réserves nécessaires aux déplacements, aux soins et à la sécurité, et elle cherche des missions adaptées à ses capacités réelles plutôt que de tout miser sur une opération miraculeuse.

Attention, je ne vous conseille pas de transformer votre existence en privation permanente : les gens ont besoin de repos, de loisirs et d'une vie personnelle. Mais il existe une différence entre conserver une possibilité d'agir et dépenser toute sa marge de sécurité pour impressionner les autres ; le faste est agréable, la liberté de refuser un mauvais Mandat l'est davantage.

La Nef

Votre plus grande liberté et votre plus grosse facture

Ah, les Nefs, je les adore, ces merveilleuses machines capables de porter nos vies entre les mondes, avec leurs coques, leurs moteurs, leurs instruments et tous ces mécanismes qui rendent possible une existence dont nos ancêtres auraient à peine osé rêver. Je possède également une relation beaucoup moins romantique avec leurs factures : une Nef coûte cher à exploiter, elle doit être entretenue, inspectée, réparée, approvisionnée, et parfois immobilisée lorsque ses équipements ne présentent plus les garanties nécessaires.

La possession d'un appareil peut offrir une autonomie considérable, mais tous les Agents de Traverse n'en possèdent pas : certaines Cellules louent des moyens de transport, d'autres travaillent avec des transporteurs indépendants, quelques-unes rejoignent temporairement un équipage déjà constitué, et de nombreux Mandats ne nécessitent aucune Nef personnelle. Ne vous imaginez donc pas qu'une Cellule sans appareil serait nécessairement moins professionnelle ; elle peut simplement avoir choisi de ne pas immobiliser une fortune dans un équipement dont elle n'a pas continuellement besoin.

Les propriétaires

Si vous possédez une Nef, il faut définir sa situation : appartient-elle à un seul Agent, à plusieurs membres de l'équipe, à une société constituée pour son exploitation, ou à un organisme qui la met à disposition selon un accord particulier ? La réponse devient importante dès que les choses se compliquent : qui autorise une modification coûteuse, qui assume les conséquences d'un dommage, que devient l'appareil lorsqu'un copropriétaire souhaite partir, et comment répartir les recettes si un Agent utilise la Nef pour un contrat personnel ?

Ces problèmes ne sont pas extraordinaires, ils apparaissent dans la vie de nombreux transporteurs, et la solution consiste à les prévoir autant que possible, pas à compter sur le fait que les Comp resteront éternellement les meilleurs amis du Premier Ciel. J'espère sincèrement que les vôtres le resteront, mais une bonne amitié n'a rien à perdre à posséder quelques règles claires.

L'entretien

Une Nef possède des systèmes qui doivent continuer à fonctionner correctement : les structures, les dispositifs de propulsion, les commandes, les instruments de navigation, les circuits énergétiques, les compartiments pressurisés, les équipements de sécurité, et tous les composants spécialisés nécessaires à sa configuration. Certains contrôles peuvent être réalisés par l'équipage lorsque celui-ci possède les compétences nécessaires, d'autres exigent des installations adaptées, des instruments, des pièces spécifiques, ou des professionnels habilités.

Vous connaissez la différence entre une Nef entretenue et une Nef dont le capitaine répète que tout fonctionne encore ? La première possède généralement des rapports de maintenance cohérents, la seconde possède souvent un capitaine très optimiste. L'optimisme est charmant, il n'arrête pas une fuite.

Les petites réparations

Les équipages expérimentés apprennent à reconnaître les défauts ordinaires : une vibration inhabituelle, un capteur présentant des mesures incohérentes, une commande devenue moins réactive, une anomalie dans les circuits secondaires. Ces signes ne constituent pas toujours des urgences, mais ils méritent d'être examinés, et une réparation simple peut éviter une défaillance beaucoup plus coûteuse, à condition de ne pas remplacer une pièce par un composant incompatible simplement parce qu'il possède approximativement la bonne forme.

Les ateliers de Dæl-Orûn connaissent particulièrement bien cette difficulté : leurs techniciens possèdent une tradition remarquable de réparation et de réemploi, mais leur savoir-faire ne repose pas sur la magie du bricolage, il repose sur des compétences techniques, des mesures et une connaissance précise des contraintes. Un vieil équipement bien entretenu peut être parfaitement fiable, un appareil récemment modifié peut devenir dangereux ; ne confondez donc pas nouveauté et qualité, ni ancienneté et médiocrité.

La Nef immobilisée

Supposons maintenant que votre appareil nécessite une réparation importante : le chantier annonce un délai, les composants doivent être commandés, et votre prochain Mandat risque d'être retardé. Que faites-vous ? Vous pouvez demander une autre solution de transport, accepter une mission locale, travailler temporairement pour un équipage partenaire, ou utiliser cette période pour former les membres de la Cellule. La pire décision consiste généralement à obliger votre mécanicien à remettre l'appareil en service alors qu'il considère les contrôles insuffisants : vous gagnerez peut-être quelques jours, mais vous pourriez perdre beaucoup plus.

Un bon capitaine sait distinguer une urgence véritable d'une impatience coûteuse, et un bon Agent accepte parfois qu'une machine ait besoin de rester au quai, même lorsque l'univers entier semble soudain rempli d'occasions extraordinaires.

Mode Pauvre

Continuer à fonctionner lorsque les merveilles s'arrêtent

Nous en avons déjà parlé pour les stations, mais la doctrine du Mode Pauvre possède une importance particulière dans la culture technique du Premier Ciel : elle découle d'une histoire où les infrastructures, les communications et les approvisionnements ont parfois été interrompus à grande échelle. Une installation ne devrait pas devenir immédiatement inhabitable lorsqu'une partie de ses équipements avancés cesse de fonctionner : elle doit pouvoir conserver ses fonctions essentielles, dans les limites de ses réserves et de sa conception, évidemment. Une Nef correctement préparée possède elle aussi des procédures permettant de répondre à certaines défaillances.

Mais ne confondez pas Mode Pauvre et invincibilité : une coque gravement endommagée reste dangereuse, une réserve épuisée ne se reconstitue pas par la seule volonté du pilote, et les équipements vitaux ne peuvent pas fonctionner indéfiniment sans entretien. La philosophie du Mode Pauvre est plus modeste : elle consiste à préserver ce qui doit absolument continuer lorsque le reste devient impossible.

Pour les Agents, c'est également une excellente manière de penser leur profession. Si votre Raisonneur devient indisponible, connaissez-vous encore les procédures essentielles ? Si un accès à la Trame est interrompu, savez-vous joindre les services compétents par d'autres moyens disponibles ? Si un spécialiste tombe malade, quelqu'un peut-il accomplir les tâches minimales nécessaires à la sécurité ? Et si vous perdez votre principal Courtier, votre Cellule peut-elle continuer à chercher du travail ? La résilience n'est pas seulement une qualité technique, c'est une manière d'éviter que toute votre existence dépende d'une seule chose.

L'équipement

Acheter utile avant d'acheter impressionnant

Après les Nefs, parlons de ce que vous transportez personnellement. Une bonne Cellule possède du matériel adapté à ses activités, mais toutes les équipes n'ont pas besoin des mêmes équipements : une formation spécialisée dans le secours médical ne prépare pas ses missions comme un groupe travaillant dans l'expertise des archives, une Cellule habituée aux transports intermondes aura des besoins différents d'une équipe d'enquête opérant principalement dans une grande cité, et des Agents chargés de reconnaître des installations anciennes devront prévoir certains instruments dont d'autres professionnels n'auraient jamais l'utilité.

Il faut donc acheter en fonction des missions, pas selon les catalogues les plus brillants : un outil spécialisé peut valoir son prix lorsqu'il permet d'accomplir régulièrement un travail difficile, il peut devenir une dépense absurde s'il reste inutilisé pendant des années, et un équipement prestigieux ne compense pas une absence de formation. J'ai connu des combattants portant des protections extraordinaires et incapables de parcourir rapidement trois coursives sans s'épuiser : ils avaient beaucoup investi dans le matériel, un peu moins dans leurs jambes.

Le matériel commun

Certains équipements peuvent être utilisés par plusieurs membres de la Cellule, comme une trousse spécialisée, des appareils de mesure, du matériel de secours, ou des instruments professionnels ; mais il faut déterminer qui en assure l'entretien, car un équipement partagé n'appartient pas automatiquement à la dernière personne qui l'a emprunté, et un outil commun dont tout le monde suppose qu'un autre vérifiera l'état finit généralement par rester défectueux.

Je recommande donc de désigner des responsables pour les fonctions importantes, pas nécessairement des propriétaires exclusifs, simplement des personnes capables de confirmer que le matériel est disponible, entretenu et adapté au prochain Mandat. Il est étonnant de voir combien de problèmes disparaissent lorsqu'on cesse de croire que la responsabilité collective signifie que personne n'est responsable.

Les Courtiers

Entretenir une relation sans vendre sa liberté

Vous avez désormais réglé vos dépenses, votre Nef est entretenue, votre matériel fonctionne, il ne vous manque plus qu'une chose : du travail. Voilà pourquoi les Courtiers occupent une place aussi importante : ils mettent en relation des besoins et des compétences, ils connaissent les offres, les commanditaires, les contraintes, et les équipes susceptibles d'accomplir certaines missions. Mais tous les Courtiers ne travaillent pas de la même manière : certains possèdent une spécialité, d'autres entretiennent des relations avec plusieurs Maisons, quelques-uns connaissent surtout les collectivités, les établissements scientifiques ou les institutions juridiques, et certains préfèrent les opérations beaucoup plus discrètes.

Votre relation avec un Courtier doit dépendre de ce que vous recherchez : une Cellule qui refuse les missions de combat aura peu d'intérêt à travailler avec un intermédiaire proposant presque exclusivement des opérations armées, et à l'inverse, une équipe spécialisée dans la protection pourra rencontrer des difficultés si son Courtier ne connaît que les établissements scientifiques. Cherchez les bonnes relations, pas nécessairement les plus prestigieuses.

La Table qui vous connaît

Une bonne Table apprend progressivement à comprendre votre Cellule, ses compétences, ses disponibilités, ses moyens, et les types de Mandats qu'elle refuse ; cela permet d'éviter de nombreuses pertes de temps. Un Courtier sérieux ne devrait pas présenter une équipe médicale comme une formation de combat simplement parce que le commanditaire offre une rémunération considérable, et il ne devrait pas davantage prétendre qu'une Cellule possède une compétence qu'elle n'a jamais démontrée, car sa réputation dépend aussi de la qualité de ses recommandations.

