

La progression

Devenir meilleur sans devenir quelqu'un d'autre

Vous commencez à comprendre ce que j'attends de vous. Chaque Mandat devrait apporter quelque chose : une nouvelle connaissance, une relation, une compétence améliorée, une expérience professionnelle, ou une meilleure compréhension des risques. Mais tous les apprentissages ne se ressemblent pas. Une enquête documentaire peut permettre à un personnage de perfectionner ses méthodes de recherche, elle ne lui donnera pas automatiquement davantage de maîtrise médicale ; une mission de pilotage peut enrichir l'expérience d'une navigatrice, elle ne transforme pas nécessairement cette dernière en spécialiste du combat rapproché ; et un excellent combattant ne devient pas plus compétent en négociation simplement parce qu'il a survécu à plusieurs affrontements. Le progrès doit rester cohérent avec ce qu'on apprend et pratique.

Cela signifie également qu'un Agent peut évoluer sans changer de profession : un mécanicien peut approfondir certaines techniques, un médecin peut acquérir une nouvelle spécialisation, un Courtier peut développer ses connaissances juridiques, et un praticien des Flux peut consacrer des années à comprendre un phénomène qu'il ne percevait auparavant que de manière imparfaite. Toutes ces progressions sont valables, et aucune n'exige que le personnage abandonne son identité.

Ce que l'âge apporte

La civilisation du Premier Ciel rassemble des peuples dont les durées de vie et les rythmes physiologiques diffèrent ; l'âge ne constitue donc pas une mesure universelle de la compétence. Un Maïrath peut avoir traversé plusieurs décennies d'activité professionnelle, un Anarim plus jeune peut posséder une expérience particulièrement intense dans un domaine précis, et un Ælaren peut avoir consacré beaucoup de temps à l'étude d'une tradition ; mais toutes ces années ne doivent pas être considérées comme des périodes d'apprentissage identiques. L'expérience doit être liée à ce qui a réellement été vécu.

Un ancien personnage peut posséder des connaissances extraordinaires ; il peut également avoir passé une grande partie de sa vie dans un environnement particulier et découvrir les pratiques modernes d'une autre région avec la même surprise qu'un débutant. C'est parfaitement possible, et cela rend les rencontres beaucoup plus intéressantes.

Les limites

Ce qu'on ne devrait jamais oublier

Vous voulez savoir quelle qualité me paraît particulièrement importante chez les professionnels expérimentés ? La capacité de reconnaître leurs limites. Un Agent peut devenir remarquablement compétent, posséder des équipements avancés, bénéficier de Greffes adaptées à son métier, et disposer de contacts dans plusieurs institutions, mais rien de cela ne le rend capable de résoudre toutes les situations. La physique continue d'exister, les ressources demeurent limitées, les autorisations conservent leurs conditions, et certaines manifestations des Flux ne répondent pas aux intentions de ceux qui les étudient.

Un appareil sophistiqué peut tomber en panne, une Nef puissante ne peut pas ignorer les contraintes de son trajet, et un spécialiste ne devrait pas manipuler un mécanisme thaër-vesh dont les fonctions demeurent inconnues simplement parce qu'il possède une grande réputation. La maîtrise ne consiste pas à abolir les limites : elle consiste à les connaître suffisamment bien pour travailler avec elles, et parfois à comprendre qu'il vaut mieux ne pas poursuivre.

Ce que vaut un Agent

Le courage n'est pas une caractéristique isolée

Je vous ai parlé de compétences, d'expérience, de qualifications, et de méthodes professionnelles, mais il reste quelque chose : le jugement. Vous rencontrerez des situations dans lesquelles aucune solution ne sera entièrement satisfaisante. Un commanditaire possède un droit reconnu, une communauté possède une nécessité vitale, une autorité réclame l'application d'une procédure, et votre Cellule dispose d'un temps limité pour agir ; il faudra examiner les faits, reconnaître les responsabilités, et parfois choisir entre plusieurs possibilités imparfaites.

Ce n'est pas une compétence magique, ce n'est pas non plus une propriété réservée aux personnages les plus expérimentés : une jeune Agent peut prendre une excellente décision, un ancien peut commettre une erreur terrible. L'expérience aide, mais elle ne remplace jamais la nécessité de réfléchir. Voilà pourquoi je me méfie des gens qui prétendent posséder toujours la bonne réponse ; ils oublient généralement que les autres vivent également dans le monde sur lequel ils souhaitent décider.

