

LA GUILDE DES MESSAGERS

Par Solaris.

HISTORIQUE

La guilde des Messagers a su répondre, avec la réouverture des routes stellaires, aux besoins croissants de communications et de transports de petites charges. Son fondateur, Sao Kullivan, un ancien Aurige de Criticorum, a mis en place sa propre affaire en embauchant des francs-sujets. Après des débuts difficiles, ses deux mots d'ordre, « simplicité et efficacité », ont fini par lui donner une excellente réputation. Son entreprise n'a eu de cesse de prospérer et s'est étendue à l'heure actuelle à tous les Mondes Connus.

Depuis peu, Kullivan a même remboursé la totalité des emprunts contractés auprès de ses connaissances et la création officieuse des « Messagers Anonymes » a contribué à l'essor économique de la guilde.

Aujourd'hui, il n'est plus rare de croiser un Messager parcourant les étoiles pour porter un pli ou un colis à un mystérieux destinataire. Toutes ces activités sont naturellement parfaitement légales (à l'exception des besoins des « Anonymes »...). La guilde compte, à ce jour, 500 individus environ mais ce nombre n'inclut pas les recrues dont le recensement est quelque peu flou. Son siège social est à Criticorum et il existe une annexe sur Byzantium Secundus. Une deuxième annexe est en projet sur Ligueheim.

L'archétype du messager est un individu débrouillard, un homme de terrain qui bénéficie d'une très bonne image dans la bourgeoisie. Les nobles sont les plus méfiants de tous et préfèrent utiliser les services d'un de leurs propres employés. Pourtant, face à l'efficacité de la guilde, certains n'hésitent plus à la contacter. Seule l'Eglise semble encore réticente, même si des « curés de campagne » engagent parfois un messager à l'occasion...

SAO KULLIVAN

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, cheveux grisonnants, regard noir profond, baroudeur et déterminé. Il dispose de bons revenus. Kullivan a prêté allégeance à l'Empire dès la création de sa guilde, en 4997, pour devenir Fidèle Impérial. Ses proches collaborateurs sont des hommes de confiance et ils ont pour consigne de ne recruter que des individus censés être fiables. Il est très pointilleux sur son personnel.

En « aidant » ses employés à devenir Fidèles Impériaux à leur tour, Kullivan caresse l'ambition de créer une Poste Impériale. Il commence d'ailleurs à prendre des contacts en ce sens (d'où la stratégie d'ouvrir sa première annexe sur Byzantium Secundus pour en faire le nouveau siège de la Poste Impériale, en cas de réussite évidemment).

ALLIÉS & ENNEMIS

L'Empire : l'Empire est une opportunité en or pour la guilde, grâce à la sécurité qu'il apporte, et Kullivan a toujours été un partisan de l'Empereur Alexius. Donc, ces deux principes sont complémentaires, et le chef de guilde compte bien imposer à moyen terme son projet d'une Poste impériale auprès des autorités officielles. Ses fréquents déplacements sur Byzantium Secundus commencent à produire leurs effets, des rumeurs affirment même que des hauts responsables de l'Empire ont rencontré Sullivan a plusieurs reprises.

Récemment, l'Oeil impérial a « découvert » le rôle des « Anonymes » et a envoyé des espions infiltrer ces derniers - dans le but de s'assurer de leur loyauté envers l'Empire ou d'en faire un outil discret à sa botte ?

Les Maisons nobles : les Maisons Royales ne sont pas encore conscientes des objectifs à terme de Kullivan. Elle reconnaissent l'utilité de sa guilde mais voient d'un mauvais œil que les serfs eux-même puissent être ses clients. Certaines, comme les Décados ou les al-Malik, envisagent tout de même de se renseigner davantage sur cette guilde qui pourrait après tout leur être d'un grand intérêt.

Des nobles de haut rang utilisent les services des « Anonymes », mais ils se gardent bien de s'en vanter !