Mais n'oubliez pas une chose : votre Courtier possède ses propres intérêts. Il cherche à obtenir des contrats, il peut souhaiter conserver certains clients, et il peut être tenté de vous proposer une mission plus risquée que ce que vous aviez annoncé vouloir accepter. Ce n'est pas automatiquement de la malveillance, mais vous devez rester capables de refuser : une relation professionnelle devient dangereuse lorsque l'un des partenaires considère que l'autre n'a plus le droit de dire non.

Ne pas dépendre d'une seule Voix

Les professionnels expérimentés entretiennent parfois plusieurs relations commerciales : une institution peut proposer des missions scientifiques, un Courtier spécialisé dans les transports peut connaître des besoins d'escorte, une collectivité peut demander des services techniques, et un ancien commanditaire peut recommander votre Cellule à une autre organisation. Cette diversité présente un avantage, elle réduit la dépendance envers un seul intermédiaire, mais elle exige également de la loyauté dans les engagements acceptés : vous ne pouvez pas promettre votre disponibilité à trois clients différents pour la même période et espérer résoudre le problème lorsque les trois Mandats seront confirmés.

La liberté professionnelle n'autorise pas à mentir sur vos engagements, elle exige au contraire de savoir ce que vous pouvez réellement promettre.

La Maison de Traverse

Une institution, pas un maître

Vous connaissez Val-Arilon, ses tribunaux, ses archives, ses établissements scientifiques, et la Maison-Mère de la Maison de Traverse. Cette institution constitue l'un des grands centres professionnels des Agents : elle participe à la reconnaissance des compétences, à la conservation des engagements et à certaines procédures de médiation. Des Courtiers peuvent y proposer des Mandats, des professionnels y cherchent des partenaires, et des Agents peuvent y accéder à des formations ou solliciter une assistance dans des différends.

Mais la Maison de Traverse n'est ni un gouvernement territorial ni une armée privée : tous les Francs ne lui appartiennent pas, et son autorité ne s'étend pas automatiquement à chaque Agent indépendant du Premier Ciel. Voilà une distinction qui me plaît : une organisation professionnelle peut protéger les conditions d'exercice d'un métier sans posséder la vie de tous ceux qui le pratiquent.

Vaërin Thal-Æn

Le Grand Maître qui connaît le terrain

Vaërin Thal-Æn dirige la Maison-Mère. Il a lui-même exercé le métier d'Agent de Traverse, et ses expériences dans le secours, la récupération et la protection ont contribué à former sa conception des Mandats : il considère notamment que les engagements doivent protéger les commanditaires autant que les professionnels qui les exécutent. Cela paraît évident, mais certains clients possèdent une manière très personnelle de comprendre la notion de protection, ils souhaitent que leurs intérêts soient garantis, et que les Agents prennent en charge tous les risques imprévus.

Vaërin s'oppose à cette logique lorsqu'elle devient abusive, ce qui peut provoquer des tensions avec certains Courtiers influents, mais son autorité possède elle aussi des limites : un professionnel indépendant peut choisir d'exercer hors des réseaux de la Maison, il devra simplement assumer les avantages et les risques propres à cette décision.

La médiation

Un Mandat peut tourner au litige : le commanditaire affirme que vous n'avez pas accompli votre mission, vous considérez qu'il a dissimulé des risques, les documents sont contradictoires, et les deux parties possèdent des témoins. Dans certaines situations, les procédures professionnelles peuvent contribuer à établir les responsabilités, et une mission peut également être suspendue lorsque les conditions réelles diffèrent gravement de celles initialement déclarées ; mais ces protections ne suppriment pas la nécessité de respecter les obligations reconnues.

Un Agent peut devoir répondre de ses actes lorsqu'il dépasse illégitimement ses autorisations, et un commanditaire peut être mis en cause lorsqu'il refuse de respecter ses engagements ou dissimule volontairement des informations importantes. La protection professionnelle ne consiste pas à déclarer que les Agents ont toujours raison, elle consiste à faire examiner leurs actes selon des règles reconnues ; c'est moins confortable qu'une immunité absolue, c'est beaucoup plus respectable.

La réputation

Ce que les autres racontent lorsque vous êtes partis

Vous pensez que votre réputation dépend de vos exploits ? En partie, mais pas seulement : elle dépend aussi de votre capacité à respecter vos engagements, à travailler avec d'autres professionnels, à reconnaître vos erreurs, et à assumer les conséquences de vos décisions. Une Cellule peut réussir une mission spectaculaire et découvrir que personne ne souhaite plus travailler avec elle, pourquoi ? Parce qu'elle a humilié ses partenaires, abandonné ses sous-traitants, falsifié ses rapports, ou refusé de reconnaître les dommages qu'elle avait provoqués.

À l'inverse, une équipe ayant accompli des Mandats modestes peut devenir particulièrement recherchée : ses membres arrivent préparés, ils communiquent clairement, ils respectent les personnes concernées, et ils ne transforment pas chaque complication en affrontement. Ce type de réputation demande du temps, mais il peut devenir l'un des meilleurs investissements d'une carrière.

La réputation khar

Sur les quais, lorsqu'on dit d'une personne qu'elle est khar, cela signifie qu'on la considère comme fiable dans le contexte concerné. Mais la fiabilité ne constitue pas une propriété magique : un excellent pilote n'est pas nécessairement un enquêteur remarquable, une Cellule compétente dans l'escorte peut manquer d'expérience en bioconfinement, et un spécialiste des archives peut ignorer les règles d'un terminal éloigné qu'elle n'a jamais visité. La réputation doit donc être liée à des compétences réelles, et il vaut mieux être connu comme un professionnel fiable dans trois domaines que prétendre tout maîtriser et se tromper au premier problème inhabituel. Les Courtiers sérieux préfèrent savoir ce que vous pouvez accomplir, et surtout ce que vous refusez de promettre.

Reconnaître ses erreurs

Un Agent peut se tromper : une information peut être mal interprétée, un trajet peut être mal évalué, une décision peut produire des conséquences imprévues, cela arrive. La question est de savoir ce que vous faites ensuite. Vous pouvez chercher un coupable commode, modifier votre récit, dissimuler une preuve, ou accuser vos Comp : c'est une manière de protéger provisoirement votre orgueil, et de détruire durablement votre crédibilité. Vous pouvez aussi reconnaître ce qui s'est produit, examiner les causes, réparer ce qui peut l'être, et modifier vos pratiques pour éviter que la même erreur se reproduise.

Ce n'est pas toujours facile : certaines fautes possèdent des conséquences graves, d'autres peuvent compromettre une carrière. Mais une réputation fondée sur le mensonge reste fragile, tandis qu'une réputation fondée sur la responsabilité possède davantage de chances de durer. Je ne prétendrai pas avoir toujours compris cela, il m'a fallu beaucoup trop de temps pour apprendre certaines leçons.

Les Comps

Une équipe n'est pas une collection d'équipements

Nous avons parlé de la répartition des revenus, parlons maintenant des personnes. Votre Cellule possède probablement des talents différents : un pilote, une mécanicienne, un médecin, une négociatrice, un spécialiste de la Trame, une combattante, ou un praticien des Flux. Mais ces professionnels possèdent également des besoins et des limites : un membre peut souhaiter travailler principalement sur Avar-Kharûn, un autre rêve de parcourir les confins, une troisième doit rentrer régulièrement auprès de ses enfants, et un quatrième refuse certains types de Mandats pour des raisons personnelles. Toutes ces situations peuvent être légitimes, mais elles demandent à être connues ; une Cellule durable ne fonctionne pas uniquement grâce aux compétences de ses membres, elle fonctionne parce que ceux-ci savent ce qu'ils peuvent attendre les uns des autres.

Le partage des responsabilités

Pendant une mission, les fonctions doivent être suffisamment claires pour éviter les confusions dangereuses, mais cela ne signifie pas qu'un chef doit tout décider seul : certaines décisions appartiennent à des professionnels possédant des compétences particulières. Le pilote connaît les limites de son appareil, le médecin évalue les risques médicaux, le mécanicien juge les conditions techniques, et le spécialiste des Flux peut reconnaître des manifestations que les autres ne savent pas interpréter ; un coordinateur compétent ne remplace pas ces connaissances, il permet qu'elles soient prises en compte au bon moment.

La répartition des responsabilités devient également importante entre les missions : qui entretient les relations avec les Courtiers, qui s'occupe des comptes, qui vérifie les échéances, qui organise les formations, et qui confirme que les équipements collectifs sont en état ? Il n'est pas nécessaire de transformer votre Cellule en administration impériale, mais les responsabilités essentielles ne devraient pas dépendre uniquement de la mémoire de la personne la plus organisée.

Les conflits internes

Les Comp se disputent, oui, même les bons. Une pilote peut considérer qu'une mission est trop risquée, un négociateur peut estimer qu'il aurait fallu accepter une autre offre, une mécanicienne peut reprocher aux autres leur manque de respect pour le matériel, et un médecin peut refuser de laisser repartir un membre qui n'a pas terminé sa récupération. Ces désaccords ne constituent pas nécessairement un problème, ils peuvent au contraire révéler des informations importantes, et une équipe où personne n'ose contredire le coordinateur risque de prendre de très mauvaises décisions.

Mais les disputes doivent pouvoir se résoudre : écouter, expliquer, reconnaître les responsabilités, et accepter parfois qu'aucune solution ne satisfasse entièrement tout le monde. La pire équipe n'est pas celle dont les membres discutent, c'est celle où chacun se tait jusqu'au moment où il décide de partir sans prévenir.

La formation

L'expérience ne tombe pas du ciel

Vous souhaitez devenir meilleur ? Excellente idée, mais oubliez la notion selon laquelle accomplir dix Mandats vous transformerait automatiquement en professionnel supérieur : le nombre de missions ne suffit pas, tout dépend de ce que vous avez réellement appris. Un pilote peut posséder vingt années d'expérience sans avoir jamais travaillé dans certaines conditions, une spécialiste des Flux peut connaître admirablement une tradition et devoir reprendre ses études pour comprendre une autre manifestation, un médecin peut maîtriser une physiologie particulière sans posséder les compétences nécessaires pour traiter toutes les espèces du Premier Ciel, et un excellent combattant peut se révéler incapable de négocier une simple autorisation de passage.

Les compétences s'acquièrent par la formation, la pratique, l'observation, les erreurs correctement analysées, et parfois l'enseignement de personnes beaucoup plus expérimentées.

Choisir ce qu'on doit apprendre

Entre deux missions, une Cellule peut examiner les difficultés rencontrées : une communication a échoué parce que personne ne connaissait suffisamment les procédures locales, un équipement a posé problème parce que l'équipe manquait de compétence pour en vérifier l'état, une négociation s'est prolongée parce que personne ne parlait correctement la langue des interlocuteurs ; voilà des besoins de formation concrets. Il n'est pas nécessaire que tous les membres deviennent experts dans tous les domaines, mais certains apprentissages peuvent rendre l'équipe plus autonome : un pilote peut acquérir des connaissances complémentaires en maintenance, un combattant peut suivre une formation de secours, une enquêtrice peut améliorer sa compréhension des contrats, et une praticienne des Flux peut apprendre à reconnaître les limites des instruments scientifiques utilisés par ses partenaires. Cette complémentarité devient particulièrement précieuse lorsque le spécialiste habituel est indisponible.