Ce qu'on apprend à plusieurs

La véritable force d'une Cellule

Une Cellule devient efficace lorsqu'elle apprend à faire davantage que juxtaposer les capacités de ses membres. Elle développe des habitudes communes, des méthodes de communication, des procédures, des manières de résoudre les désaccords, et une connaissance des réactions de chacun. Le pilote sait que la technicienne demandera des mesures supplémentaires avant d'autoriser certaines manœuvres, le médecin sait que le coordinateur préférera interrompre une mission plutôt que risquer inutilement la vie d'un blessé, l'enquêteur sait que sa collègue spécialiste des Flux ne présentera pas une impression comme une certitude, et chacun sait que les autres accepteront de reconnaître une erreur lorsque les faits l'exigeront.

Cette confiance ne se décrète pas, elle se construit, mission après mission ; mais elle peut également se perdre. Un mensonge important, une décision dissimulée, une responsabilité abandonnée, ou une promesse rompue peuvent détruire plusieurs années de travail commun. Prenez donc soin de votre Cellule, pas seulement de ses équipements : de ses membres. C'est souvent la meilleure protection que vous posséderez.

La place des Agents dans le Premier Ciel

Une civilisation n'a pas besoin d'être sauvée chaque matin

Vous avez maintenant une idée plus claire de ce que nous faisons, mais je voudrais corriger une dernière illusion. Les Agents de Traverse ne sont pas les seuls individus capables d'accomplir des choses importantes : le Premier Ciel possède des institutions nombreuses et compétentes, ses médecins soignent les malades, ses ingénieurs entretiennent les infrastructures, ses scientifiques poursuivent leurs recherches, ses administrations règlent d'innombrables problèmes ordinaires, et ses forces de sécurité interviennent lorsqu'elles en possèdent la responsabilité. La civilisation fonctionne, la plupart du temps, et elle n'attend pas qu'une Cellule indépendante apparaisse chaque fois qu'un appareil doit être réparé.

Alors pourquoi avons-nous encore du travail ? Parce que certaines situations se trouvent entre plusieurs compétences. Une affaire commence dans un port, elle concerne une Maison, traverse une juridiction autonome, implique un organisme scientifique, et se termine sur une installation dont les propriétaires ne savent même plus exactement à quel accord elle appartient. Chacune des institutions concernées possède des moyens, mais aucune ne peut nécessairement accomplir seule toutes les étapes. Voilà le domaine de la Traverse : relier, transporter, enquêter, protéger, comprendre, et parfois simplement permettre à des personnes compétentes de travailler ensemble.

C'est moins romantique que de prétendre que nous sommes les derniers héros d'une civilisation condamnée, c'est également beaucoup plus intéressant, parce que notre travail dépend de la richesse réelle du Premier Ciel, de ses peuples, de ses institutions, de ses savoirs, et des différences qui rendent parfois leurs relations difficiles.

La quatrième Ère

Le moment où tout devient possible

Vous avez choisi de commencer votre carrière en 7 798 AF ; vous auriez pu trouver une période plus calme. Depuis la Ruée des Seuils, les découvertes thaër-vesh ont profondément modifié les attentes de nombreuses puissances : les gouvernements cherchent à comprendre les conséquences des installations retrouvées, les Grandes Maisons souhaitent développer des applications industrielles, les chercheurs réclament des ressources, les communautés défendent leurs droits, et les institutions tentent d'empêcher que de nouvelles catastrophes ne se produisent.

La Guerre des Trois Cartes a déjà montré que des revendications contradictoires pouvaient conduire à des affrontements, et Namar-Vesh a rappelé les dangers de certaines installations anciennes. Dix ans ont passé depuis cette catastrophe ; les familles n'ont pas toutes cessé de pleurer, les scientifiques continuent de chercher des réponses, et certaines organisations considèrent encore les héritages thaër-vesh comme la promesse d'une fortune extraordinaire.

Mais ne croyez pas que tout le Premier Ciel est obsédé par ces découvertes. Les habitants continuent de vivre, les transports fonctionnent, les écoles accueillent des enfants, les marchés ouvrent, les artistes se produisent devant leur public, et les communautés éloignées cherchent simplement à assurer leur avenir. Les Agents peuvent participer aux grandes découvertes, mais ils peuvent également consacrer toute leur carrière à des missions beaucoup plus ordinaires ; il n'y a aucune honte à cela, au contraire. Une civilisation repose aussi sur ceux qui font correctement leur travail lorsqu'aucun chroniqueur ne les regarde.