La formation ne doit cependant pas servir à prétendre qu'un apprentissage rapide remplace plusieurs années de pratique : certains métiers exigent une expérience longue, et certaines interventions demeurent réservées à des professionnels possédant les qualifications nécessaires.

Les certifications

Les institutions du Premier Ciel reconnaissent différentes compétences professionnelles : certaines fonctions nécessitent des habilitations, d'autres peuvent être soumises à des vérifications particulières selon les juridictions. Une qualification obtenue à Val-Arilon peut être reconnue ailleurs dans certaines conditions, mais elle ne constitue pas automatiquement une autorisation universelle ; les Agents doivent donc vérifier les exigences de leurs futures missions, car une expertise peut être parfaitement réelle tout en nécessitant une reconnaissance complémentaire pour intervenir dans un territoire particulier.

C'est agaçant, mais il existe parfois de bonnes raisons : certaines installations possèdent des caractéristiques techniques particulières, d'autres relèvent de normes locales, et certaines activités présentent des risques qui justifient des qualifications spécifiques. L'important consiste à distinguer les exigences de sécurité des restrictions qui servent surtout à protéger un monopole, ce qui peut, je vous l'assure, demander un travail considérable.

L'apprentissage par les anciens

Je vous conseille également de fréquenter des professionnels expérimentés, pas uniquement les plus célèbres : un vieux mécanicien de Khar-Bas peut vous apprendre davantage sur certaines réparations qu'un auteur ayant publié dix ouvrages sur les Nefs modernes, une administratrice de Val-Arilon peut vous éviter une erreur juridique particulièrement coûteuse, un transporteur de Dæl-Orûn peut reconnaître immédiatement les limites d'un itinéraire que votre Raisonneur considère comme parfaitement acceptable, et un médecin ayant travaillé sur plusieurs mondes peut vous expliquer pourquoi une procédure courante dans une métropole serait dangereuse dans une station éloignée.

L'expérience possède une valeur, mais elle doit également pouvoir être discutée : un ancien peut se tromper, une pratique autrefois utile peut être devenue inadaptée, et l'habitude ne justifie pas automatiquement une méthode. Apprenez donc avec respect, mais gardez votre jugement.

Les jours sans Mandat

Ne rien faire peut aussi être un choix

Voilà un sujet que les jeunes Agents trouvent particulièrement difficile : attendre. Vous avez du matériel, vous possédez des compétences, vous souhaitez travailler, mais aucune mission intéressante n'est disponible, ou celles qu'on vous propose ne correspondent pas à vos moyens. Que faites-vous ? Certains paniquent et acceptent immédiatement le premier Mandat venu, d'autres passent leurs journées à consulter les offres en imaginant que la prochaine sera forcément extraordinaire, et quelques-uns considèrent chaque période sans travail comme une preuve de leur propre médiocrité.

C'est absurde : les marchés professionnels possèdent des rythmes, certaines activités dépendent des saisons locales, des infrastructures ou des besoins industriels, des institutions reportent leurs projets, des compagnies réorganisent leurs transports, et une crise politique peut ralentir les engagements sans provoquer la disparition de la demande. Vous devez donc apprendre à gérer les périodes creuses.

Travailler autrement

Un Agent peut exercer des activités complémentaires : une mécanicienne peut proposer ses services à un atelier, un médecin peut travailler dans un établissement reconnu, un pilote peut accepter temporairement une mission de transport ordinaire, une spécialiste des archives peut participer à un programme de classement ou d'authentification, et un négociateur peut accompagner une petite entreprise. Ces activités ne constituent pas une déchéance : elles permettent d'entretenir les compétences, les relations, et les revenus. La Traverse ne devrait pas être considérée comme une caste dont les membres seraient condamnés à accomplir exclusivement des missions extraordinaires ; ses professionnels possèdent des métiers, et leurs métiers conservent une valeur même lorsqu'aucun danger spectaculaire ne menace les Routes.

Prendre du repos

Vous pouvez également décider de ne pas travailler, oui, volontairement, sans vous excuser. Le repos permet de récupérer, de retrouver des proches, de poursuivre des activités personnelles, et parfois de réfléchir à ce que vous souhaitez réellement faire de votre existence. Certaines personnes ont du mal à supporter le calme après de longues périodes d'activité intense, elles cherchent constamment un nouveau problème, une nouvelle responsabilité, un nouveau départ ; mais il n'existe aucune obligation de remplir chaque journée avec un Mandat.

Votre valeur ne dépend pas du nombre de catastrophes que vous avez empêchées pendant le dernier mois, vous êtes aussi une personne lorsqu'aucun client n'a besoin de vous. Je sais, c'est une idée presque scandaleuse dans certains milieux.

Les blessures qui ne se voient pas

Ce qu'on rapporte parfois du Noir

Tous les accidents ne laissent pas une cicatrice visible : certaines expériences peuvent perturber durablement le sommeil, la concentration, les relations, ou la capacité à retourner dans un environnement rappelant un événement dangereux. Les Agents qui interviennent dans des situations de crise peuvent être confrontés à des blessures psychologiques, mais cela ne signifie pas qu'ils seront tous profondément traumatisés : les personnes réagissent différemment, certaines récupèrent rapidement, d'autres ont besoin de temps, de soutien, ou de soins spécialisés. Les établissements médicaux du Premier Ciel disposent de compétences adaptées à plusieurs formes de récupération, mais leur accessibilité dépend des lieux et des situations.

Une Cellule devrait donc prendre au sérieux les difficultés de ses membres, sans transformer chaque mauvaise nuit en diagnostic, et sans considérer qu'une personne doit cacher ses souffrances pour conserver le respect des autres.

Le Comp qui ne repart pas

Imaginez un membre de votre Cellule : il a participé à une opération particulièrement difficile, il n'a pas été gravement blessé, il accomplit encore correctement son travail, mais il refuse désormais certaines catégories de missions. Vous pourriez considérer cela comme un manque de courage, et vous auriez peut-être tort : il peut avoir découvert une limite personnelle, compris qu'un risque était devenu incompatible avec ses obligations familiales, ou décidé qu'il ne souhaitait plus vivre certaines situations. Son choix mérite d'être entendu.

La Cellule devra peut-être adapter ses activités, rechercher un autre spécialiste, ou accepter que l'un de ses membres souhaite changer de métier. Une équipe ne devient pas plus forte parce qu'elle oblige tous ses membres à supporter éternellement les mêmes épreuves ; parfois, la meilleure manière de protéger un Comp consiste à le laisser partir, même lorsque cela fait mal.

La famille

Ceux qui ne signent jamais vos Mandats

Nous avons déjà parlé des familles du Premier Ciel, mais il existe une différence entre vivre avec quelqu'un qui travaille dans une grande cité et partager l'existence d'un Agent souvent absent. Les proches ne participent pas nécessairement aux missions, pourtant, ils en supportent parfois les conséquences : les départs, les retards, les inquiétudes, les blessures, et les promesses qu'il devient difficile de tenir lorsque la prochaine Route est interrompue.

Un parent peut manquer une fête importante, une partenaire peut devoir organiser seule une partie du quotidien, et un enfant peut avoir du mal à comprendre pourquoi quelqu'un qu'il aime doit encore partir. Cela ne rend pas le métier incompatible avec une vie familiale, mais cela exige des choix : certaines Cellules privilégient les missions locales, d'autres organisent leurs périodes de disponibilité, et quelques Agents acceptent de réduire leurs voyages lorsque leurs obligations personnelles deviennent plus importantes. Il n'existe pas une seule bonne solution, mais les personnes concernées devraient pouvoir participer aux décisions qui les affectent.

Les absents

Le danger particulier du métier ne se trouve pas seulement dans la possibilité de mourir, il existe aussi dans l'habitude de remettre les choses à plus tard : on reportera une visite, on célébrera un anniversaire au retour, on prendra quelques jours de repos après la prochaine mission, on aura une conversation importante lorsque les affaires seront moins compliquées. Puis les mois passent, les enfants grandissent, les parents vieillissent, les relations changent, et certaines occasions disparaissent.

Je ne vais pas vous raconter que vous devez abandonner toutes vos ambitions pour rester auprès de vos proches, ce serait injuste, mais je vous recommande de ne pas considérer leur patience comme une ressource infinie : elle aussi mérite d'être entretenue, comme une Nef, sauf que les conséquences d'une négligence peuvent être infiniment plus douloureuses.

Perdre un Comp

Les départs qui changent une Cellule

Parlons maintenant des départs, pas uniquement ceux qui conduisent au cimetière. Un membre peut quitter l'équipe pour accepter un emploi stable, rejoindre une institution, fonder une famille, retourner sur son monde d'origine, ou simplement poursuivre une autre voie ; certaines séparations sont paisibles, d'autres résultent de désaccords, et quelques-unes laissent des blessures que personne ne sait immédiatement réparer.

Une Cellule devrait prévoir les conséquences pratiques : les engagements professionnels doivent être examinés, les biens communs doivent être répartis selon les accords, les responsabilités doivent être transférées, et les Mandats en cours doivent rester correctement pris en charge. Mais il existe également une dimension humaine : un équipage peut fonctionner pendant des années autour d'habitudes communes, et le départ d'une personne modifie parfois l'équilibre de tout le groupe. Un nouveau Comp ne remplace pas automatiquement l'ancien, même lorsqu'il possède des compétences similaires : il apporte sa personnalité, ses expériences, ses valeurs, et ses propres limites ; il faudra apprendre à travailler ensemble, encore une fois.

Recruter

Lorsque vous cherchez un nouveau membre, ne vous contentez pas d'examiner ses qualifications : elles sont importantes, mais elles ne suffisent pas, car vous devrez partager des espaces, des responsabilités, des informations sensibles, et parfois des situations dans lesquelles les décisions doivent être prises rapidement. Cherchez donc à comprendre comment la personne travaille, comment elle réagit lorsqu'elle ne sait pas, comment elle traite les professionnels dont elle ne dépend pas directement, et si elle accepte de reconnaître ses erreurs.

Un candidat possédant une compétence extraordinaire peut devenir un danger s'il refuse systématiquement d'écouter les autres, et à l'inverse, une personne moins expérimentée peut se révéler précieuse lorsqu'elle apprend rapidement et sait demander de l'aide. Mais ne considérez pas la bonne volonté comme un substitut universel à la qualification : certaines fonctions nécessitent des compétences démontrées, comme le pilotage, les soins spécialisés, la maintenance des systèmes vitaux, ou l'intervention sur des dispositifs dangereux. Vous pouvez former un nouveau Comp, mais vous ne devriez pas lui confier immédiatement une responsabilité dépassant ses capacités simplement parce qu'il vous paraît sympathique.

L'échec

Quand tout le monde rentre, mais que le Mandat est perdu

Voilà une autre chose que vous devez apprendre : certaines missions échouent. L'objet recherché peut avoir disparu, le passage peut devenir inaccessible, le commanditaire peut perdre le droit de poursuivre son opération, un témoin peut refuser de coopérer, et un risque découvert pendant l'intervention peut rendre la mission impossible dans les conditions prévues. Vous pouvez avoir travaillé correctement, pris des décisions raisonnables, et néanmoins ne pas obtenir le résultat attendu ; cela arrive.

La question devient alors celle de vos responsabilités : qu'avez-vous promis, qu'avez-vous réellement accompli, les conditions ont-elles changé, avez-vous correctement informé le commanditaire, et les garanties du Mandat prévoient-elles une situation de ce type ? Un échec opérationnel ne constitue pas automatiquement une faute professionnelle, mais il ne suffit pas davantage d'affirmer que tout était imprévisible pour effacer vos obligations ; les deux peuvent être examinés.

Le droit de renoncer

Dans certaines circonstances, renoncer est la décision la plus responsable. Imaginez : vous découvrez qu'une installation possède des systèmes encore actifs dont personne ne comprend le fonctionnement, le client exige néanmoins que vous forciez l'accès, et votre technicien estime que cette intervention pourrait compromettre des équipements vitaux. Que faites-vous ? Vous pouvez poursuivre, vous pouvez demander des garanties supplémentaires, solliciter des spécialistes, ou suspendre l'opération lorsque les conditions justifient une telle décision ; les institutions de la Traverse reconnaissent précisément l'importance des changements graves entre les risques annoncés et la réalité rencontrée.

Mais ne transformez pas cette possibilité en excuse universelle : un Agent ne peut pas abandonner arbitrairement chaque mission dès qu'elle devient désagréable, il doit pouvoir expliquer son choix et répondre de ses actes. Le courage n'est pas de continuer coûte que coûte, c'est parfois d'accepter les conséquences d'un refus nécessaire.

Réparer après l'échec

La valeur d'une deuxième chance

Lorsqu'une mission tourne mal, certaines relations peuvent être préservées, d'autres non. Un commanditaire peut reconnaître que les risques avaient été mal évalués, une communauté peut comprendre pourquoi votre intervention a dû s'arrêter, et une institution peut accepter de revoir les conditions d'un nouveau Mandat. Mais certaines personnes vous en voudront : elles auront peut-être perdu de l'argent, du temps, ou une possibilité importante, et il faut pouvoir l'entendre, même lorsqu'on considère avoir agi correctement.

Une réputation professionnelle ne se construit pas en exigeant que chacun vous remercie, elle se construit aussi dans la manière dont vous traitez les désaccords : expliquez les faits, reconnaissez les responsabilités, proposez ce qui peut raisonnablement être réparé, et acceptez parfois qu'une relation commerciale soit terminée. La meilleure solution n'est pas toujours de convaincre tout le monde de vous aimer ; parfois, c'est de quitter une situation en ayant respecté vos engagements et votre conscience.

Les petites réussites

Les Mandats dont personne ne parlera

Je vais maintenant vous demander de penser à une mission parfaitement ordinaire : une escorte de spécialiste, une livraison urgente, une vérification documentaire, une opération de maintenance, un différend de transport résolu sans violence. Ce n'est pas très impressionnant, et aucun chroniqueur ne viendra probablement écrire un ouvrage à votre gloire ; mais imaginez ce que cette mission peut représenter pour les personnes concernées. Une station reçoit une pièce avant que ses réserves deviennent insuffisantes, une famille retrouve une personne disparue, une entreprise évite une fermeture qui aurait privé plusieurs travailleurs de leurs revenus, un malade arrive dans un établissement capable de le soigner, et un conflit commercial trouve une solution acceptable.

Voilà des réussites, de véritables réussites, et vous devriez apprendre à en éprouver de la fierté, pas uniquement parce qu'elles sont utiles à votre réputation, mais parce qu'elles donnent un sens à votre métier. La plupart des habitants du Premier Ciel n'ont pas besoin qu'un héros sauve l'univers chaque semaine : ils ont besoin que les choses ordinaires continuent à fonctionner, et que quelqu'un intervienne lorsque ces choses cessent de fonctionner correctement.

Changer de voie

Une carrière n'est pas une condamnation

Il arrivera peut-être un moment où vous souhaitez exercer autrement. Certains Agents deviennent Courtiers, d'autres rejoignent des organismes de formation, quelques-uns travaillent dans les assurances, les garanties ou l'expertise, des pilotes créent leurs propres compagnies de transport, des mécaniciens ouvrent des ateliers, des médecins rejoignent des établissements permanents, et des enquêteurs deviennent spécialistes auprès d'institutions publiques ou privées. Ces transitions dépendent des compétences acquises et des possibilités disponibles, mais elles ne constituent pas nécessairement une retraite complète : un ancien Agent peut continuer à accepter certains Mandats ponctuels, il peut conseiller de jeunes équipes, ou participer à des opérations de secours lorsque son expérience devient nécessaire. Le métier évolue avec les personnes, et c'est une bonne chose.

Devenir Courtier

Certains Agents découvrent qu'ils préfèrent organiser les missions plutôt que les accomplir directement : ils connaissent les Routes, les compétences, les commanditaires, et les difficultés auxquelles les Cellules peuvent être confrontées, et ces connaissances deviennent précieuses pour un Courtier. Mais ne supposez pas que tout excellent Agent ferait un excellent intermédiaire, car les métiers demandent des qualités différentes : un bon Courtier doit comprendre les attentes de plusieurs parties, évaluer les risques, reconnaître les compétences, et maintenir une réputation de fiabilité. Il doit également savoir refuser un client lorsqu'une mission paraît irresponsable, ce qui n'est pas toujours facile lorsque les commissions annoncées sont importantes ; mais un intermédiaire qui sacrifie régulièrement ses Agents finira par rencontrer des difficultés à en recruter, et un Courtier qui protège systématiquement ses clients malhonnêtes finira par perdre ceux qui travaillent sérieusement. La confiance reste une ressource fondamentale, même lorsqu'on exerce depuis un bureau particulièrement confortable.

Enseigner

D'autres professionnels deviennent formateurs, et j'aime cette idée : un savoir réellement utile devrait pouvoir être transmis. Un ancien pilote peut apprendre à reconnaître les limites d'un appareil, une enquêtrice peut enseigner les méthodes de vérification, un médecin peut former des équipes aux soins adaptés à leurs missions, et un spécialiste des juridictions peut expliquer pourquoi un Mandat valable à Val-Arilon ne donne pas automatiquement les mêmes droits dans une colonie éloignée.

La formation possède également une dimension morale : les jeunes Agents doivent apprendre à utiliser leurs compétences, mais aussi à reconnaître les limites de leurs interventions, à ne pas confondre une découverte avec un droit de propriété, à distinguer la discrétion professionnelle de la complicité, et à comprendre que la vie des personnes rencontrées possède davantage de valeur que la satisfaction d'un commanditaire particulièrement exigeant. Je vous assure que ces leçons deviennent beaucoup plus faciles à enseigner lorsqu'on les a soi-même apprises, même si certaines demeurent douloureuses.

La retraite

S'arrêter n'est pas disparaître

Nous arrivons enfin à une question que presque aucun jeune Agent n'aime poser : que se passe-t-il lorsque vous décidez de ne plus accepter de Mandats ? La réponse dépend de votre situation : certains professionnels disposent de droits ou de protections liés à leurs anciennes fonctions, d'autres ont constitué des réserves personnelles, quelques-uns possèdent des activités qu'ils peuvent continuer à exercer, et certains rencontrent des difficultés économiques lorsqu'ils cessent de voyager. Il n'existe pas une solution universelle applicable à tous les indépendants du Premier Ciel ; voilà pourquoi il vaut mieux réfléchir tôt à cette possibilité. Vous n'êtes pas obligé de devenir riche, mais vous devriez essayer de ne pas construire une carrière qui vous obligera éternellement à accepter des risques toujours plus grands simplement pour payer vos besoins ordinaires. La sécurité financière peut permettre de choisir, et la possibilité de choisir demeure l'une des plus grandes formes de liberté.

Les anciens

Certaines communautés entretiennent une relation particulière avec leurs anciens professionnels des Routes : ils possèdent des histoires, des connaissances, des contacts, et parfois une mémoire exceptionnelle des changements survenus dans les infrastructures. Un ancien transporteur peut reconnaître une vieille convention de passage, une mécanicienne retraitée peut connaître l'origine d'une machine dont le fabricant a disparu depuis plusieurs générations, et un ancien Courtier peut se souvenir des circonstances d'un accord que les archives contemporaines présentent de manière incomplète.

Mais les anciens ne sont pas des monuments : ils possèdent encore leurs besoins, leurs opinions et leurs projets. Certains souhaitent transmettre leurs connaissances, d'autres préfèrent profiter de leur tranquillité, et quelques-uns ne supportent absolument pas qu'un jeune imbécile vienne leur demander de raconter pour la cinquantième fois la même aventure. Respectez leur choix : ils ont probablement gagné le droit de prendre leur repas sans devoir faire une conférence.

Les jours qui restent

Ce qu'une carrière réussie devrait permettre
Vous voulez savoir comment je reconnais un Agent qui a réussi sa vie ? Ce n'est pas à la taille de sa Nef, ni à ses revenus, ni au nombre de noms prestigieux qu'il peut citer dans une conversation ; je regarde plutôt ce qu'il a conservé : ses amitiés, sa capacité de choisir, ses compétences, sa curiosité, et son désir de continuer à vivre autre chose que son métier.

Bien sûr, il existe des professionnels particulièrement ambitieux : certains souhaitent parcourir toutes les Routes accessibles, d'autres rêvent de découvrir une installation ancienne, quelques-uns veulent devenir célèbres, et beaucoup cherchent simplement une vie confortable qui leur permette de travailler sans dépendre entièrement d'une institution. Toutes ces ambitions peuvent être respectables, mais une carrière ne devrait pas vous obliger à abandonner systématiquement ce qui vous rend heureux. Vous pouvez aimer les voyages et souhaiter posséder un foyer, vous pouvez apprécier les missions dangereuses et décider un jour que vous en avez assez, vous pouvez être courageux et refuser un combat, et vous pouvez avoir passé cinquante années dans la Traverse sans jamais devenir une légende ; cela ne signifie pas que vous avez échoué.