Un premier choix

Là où commence réellement votre histoire

Imaginez maintenant votre Cellule. Vous êtes réunis dans un établissement de Val-Arilon ; sur la table, plusieurs offres de Mandats : une mission d'escorte, une récupération industrielle, une enquête commerciale, un transport vers une colonie éloignée, et une proposition scientifique dont les détails restent encore insuffisants. Les rémunérations diffèrent, les risques aussi. Votre Courtier vous présente les conditions disponibles, vous examinez les documents, et chacun avance son avis : le pilote estime qu'un trajet serait particulièrement intéressant, la mécanicienne préfère une mission qui permettrait d'utiliser ses compétences spécialisées, votre médecin considère qu'une autre proposition possède une véritable utilité sociale, et le négociateur rappelle qu'une offre plus modeste pourrait permettre d'obtenir une excellente première référence.

Personne n'a encore raison, personne n'a encore tort ; vous devrez discuter, comparer, et choisir. Peut-être accepterez-vous le Mandat le plus simple, peut-être déciderez-vous de travailler avec un spécialiste supplémentaire, ou peut-être refuserez-vous toutes les offres en attendant de mieux préparer votre équipe. C'est votre décision, et aucune grande destinée ne viendra obligatoirement la prendre à votre place. Vous n'êtes pas des élus dont l'existence entière aurait été écrite avant leur naissance : vous êtes des professionnels, des voyageurs, des personnes possédant des histoires différentes, et vous venez de décider d'en construire une partie ensemble. Voilà ce qui vous rend intéressants : pas une prophétie, vos choix.

La dernière leçon de Saëryne

On ne devient pas Agent en cessant d'avoir peur

Je vais terminer par quelque chose que mes anciennes supérieures auraient probablement trouvé déplacé : la peur peut être utile. Je sais, ce n'est pas ce qu'on enseigne toujours aux futurs combattants ; on leur parle du courage, de la discipline, de la maîtrise, et de la nécessité de rester debout lorsque les circonstances deviennent terribles. Toutes ces qualités comptent, mais la peur vous rappelle parfois que vous possédez quelque chose à perdre : votre vie, vos Comp, vos proches, et toutes les possibilités qui n'existeront plus si vous prenez une décision irréparable. Un Agent qui ne ressent jamais la peur n'est pas nécessairement plus courageux ; il peut simplement manquer certaines informations essentielles.

Le courage consiste parfois à agir malgré elle, mais parfois, il consiste également à l'écouter : demander une vérification supplémentaire, reconnaître qu'un risque n'est pas justifié, ou dire non à une personne suffisamment puissante pour rendre ce refus très désagréable. Je voudrais que vous vous souveniez de cette distinction : vous ne devez pas devenir des êtres capables de tout affronter, vous devez devenir des personnes capables de comprendre ce qu'elles choisissent d'affronter, et pourquoi.

Il y aura des Mandats qui mériteront vos efforts, des personnes pour lesquelles vous accepterez de prendre des risques, des découvertes qui bouleverseront vos certitudes, et des rencontres que vous n'auriez jamais faites si vous étiez restés chez vous. Certaines aventures seront magnifiques, d'autres profondément douloureuses, et quelques-unes sembleront parfaitement insignifiantes jusqu'au jour où vous découvrirez ce qu'elles ont changé ; mais aucune ne devrait vous obliger à oublier qui vous êtes.

Vous êtes davantage qu'un ensemble de compétences, davantage qu'une carrière, davantage qu'un Sceau, et infiniment davantage que la somme qu'un commanditaire accepte de payer pour votre travail. Alors apprenez, entraînez-vous, entourez-vous de personnes capables de vous contredire, prenez soin de votre Nef, respectez les habitants des mondes que vous traverserez, et lorsque vous commettrez une erreur, essayez d'en comprendre les conséquences avant de chercher à protéger votre orgueil. Je vous promets une chose : si vous parvenez à faire tout cela, vous aurez déjà accompli davantage que beaucoup de personnages dont les noms décorent les monuments.

Bon, cette fois, nous y sommes. Vous connaissez le Premier Ciel : ses mondes, ses grandes cités, ses puissances, ses dangers, ses cultures, et les possibilités qu'il offre à ceux qui souhaitent parcourir les Routes. Vous connaissez également le métier d'Agent de Traverse : ses libertés, ses responsabilités, ses difficultés, et les compétences nécessaires pour l'exercer sérieusement. Il ne vous manque plus qu'une chose : une histoire à vivre. Pas celle d'un souverain, pas celle d'une Grande Maison, pas celle d'une ancienne prêtresse dont la réputation a dépassé depuis longtemps les limites du raisonnable ; la vôtre, celle de votre Cellule. Vous allez rencontrer des gens, accepter des Mandats, faire des choix, et découvrir que certaines petites décisions possèdent des conséquences bien plus importantes que les grandes déclarations.

Alors vérifiez vos équipements, prévenez vos proches si vous devez vous absenter, assurez-vous que votre Nef est prête, et retrouvez votre équipage.