Une journée entre deux Mandats

Quatre Agents, une Nef et beaucoup trop de factures

Allez, terminons par une petite histoire. Nous sommes à Avarael, et une Cellule de quatre Agents est revenue d'une mission de protection : le Mandat a été accompli, le commanditaire a confirmé la prestation, et le paiement est arrivé pendant la nuit. Tout devrait aller pour le mieux, seulement voilà : la mécanicienne annonce que la Nef doit subir un contrôle important. Le pilote affirme que l'appareil fonctionnait parfaitement au retour ; elle lui explique que le fait d'avoir réussi à revenir ne démontre pas l'absence de défaut ; il répond que ses instruments n'ont signalé aucune anomalie grave ; elle lui présente un relevé qu'il n'avait manifestement pas examiné, et le silence devient magnifique.

Pendant ce temps, la négociatrice consulte les comptes et découvre que plusieurs frais n'ont pas encore été remboursés, tandis que la quatrième membre de la Cellule, une soigneuse, annonce qu'elle souhaite rester quelques jours supplémentaires auprès d'une personne de sa famille. Personne n'est enchanté, mais les problèmes sont réels, ils doivent être réglés.

La Cellule se réunit donc autour d'un repas : la mécanicienne présente les besoins techniques, le pilote examine les possibilités de transport, la négociatrice prépare les justificatifs nécessaires au remboursement, et la soigneuse explique qu'elle pourra participer aux préparatifs, mais qu'elle ne souhaite pas repartir immédiatement. Les discussions durent, il y a quelques désaccords, quelques soupirs, et une remarque particulièrement déplacée concernant les capacités culinaires du pilote. Puis une solution apparaît : la Nef restera au chantier, les membres disponibles accepteront éventuellement une mission locale si elle correspond à leurs compétences, le paiement sera réparti selon les engagements communs, et la soigneuse prendra les jours nécessaires. Personne n'a dégainé, personne n'a sauvé une civilisation, mais la Cellule vient de prendre plusieurs décisions qui permettront probablement à ses membres de continuer à travailler ensemble ; c'est déjà une excellente journée.

L'offre du soir

Plus tard, un Courtier contacte l'équipe et propose un Mandat de récupération : une installation éloignée contient un équipement qu'un établissement scientifique souhaite faire examiner, la rémunération paraît intéressante, mais le départ devrait avoir lieu immédiatement. La négociatrice explique que la Nef n'est pas disponible, le Courtier propose de fournir un autre transport, la mécanicienne demande les caractéristiques de l'appareil, le pilote réclame les documents de navigation, la soigneuse souhaite connaître les conditions médicales de l'opération, et la négociatrice demande pourquoi le commanditaire considère le délai comme si urgent.

La réponse arrive : l'installation doit être fermée prochainement, plusieurs équipements demeurent encore sur place, et le propriétaire souhaite les récupérer avant la fin de certaines autorisations ; jusqu'ici, rien d'extraordinaire. Puis le Courtier précise que les derniers relevés techniques indiquent une activité résiduelle dans un système que personne n'était censé avoir laissé fonctionner. Voilà : une affaire intéressante, peut-être dangereuse, et suffisamment bien rémunérée pour attirer l'attention d'une Cellule expérimentée.

Les Agents examinent les informations, ils découvrent que certains contrôles n'ont pas encore été réalisés, et ils demandent donc des garanties supplémentaires. Le Courtier les contacte de nouveau : le commanditaire accepte de financer une expertise préalable, et l'équipe décide d'attendre ses résultats avant de confirmer son engagement. C'est une bonne décision, pas parce que la mission est nécessairement dangereuse, mais parce que les professionnels viennent de reconnaître ce qu'ils ignorent. Ils pourraient parfaitement accepter ensuite, ou refuser ; la Route restera là, et leur liberté de choisir aussi.

La parole de Saëryne Ce qu'il faut savoir garder

Je vais vous confier quelque chose. J'ai longtemps pensé que la valeur d'une vie se mesurait aux devoirs accomplis, aux ordres respectés, aux épreuves traversées, et aux sacrifices qu'on acceptait sans se plaindre. C'était une manière très pratique de justifier presque n'importe quelle existence : on pouvait toujours se convaincre que la prochaine tâche était plus importante, que la prochaine mission exigeait davantage, que le prochain danger méritait qu'on oublie un peu plus ce qu'on avait laissé derrière soi.

Puis vient un jour où l'on se retourne, et où certaines choses ne sont plus là : une amitié, une possibilité, une personne qu'on pensait avoir encore le temps de retrouver. Alors je ne vais pas vous dire de ne jamais prendre de risques, ce serait ridicule : le métier que nous avons choisi possède sa part de danger, et certaines situations méritent réellement qu'on agisse malgré la peur. Mais je voudrais que vous sachiez distinguer le courage de l'habitude de vous sacrifier, ce n'est pas la même chose. Un Agent peut risquer sa vie pour sauver des inconnus, cela ne signifie pas qu'il doit considérer sa propre existence comme dépourvue de valeur.

Vous avez le droit de rentrer, le droit de prendre du repos, le droit de refuser un Mandat, le droit de changer de métier, et le droit de construire une vie qui ne dépend pas entièrement de votre prochaine mission. Vous savez ce que j'aimerais entendre un jour ? Qu'une ancienne Cellule de Traverse s'est retrouvée après plusieurs décennies : que les membres ont vieilli, que certains possèdent des familles, que d'autres enseignent, travaillent ou cultivent un jardin, qu'ils se racontent encore leurs aventures, et qu'ils ont suffisamment de souvenirs heureux pour ne pas passer toute la soirée à parler des dangers auxquels ils ont survécu. Voilà une réussite qui mérite une chanson, une véritable, avec un refrain suffisamment bon pour que tout le monde puisse chanter, même moi ; et je vous assure que cela constituerait une performance remarquable pour les autres spectateurs.



DEVENIR UN VÉRITABLE AGENT DE TRAVERSE

Il ne suffit pas de franchir une Porte pour savoir où l'on va

Alors, mes beautés, vous avez trouvé de quoi manger, vous savez comment entretenir une Nef et vous commencez à comprendre pourquoi les Courtiers préfèrent les professionnels qui lisent leurs contrats ; magnifique, vous voilà presque prêts. Presque. Il reste une question que j'ai volontairement évitée jusqu'ici : qu'est-ce qui fait réellement de quelqu'un un Agent de Traverse ? Une licence, une arme, un Sceau reconnu, le nombre de mondes visités, ou une réputation assez flatteuse pour obtenir gratuitement une chambre dans certains établissements ?

Non. Enfin, ces choses peuvent aider, surtout la chambre gratuite, mais elles ne suffisent pas. J'ai rencontré des voyageurs ayant parcouru des centaines de Routes et incapables de prendre une décision raisonnable lorsqu'une situation devenait imprévue ; j'ai connu des soldats remarquables qui perdaient tous leurs moyens devant un simple différend commercial ; des savants capables de comprendre les propriétés d'un phénomène extraordinaire, mais parfaitement incapables de rassurer un enfant blessé ; et des gens sans réputation particulière qui savaient exactement quoi faire lorsqu'une communauté avait besoin d'aide.

Le métier ne se résume pas à posséder des compétences impressionnantes : il consiste à savoir les employer, au bon endroit, avec les bonnes personnes, et sans oublier que vos décisions concernent parfois des vies qui ne vous appartiennent pas. Voilà ce que nous allons apprendre ; pas comment devenir une légende, mais comment devenir quelqu'un sur qui les autres pourront raisonnablement compter.

Les origines

Personne ne naît Agent de Traverse

Il n'existe pas une enfance universelle destinée à fabriquer des Agents. Certains grandissent dans les grandes métropoles d'Avar-Kharûn ; d'autres passent leurs premières années dans les habitats de Dæl-Orûn, les installations agricoles de Thalen-Or ou les cités maritimes de Mær-Vaël ; quelques-uns appartiennent à des familles qui parcourent les Routes depuis plusieurs générations, tandis que d'autres n'ont jamais quitté leur monde natal avant leur premier Mandat. Ils n'ont pas appris les mêmes langues, ils ne possèdent pas les mêmes traditions, et leurs histoires peuvent être profondément différentes.

C'est précisément ce qui rend les Cellules de Traverse si intéressantes. Une équipe peut réunir une ancienne militaire maïrathienne, un médecin anarim, une spécialiste ælarenne des archives et un mécanicien ayant grandi dans un atelier de Dæl-Orûn ; leurs compétences ne proviennent pas du même enseignement, leurs rapports à l'autorité peuvent être différents, et leurs habitudes professionnelles peuvent même se contredire. Mais ils peuvent apprendre à travailler ensemble, et c'est parfois cette diversité qui leur permet de résoudre une affaire qu'une équipe plus uniforme n'aurait pas comprise.

Ceux qui viennent des grandes Maisons

Beaucoup de futurs Agents commencent leur vie professionnelle dans une Grande Maison. Ils y reçoivent une formation, ils y apprennent un métier, et ils y découvrent les procédures, les responsabilités et les exigences propres à leur domaine : un ingénieur peut travailler pendant des années dans les installations de Væl-Khar, une biologiste peut participer aux recherches d'un établissement associé à Thalen-Mær, un spécialiste des identités peut recevoir une formation chez Sæl-Voran, et un technicien de Shæl-Vaën peut consacrer une partie de sa carrière aux systèmes vitaux des habitats fermés.

Tous possèdent des connaissances potentiellement utiles à la Traverse, mais aucun ne devient automatiquement capable d'accomplir n'importe quel Mandat. Un excellent ingénieur peut ignorer les procédures d'une juridiction étrangère, une spécialiste du renseignement peut n'avoir jamais travaillé dans une situation de secours, et un technicien des systèmes vitaux peut découvrir qu'une mission d'exploration demande des compétences très différentes de celles qu'il employait dans un atelier. Il devra apprendre, comme tout le monde ; la différence, c'est qu'il part avec une expérience professionnelle réelle, et cette expérience mérite d'être reconnue.

Ceux qui quittent les institutions

Les anciennes fonctions publiques, militaires ou religieuses peuvent également conduire à la Traverse. Un garde civique connaît les procédures de sécurité, un enquêteur possède des méthodes de recherche, un militaire peut comprendre la protection d'un convoi, une ancienne responsable administrative connaît parfois les subtilités des accords entre institutions ; quant à une prêtresse formée aux Flux, elle peut apporter des connaissances très particulières.

Je vous regarde, oui, je sais que vous pensez à moi, je suis un exemple absolument merveilleux ; enfin, un exemple instructif. J'avais reçu une formation exigeante : je connaissais les rites, les responsabilités et certaines manifestations entropiques, je savais combattre, je savais obéir, et je croyais connaître le prix de chaque décision importante. Puis j'ai découvert que quitter une institution ne signifie pas posséder immédiatement toutes les compétences nécessaires pour vivre librement. Il a fallu apprendre à négocier sans invoquer mon ancienne charge, à reconnaître les compétences d'une personne qui n'avait jamais porté de titre prestigieux, à accepter qu'un Courtier puisse me dire non, et surtout à comprendre que mon expérience, aussi vaste soit-elle, ne me rendait pas compétente dans tous les domaines. Ce fut une découverte particulièrement désagréable pour mon orgueil, excellente pour le reste.

Ceux qui commencent sans prestige

Il existe aussi des Agents dont la première carrière n'avait rien de spectaculaire : un employé de transport, une restauratrice, un artisan, une archiviste, une aide-soignante, un petit commerçant, un étudiant qui a dû interrompre sa formation, ou quelqu'un qui cherche simplement une profession différente. Ne les sous-estimez pas.

Une personne ayant travaillé pendant vingt ans dans les marchés de Mille-Rives peut posséder une connaissance extraordinaire des échanges commerciaux ; un mécanicien indépendant connaît parfois des équipements anciens que les grands chantiers ont cessé d'entretenir ; une restauratrice habituée à accueillir plusieurs peuples peut avoir développé des capacités remarquables d'observation et de médiation ; et une ancienne employée administrative peut comprendre immédiatement pourquoi un document présenté comme parfaitement valable ne possède aucune valeur dans la juridiction concernée. Ces compétences ne produisent pas nécessairement de magnifiques démonstrations, elles peuvent pourtant faire gagner un Mandat, parfois sans qu'il soit nécessaire de sortir une arme.

Les caractéristiques

Ce que votre corps et votre esprit vous permettent

Parlons maintenant de vos capacités. Certains individus possèdent une force physique remarquable, d'autres une grande résistance ; certains apprennent rapidement, d'autres perçoivent des détails que leurs voisins ne remarquent pas ; quelques-uns restent calmes dans des situations où tout le monde commence à paniquer ; et certaines personnes possèdent une aptitude extraordinaire à convaincre leurs interlocuteurs de leur accord cinq minutes supplémentaires. Cette dernière qualité peut être très utile lorsqu'un garde vient de découvrir que vous avez oublié une autorisation.

Les caractéristiques représentent les dispositions et les capacités générales d'un individu, mais elles ne constituent pas toute sa compétence. Une excellente perception ne transforme pas automatiquement quelqu'un en enquêteur, une intelligence remarquable ne suffit pas à réparer un système de propulsion, et une force physique exceptionnelle ne garantit aucune maîtrise d'un combat. Les qualités personnelles offrent des possibilités, le savoir-faire permet de les exploiter : c'est une distinction fondamentale.

Le talent ne remplace pas l'apprentissage

Imaginez deux pilotes. La première possède des aptitudes naturelles remarquables : elle réagit rapidement, comprend facilement les représentations spatiales et conserve son calme, mais elle vient tout juste de terminer sa formation. Le second possède des capacités plus ordinaires ; en revanche, il travaille depuis vingt années sur plusieurs catégories de Nefs. Il connaît les procédures, les défauts fréquents, les limites des systèmes, et les erreurs que commettent les pilotes débutants lorsqu'ils se croient plus habiles qu'ils ne le sont réellement.

Lequel préféreriez-vous engager ? Cela dépend de la mission. Dans certaines situations, les capacités de la première seront précieuses ; dans d'autres, l'expérience du second représentera un avantage considérable ; et la meilleure solution pourrait être de les faire travailler ensemble. Voilà pourquoi je me méfie des gens qui présentent le talent comme une qualité suffisante : un don peut faciliter l'apprentissage, il ne remplace pas nécessairement les années passées à comprendre un métier.

Les compétences

Ce que vous avez réellement appris à faire

Une compétence représente un savoir ou un savoir-faire acquis. Elle peut provenir d'études, d'un apprentissage professionnel, d'une formation institutionnelle, de l'expérience de terrain, ou d'un enseignement reçu auprès de spécialistes ; mais son existence doit correspondre à quelque chose de concret. Un personnage qui possède une compétence en maintenance sait intervenir dans les limites de sa formation ; un professionnel de santé possède des connaissances adaptées à sa spécialité ; un enquêteur sait rechercher des informations, confronter des témoignages et examiner des indices ; un négociateur sait préparer un échange et comprendre les intérêts de plusieurs parties ; et un spécialiste des Flux possède des connaissances particulières concernant les manifestations qu'il a réellement étudiées.

Aucune compétence ne devrait devenir un pouvoir universel simplement parce que son intitulé paraît vaste. Une personne capable de réparer un automate de manutention ne sait pas nécessairement reconstruire un système thaër-vesh, un médecin excellent dans une physiologie ne maîtrise pas automatiquement toutes les autres, et un spécialiste de la sécurité ne possède pas nécessairement les qualifications permettant de conduire une enquête judiciaire. Les domaines existent, leurs limites aussi, et c'est ce qui donne une valeur réelle aux experts.

Les années d'expérience

Le temps compte, mais pas simplement parce qu'il passe. Une personne peut exercer pendant vingt ans sans rencontrer certaines situations, tandis qu'une autre peut acquérir une expérience particulièrement variée en travaillant sur plusieurs installations ; la durée professionnelle donne donc un cadre à la maîtrise, sans raconter à elle seule toutes les capacités d'un individu. Lorsqu'on constitue le parcours d'un Agent, il faut distinguer les années consacrées à chaque profession et les compétences qui en découlent : un ancien militaire ayant ensuite travaillé comme enquêteur ne possède pas nécessairement le même niveau de maîtrise dans ces deux métiers, une technicienne ayant repris des études peut avoir conservé son savoir-faire antérieur tout en acquérant une nouvelle spécialisation, et une personne expérimentée peut découvrir un domaine dans lequel elle demeure débutante.



Cela n'a rien d'humiliant, c'est la réalité. Vous pouvez avoir vécu quatre-vingts années et commencer demain une formation qui vous obligera à reconnaître que vous ne savez presque rien ; je trouve même cette possibilité assez réjouissante, car elle signifie qu'on n'est jamais condamné à rester exactement la personne qu'on était hier.

Les professions ne sont pas des destins

Un Agent peut avoir exercé plusieurs métiers, et son avenir ne doit pas être déterminé définitivement par le premier. Une combattante peut apprendre la négociation, un technicien peut devenir Courtier, un pilote peut entreprendre des études médicales, et une ancienne prêtresse peut découvrir qu'elle préfère aider directement les gens plutôt que servir une institution. Les professions racontent une histoire, elles ne constituent pas des prisons.

Il en va de même pour les caractéristiques et les compétences. Vous ne deviendrez pas soudain plus puissant dans tous les domaines simplement parce que vous avez accompli une mission difficile : vous progresserez là où vos expériences, votre entraînement et vos apprentissages le permettront, et certaines maîtrises demanderont davantage de temps que d'autres. Voilà pourquoi deux Agents ayant parcouru les mêmes Routes peuvent devenir des professionnels profondément différents : l'un aura perfectionné ses capacités d'enquête, l'autre aura consacré son temps à la médecine, un troisième sera devenu un pilote remarquable, et une quatrième aura développé des compétences permettant de comprendre plusieurs traditions de Flux. Personne n'a besoin de devenir une version supérieure de tout le monde ; il suffit d'apprendre à devenir meilleur dans ce qu'on souhaite réellement accomplir.

Les spécialistes

Il faut savoir reconnaître les gens meilleurs que soi

Un Agent expérimenté n'est pas nécessairement celui qui connaît toutes les réponses ; c'est souvent celui qui sait reconnaître les questions auxquelles il ne peut pas répondre. Imaginez que votre Cellule découvre une installation présentant une anomalie biologique : votre mécanicien peut examiner les systèmes de confinement, votre spécialiste des Flux peut étudier certaines manifestations inhabituelles, votre pilote peut organiser une évacuation, mais si personne ne possède les compétences médicales et biologiques nécessaires, il faudra appeler un spécialiste. Ce n'est pas une défaite, c'est une décision professionnelle, et de nombreuses catastrophes commencent par une personne qui refuse d'admettre qu'elle ne comprend pas ce qu'elle manipule ; les héritages thaër-vesh possèdent d'ailleurs une capacité particulièrement remarquable à punir ce genre d'orgueil.

Je vous recommande donc de toujours connaître quelqu'un de plus compétent que vous dans les domaines dont dépend votre travail : un médecin, un juriste, un technicien, un spécialiste des archives, et quelques personnes capables de vous expliquer poliment pourquoi votre dernière idée était absolument stupide. Ces dernières sont particulièrement précieuses, même si elles deviennent parfois fatigantes.

Former une Cellule

Des compétences différentes, une responsabilité commune

Vous voilà avec plusieurs professionnels, une excellente nouvelle. Il faut maintenant déterminer comment ils vont travailler ensemble. La première erreur consiste à recruter uniquement les personnes qui vous ressemblent : quatre combattants remarquables peuvent devenir une force impressionnante, ils peuvent aussi découvrir qu'aucun d'entre eux ne sait interpréter un contrat, traiter une contamination ou réparer un dispositif de maintien de la vie. Une équipe efficace doit donc examiner les besoins des Mandats qu'elle souhaite accepter ; elle n'a pas besoin de posséder toutes les compétences du Premier Ciel, mais elle doit comprendre ses lacunes et prévoir comment les compenser. Parfois, il faudra recruter un spécialiste, parfois travailler avec une autre Cellule, et parfois renoncer à une mission ; cette dernière solution mérite davantage de respect que certains jeunes Agents ne sont disposés à lui accorder.

Les fonctions essentielles

Il existe plusieurs responsabilités qu'une Cellule devrait pouvoir assumer au cours de ses activités : comprendre un Mandat, préparer les déplacements, évaluer les risques, communiquer avec les autorités compétentes, assurer les soins nécessaires, préserver les preuves, entretenir les équipements, et organiser un retour. Cela ne signifie pas qu'il faut obligatoirement une personne distincte pour chacune de ces fonctions, car les compétences peuvent se recouper : un pilote peut posséder des connaissances techniques importantes, un médecin peut être une excellente négociatrice, une enquêtrice peut comprendre les procédures juridiques, et un professionnel expérimenté peut assumer plusieurs responsabilités dans une petite équipe.

Mais la polyvalence possède ses limites. Lorsque vous répartissez les fonctions, pensez également à ce qui se produira si l'un des membres devient indisponible : une Cellule dont toutes les capacités dépendent d'une seule personne risque de se trouver particulièrement démunie lorsque cette personne tombe malade, ou lorsqu'elle décide simplement de prendre des vacances, ce qui, je vous le rappelle, constitue une activité parfaitement légitime.

Qui commande ?

Voilà une question délicate : une Cellule doit-elle avoir un chef ? Parfois. Certaines équipes désignent un coordinateur permanent, d'autres répartissent les responsabilités selon les missions, et quelques-unes conservent une organisation plus collégiale ; aucune de ces solutions n'est automatiquement supérieure, l'important consiste à savoir qui prend les décisions lorsque les avis divergent.

Mais attention à une distinction. Coordonner une opération ne signifie pas posséder toutes les compétences nécessaires : un responsable peut décider de modifier un objectif, il ne devrait pas ignorer l'avis du mécanicien chargé d'évaluer l'état de la Nef ; il peut organiser une évacuation, il doit néanmoins tenir compte des contraintes médicales expliquées par le soigneur ; et il peut négocier avec un commanditaire sans posséder le droit de modifier personnellement les engagements de tous les autres membres. Un bon coordinateur sait écouter, il connaît les responsabilités, et il prend ses décisions à partir des informations disponibles. J'ai connu des chefs capables d'envoyer cent personnes au combat sans jamais demander au responsable des transports si les véhicules avaient assez d'énergie pour revenir ; ce n'était pas du courage, c'était une remarquable combinaison d'autorité et d'ignorance.

La confiance

Ce qu'on ne peut pas acheter avec une prime

Vous pouvez vérifier les compétences d'un candidat, examiner ses qualifications, consulter ses anciens Mandats et demander des recommandations ; tout cela est utile, mais la confiance se construit aussi dans les comportements ordinaires. Une personne reconnaît-elle ses erreurs ? Respecte-t-elle ses engagements ? Accepte-t-elle qu'un autre possède davantage de compétence dans certains domaines ? Et comment réagit-elle lorsqu'un travailleur considéré comme subalterne lui fait remarquer un problème ?

Je me méfie particulièrement des gens charmants avec leurs supérieurs et méprisants avec ceux dont ils n'attendent aucun avantage ; il y a là une manière de comprendre les relations humaines que je trouve fort désagréable. Un bon Comp ne doit pas nécessairement être votre ami, mais vous devez pouvoir compter sur lui dans les limites de vos engagements, et il doit pouvoir compter sur vous. La confiance n'est pas l'absence de désaccord : elle est la possibilité de traverser un désaccord sans craindre immédiatement d'être trahi.

Les premiers Mandats

Commencer petit n'est pas commencer mal

Les débutants rêvent souvent d'un contrat extraordinaire : une expédition vers une installation thaérvish, une escorte diplomatique impliquant plusieurs puissances, une mission secrète confiée par un dignitaire impérial, ou une découverte capable de modifier l'avenir du Premier Ciel. Je comprends, ce sont de belles histoires, mais je vous conseille de commencer par des tâches adaptées à vos moyens : une escorte locale, un transport de matériel, une recherche documentaire, une inspection, une mission de récupération, ou l'accompagnement d'un spécialiste.

Ces travaux peuvent paraître modestes, ils permettent pourtant de découvrir le métier. Vous apprendrez à préparer un déplacement, à travailler avec un Courtier, à comprendre les engagements, à gérer les dépenses, et à résoudre les problèmes ordinaires avant qu'ils ne deviennent graves.

Un premier Mandat réussi peut également ouvrir de nouvelles possibilités : un client satisfait vous recommande, une institution conserve votre nom, un Courtier constate que votre Cellule possède les compétences annoncées, et vous commencez à construire une réputation professionnelle. C'est moins spectaculaire qu'une bataille, mais beaucoup plus durable.

Choisir un Mandat

La question n'est pas seulement de savoir si vous pouvez réussir

Une offre arrive, votre Courtier vous annonce la rémunération, le client semble sérieux, et l'objectif paraît correspondre à vos compétences. Faut-il accepter ? Pas encore. Commencez par comprendre ce qu'on attend réellement de vous : un Mandat de récupération peut concerner un bien abandonné, mais il peut également dissimuler un conflit de propriété ; une escorte peut protéger un témoin, elle peut aussi chercher à conduire une personne quelque part contre sa volonté ; une enquête peut établir une fraude, elle peut également servir à intimider quelqu'un dont les activités dérangent un puissant. Les intitulés ne racontent pas toute l'histoire.

Il faut donc déterminer l'objectif, les personnes concernées, les droits applicables, les moyens nécessaires, et les conséquences prévisibles. Vous pourrez ensuite décider si votre Cellule possède les compétences adaptées, mais également si elle souhaite réellement participer à l'opération, car une bonne rémunération ne rend pas toutes les missions acceptables, et une mission parfaitement légale peut demeurer contraire aux engagements personnels de certains membres. La liberté de la Traverse consiste aussi à pouvoir choisir.

Le Mandat qui semble trop facile

Je vais vous apprendre une règle : lorsqu'un commanditaire propose une rémunération extraordinaire pour une tâche qui paraît parfaitement simple, demandez pourquoi il n'emploie pas les moyens ordinaires. Parfois, la réponse est légitime : il manque de temps, il souhaite préserver une confidentialité, il a besoin de compétences rares, ou la mission concerne plusieurs juridictions dont les procédures rendent l'opération complexe. Mais il arrive également qu'une information importante ait été omise : le propriétaire refuse de coopérer, la zone présente un risque sanitaire, une autorisation a été suspendue, ou le commanditaire souhaite obtenir quelque chose qu'il n'a pas le droit de prendre.

Vous ne devez pas considérer chaque offre généreuse comme une escroquerie, mais vous avez intérêt à comprendre ce qui justifie son prix. La prudence n'est pas de la paranoïa, c'est une manière de ne pas transformer votre enthousiasme en facture médicale.

Les informations préalables

Ce que vous devez savoir avant de partir

Une Cellule sérieuse prépare ses interventions. Elle examine les informations disponibles : les cartes, les itinéraires, les installations, les personnes impliquées, les juridictions, les risques techniques, et les moyens de secours. Il faut également savoir quelles informations manquent, cette distinction devient essentielle. Vous pouvez disposer d'un dossier très complet et découvrir qu'il repose entièrement sur les déclarations d'une seule personne ; un plan peut être exact à sa date de réalisation, mais ne plus correspondre à l'installation contemporaine ; un appareil peut avoir été modifié, un contrat peut avoir changé, et une communauté peut avoir obtenu de nouveaux droits depuis le dernier passage du commanditaire.

Ne considérez donc pas les documents comme des vérités éternelles : vérifiez leur date, leur provenance, leur portée, et les conditions dans lesquelles ils ont été établis.

Les cartes ne racontent pas tout

Imaginez un trajet dans Dæl-Orûn. La carte présente une succession de points de passage, les distances sont calculées, les réserves nécessaires semblent suffisantes, et votre Raisonneur annonce une trajectoire parfaitement acceptable ; mais un transporteur expérimenté vous explique qu'une installation prévue pour le ravitaillement fonctionne actuellement avec des capacités réduites. Votre plan demeure mathématiquement correct, il est simplement devenu professionnellement mauvais. Une carte représente un espace, elle ne garantit pas que tous les services représentés fonctionneront au moment de votre arrivée.

La même difficulté existe dans les grandes cités : un accès peut être fermé, un secteur peut relever d'une compétence particulière, une installation peut connaître des restrictions temporaires, et une autorité peut imposer des contrôles dont votre dossier ne tient pas encore compte. Voilà pourquoi les contacts locaux sont importants : ils connaissent souvent les détails que les documents généraux ne peuvent pas décrire.

La reconnaissance

Observer avant de comprendre, comprendre avant d'agir

Certaines missions nécessitent une reconnaissance préalable. Vous examinez les lieux, vous identifiez les accès, vous vérifiez les conditions techniques, et vous cherchez à comprendre les activités ordinaires du site ; mais ne transformez pas automatiquement la reconnaissance en opération clandestine. Une partie des informations peut être obtenue légalement : les plans publics, les descriptions de services, les règlements, les témoignages volontaires, les rapports d'inspection accessibles, et les renseignements fournis par le commanditaire. Il existe également des situations où une autorisation d'accès peut être négociée ; un Agent compétent ne devrait pas risquer une accusation d'intrusion simplement parce qu'il trouve plus excitant de passer par une conduite technique.

Je sais, les conduites possèdent un charme particulier dans les récits d'aventure. Elles sont généralement beaucoup moins agréables lorsqu'on doit réellement les parcourir, surtout lorsque quelqu'un a oublié de vous prévenir qu'elles servent encore à transporter des déchets.

La conclusion d'une reconnaissance

Une reconnaissance ne devrait pas se terminer uniquement par une belle collection d'observations : elle doit permettre de prendre des décisions. Qu'avez-vous confirmé ? Quelles incertitudes demeurent ? Quels moyens seront nécessaires ? Quels dangers exigent une préparation particulière ? Et dans quelles circonstances devrez-vous suspendre l'opération ? Voilà la valeur du travail. Une observation utile doit modifier votre compréhension du Mandat : si vous revenez d'une reconnaissance en affirmant simplement que le bâtiment possède quatre portes et beaucoup de gardes, vous n'avez probablement pas encore terminé votre travail. À moins que votre mission ait précisément consisté à compter les portes, dans ce cas, félicitations ; j'espère qu'on vous a correctement payés.

Le plan

Préparer sans prétendre prévoir l'imprévisible

Les débutants imaginent parfois qu'un bon plan doit décrire exactement ce qui se produira ; les professionnels expérimentés savent que c'est impossible. Vous pouvez prévoir un trajet, une procédure, une répartition des rôles, et plusieurs réponses à des difficultés raisonnablement envisageables, mais vous ne pourrez jamais déterminer à l'avance toutes les décisions des autres personnes, ni toutes les défaillances possibles, ni toutes les conséquences d'un phénomène que personne ne comprend encore. La qualité d'un plan ne dépend donc pas uniquement de sa précision, elle dépend aussi de sa capacité à supporter certaines modifications : un itinéraire alternatif, un moyen de communication supplémentaire, un responsable de remplacement, une possibilité d'évacuation, et des conditions clairement reconnues pour interrompre une opération devenue dangereuse. La préparation doit vous permettre d'agir, pas vous enfermer dans des décisions prises avant d'avoir découvert la réalité du terrain.

Les seuils de renoncement

Voici une notion que j'apprécie particulièrement. Avant de partir, déterminez les situations dans lesquelles votre Cellule devra suspendre l'opération : une installation présente un danger biologique non annoncé, une autorisation indispensable n'est pas reconnue, le système de maintien de la vie devient instable, une personne que vous deviez protéger refuse un déplacement qui ne peut légalement lui être imposé, ou des informations nouvelles démontrent que l'objectif réel diffère gravement de celui du contrat. Ces situations n'exigent pas toutes la même réponse : certaines peuvent être résolues par une expertise supplémentaire, d'autres demandent une renégociation, et quelques-unes imposent un retrait immédiat.

Mais les règles doivent être discutées avant que la fatigue, la peur ou la pression du commanditaire ne rendent les décisions plus difficiles ; un professionnel ne devrait pas découvrir au milieu d'une catastrophe que personne dans sa Cellule ne sait qui possède le droit d'ordonner le repli.

Le terrain

Là où les beaux plans rencontrent les gens

Vous êtes prêts, le Mandat est confirmé, les équipements ont été contrôlés, le trajet est organisé, et votre Cellule arrive enfin sur place. C'est maintenant que commence le véritable travail : vous découvrez les installations, vous rencontrez les personnes concernées, vous vérifiez que les conditions correspondent aux informations fournies, puis vous adaptez votre plan si nécessaire. Cela paraît simple, mais les situations de terrain possèdent une particularité remarquable : elles sont peuplées de gens, et les gens ne suivent pas toujours les procédures que vous aviez imaginées.

Un responsable local peut refuser l'accès, une travailleuse peut signaler un danger ignoré du commanditaire, une famille peut demander des nouvelles d'une personne disparue, et un technicien peut expliquer que l'équipement que vous souhaitez récupérer sert encore à maintenir une installation en fonctionnement. Vous avez alors plusieurs choix : ignorer ces informations, imposer votre volonté, ou chercher à comprendre ce qui se passe réellement. Je recommande généralement la troisième solution ; elle exige parfois davantage de temps, mais elle évite de transformer une mission légitime en catastrophe parfaitement évitable.

La première règle du terrain

Les habitants ne sont pas un décor

Je voudrais insister sur quelque chose. Lorsque vous intervenez dans une communauté, les habitants ne cessent pas de posséder des droits simplement parce que votre Cellule vient d'arriver : ils ont leurs activités, leurs relations, leurs institutions, et leurs propres raisons de considérer certains lieux ou équipements comme importants. Un ancien atelier peut sembler abandonné à votre commanditaire, les habitants peuvent encore l'utiliser ; une cargaison peut figurer comme disponible dans un registre, elle peut déjà avoir été affectée à un service vital ; une station peut apparaître sous l'autorité historique d'une Grande Maison, sa communauté peut avoir obtenu depuis longtemps des compétences civiques reconnues. Le monde ne vous attend pas pour commencer à exister.

Voilà une différence essentielle entre un professionnel et un prédateur : le premier cherche à accomplir son travail parmi les autres, le second considère que tout ce qu'il rencontre doit s'effacer devant son objectif. Je vous recommande vivement de ne pas appartenir à la deuxième catégorie, elle attire souvent des ennemis parfaitement justifiés.

Trois manières de réussir

Il n'y a pas qu'une seule bonne réponse

Une mission peut être accomplie de plusieurs manières. Imaginez qu'un client souhaite récupérer un équipement dont la propriété est contestée, et que votre Cellule découvre que l'objet est utilisé par une petite communauté : vous pourriez engager une procédure permettant de faire reconnaître les droits véritables, négocier le remplacement de l'équipement, ou découvrir que le commanditaire possède déjà un autre moyen d'obtenir ce dont il a besoin. La mission ne s'achève pas nécessairement par une récupération physique ; elle peut se conclure par un accord, une décision juridique, ou une solution technique satisfaisant les obligations essentielles.

Bien entendu, toutes les situations ne se résolvent pas aussi agréablement. Il existe des criminels violents, des incidents imposant une intervention immédiate, et des dangers contre lesquels la négociation n'offre aucune protection ; mais le bon professionnel ne choisit pas systématiquement la solution la plus spectaculaire, il choisit celle qui répond le mieux au problème réellement rencontré, dans les limites de ses compétences et de ses obligations. C'est moins glorieux qu'une grande charge héroïque, cela peut sauver énormément de vies.

Un premier Mandat

La cargaison qui avait deux propriétaires

Je vais maintenant vous proposer une histoire ; pas un événement historique, simplement un exemple de ce qui pourrait arriver à une jeune Cellule de Traverse. Nous sommes à Avaræl, dans les installations commerciales de Haut-Horizon. Quatre Agents viennent de terminer leur formation commune ; ils possèdent des expériences différentes : une pilote ayant travaillé dans les transports régionaux, un ancien garde spécialisé dans la protection, une technicienne formée aux équipements industriels, et une jeune enquêtrice ayant exercé dans les services documentaires. Le groupe possède des compétences utiles, mais il n'a encore jamais accompli de Mandat important ensemble.

Un Courtier leur propose une mission de récupération. Un lot de régulateurs médicaux a disparu après son arrivée dans un terminal ; la marchandise devait rejoindre un établissement de soins, et son retard compromet une partie des activités prévues. Le commanditaire possède des documents attestant l'achat, le transporteur affirme avoir remis les équipements, et l'établissement destinataire assure ne rien avoir reçu. Le travail paraît simple : retrouver la cargaison, établir sa situation, puis organiser sa remise au destinataire légitime. La rémunération reste modeste, mais le Mandat pourrait offrir à la Cellule une première référence professionnelle. Les Agents acceptent, et ils ignorent encore que cette affaire leur apprendra davantage que certaines formations spectaculaires.



Première journée : les registres

L'enquêtrice commence par examiner les documents. La livraison a été confirmée, le transporteur possède une preuve de transfert, les identifiants du lot correspondent à ceux de la commande, et aucune falsification évidente n'apparaît. Le garde souhaite immédiatement interroger les manutentionnaires, la technicienne demande d'abord à examiner les caractéristiques des régulateurs, et la pilote vérifie les mouvements des véhicules et les correspondances possibles. Vous voyez ? Quatre personnes, quatre approches, et aucune n'est nécessairement mauvaise.

Les premières vérifications révèlent pourtant une anomalie. Le terminal a effectivement reçu la cargaison, mais une seconde entreprise possède également des documents semblant lui reconnaître certains droits sur les mêmes équipements. Une fraude ? Peut-être. Une erreur administrative ? C'est possible. Ou une situation contractuelle plus complexe que celle décrite par le commanditaire ; il faudra le découvrir.

Deuxième journée : le dépôt

La Cellule retrouve finalement les régulateurs dans un entrepôt technique. Ils n'ont pas été volés, ils ont été placés sous retenue après la découverte d'une contradiction documentaire, et l'exploitant refuse de les libérer ; il possède une justification. Le premier acheteur présente une attestation de propriété, la deuxième entreprise affirme avoir acquis certains droits lors d'une opération commerciale antérieure, et le transporteur n'a pas les compétences nécessaires pour trancher la contestation.

La situation devient intéressante. Le garde pourrait tenter d'intimider le responsable du dépôt, mais il n'en possède aucune raison légitime ; l'enquêtrice propose de consulter les actes originaux, la technicienne découvre que la désignation commerciale du lot a changé après une modification du programme de fabrication, et la pilote identifie une correspondance entre plusieurs références qui avaient été considérées comme distinctes. La cargaison n'a donc pas nécessairement deux propriétaires : deux institutions parlent peut-être des mêmes équipements en utilisant des classifications différentes. C'est moins passionnant qu'une organisation criminelle, mais cela explique beaucoup de choses.

Troisième journée : la vérité

L'examen des documents révèle finalement qu'une ancienne référence avait été maintenue dans une partie de la chaîne contractuelle. La deuxième entreprise ne possède pas les droits qu'elle croyait détenir, mais elle n'avait pas cherché à frauder : elle s'appuyait sur un dossier devenu incohérent après une opération administrative mal répercutée. Le litige peut désormais être résolu : les autorités compétentes examinent les preuves, les documents sont corrigés, la marchandise est remise au destinataire, et la Cellule produit son rapport.

Aucune fusillade, aucune poursuite, aucun pirate ; mais quatre Agents viennent d'accomplir un travail professionnel. Ils ont évité une confrontation inutile, protégé les intérêts des parties concernées, et permis à un établissement médical de recevoir du matériel attendu.

Le commanditaire est satisfait, le Courtier conserve une bonne impression, et les Agents gagnent une première référence. Voilà un excellent Mandat pour commencer.

Ce que la Cellule a appris

La pilote a découvert qu'un historique de transport ne suffit pas toujours à établir une propriété, l'enquêtrice a compris qu'un document authentique peut être interprété dans un contexte incorrect, la technicienne a démontré qu'une connaissance des équipements peut résoudre une difficulté juridique, et l'ancien garde a constaté que sa capacité à maintenir le calme constitue parfois une contribution beaucoup plus importante que son aptitude à combattre. Chacun a employé ses compétences, chacun a découvert leurs limites, et tous ont appris quelque chose sur les méthodes de leurs Comp. C'est précisément ainsi qu'une Cellule commence à devenir efficace : pas parce qu'elle a remporté une victoire extraordinaire, mais parce qu'elle a appris à travailler ensemble.

Le deuxième Mandat

Lorsque la situation devient réellement dangereuse

Quelques semaines plus tard, le même Courtier propose une autre mission. Cette fois, il s'agit d'escorter un spécialiste vers une installation de Dæl-Orûn : l'établissement connaît des difficultés avec un système technique ancien, et une expertise doit déterminer si certains composants peuvent encore être utilisés. La rémunération est meilleure, mais le déplacement sera plus long, et la Cellule devra travailler dans un environnement différent de celui qu'elle connaît.

Forte de sa première réussite, l'équipe pourrait accepter immédiatement ; ce serait une erreur. Elle examine les conditions : la pilote étudie les transports disponibles, la technicienne demande des précisions sur l'installation, l'enquêtrice vérifie les droits d'intervention, et l'ancien garde cherche à connaître les procédures de secours. Ils découvrent alors qu'une partie de l'habitat fonctionne temporairement avec des moyens réduits ; les habitants ne sont pas en danger immédiat, mais certains équipements doivent être ménagés jusqu'à l'arrivée de nouvelles pièces. La Cellule décide de modifier sa préparation : elle emporte les instruments adaptés, prévoit une réserve supplémentaire, et négocie des conditions permettant de suspendre l'intervention si les risques réels dépassent ceux annoncés.

Cette fois, le travail ne se limite plus à une enquête documentaire : il exige une préparation technique, des décisions sur le terrain, et une coordination avec les habitants. La difficulté augmente, mais ce n'est pas parce que les Agents auraient atteint un degré mystérieux de puissance ; c'est parce qu'ils possèdent désormais une expérience commune qui leur permet d'accepter une mission plus complexe. La distinction compte.