L'Eglise : seuls les religieux de la base commencent à contacter la guilde pour ses services. Et même si l'Eglise est méfiante face au rôle de la guilde, elle ne s'y intéresse pas vraiment. Seul le Temple Avesti a mis en garde l'Orthodoxie sur le développement des communications postales entre les différents mondes, mais rien de plus pour le moment. L'Eglise n'est pas au courant de l'existence des « Anonymes », même si certains d'entre eux ont déjà discrètement porté quelques plis à ses membres... Néanmoins, le Synecullum commence à se douter de quelque chose...

La Ligue : les Auriges sont le nerf de la guerre. En effet, sans eux, la guilde des Messagers mettrait tous ses employés au chômage technique. De plus le fait que Sullivan soit lui-même un ancien Aurige, a permis de nouer des liens privilégiés. Kullivan a récemment pris contact avec des Ingénieurs pour développer un système sécurisé pour permettre au client d'avoir la preuve que le pli est bien remis en temps et en heure. Le reste de la Ligue ne semble pas gênée par les Messagers. Seuls les Fouinards cherchent à se renseigner davantage sur les activités de la guilde.

Les Barbares : La guilde envisage de prendre des contacts officiels avec les Vuldrok et les Kurgan pour mettre en place un réseau interne à leur territoire. Mais, ce n'est encore qu'un lointain projet...

Les xénomorphes : ils représentent un atout majeur pour la guilde. En effet, qui mieux qu'un Ukar est capable de porter un pli un colis dans un sordide ghetto ukar? La guilde envisage donc de créer un corps supplémentaire pour recruter des xénomorphes qui serviraient sur leur propre monde natal...

TARIFS

Coût géographique :

- Vers une ville ou zone rurale proche : 2 serres
- Vers une ville ou zone rurale éloignée: 4 serres
- Vers un continent ou une zone rurale très vaste : 2 fénix
- Vers une autre planète : 4 fénix
- en plus par saut : 15 fénix

Coût logistique :

- Un pli de moins de 30 grammes : 2 serres
- Un pli de moins de 100 grammes : 4 serres
- Un colis de moins de 5 kilos : 2 fénix
- Un colis de moins de 25 kilos : 4 fénix
- Un objet encombrant¹ : +5 à +15 fénix (parfois plus)

¹ *Un objet qui ne peut être facilement transporté du fait de sa forme ou de sa nature : liquide (bouteille d'un bon vieux cru de Teyr-Sainte), objet fragile (dague en cristal pour Monsieur l'Ambassadeur Hazat), ou peu pratique à transporter (un pneu pour le train d'atterrissage du vaisseau de Monsieur le Comte).*

RANGS AU SEIN DE LA GUILDE

Recrue (3 pts) : c'est un vivier qui permet de sélectionner les futurs Apprentis Messagers qui deviendront alors membres à part entière de la guilde. Pour les plus chanceux, ils sont assistés d'un Messenger, pour les autres, il faudra se tailler eux-mêmes une réputation.

Apprenti Messenger (5 pts) : c'est à partir de ce moment qu'une recrue devient membre officiel de la guilde. Son statut de guildien est désormais reconnu et il peut enfin travailler en toute tranquillité avec le réseau de guichets qui se met petit à petit en place au sein des Mondes Connus.

Messenger (7 pts) : le guildien est maintenant suffisamment expérimenté et comme la progression est fondée sur la valeur qualitative de l'employé, celui-ci bénéficie maintenant de la reconnaissance pleine et entière de ses pairs. Il peut se voir confier la responsabilité d'un guichet dans certains mondes.

Grand Messenger (9 pts) : ils sont chargés de veiller à la bonne image de la guilde en respectant les deux mots d'ordre du fondateur : « simplicité et efficacité ». C'est aussi lui qui donne son aval pour qu'une recrue puisse se présenter au rang d'Apprenti Messenger.

Chef de secteur (11 pts) : chaque Chef de secteur passe le plus clair de son temps à voyager de guichet en guichet pour s'assurer que tout se passe au mieux. Seuls les Chefs de secteur de Criticorum et de Byzantium ont un bureau permanent : ils délèguent leurs devoirs à un Grand messenger de confiance qui peut un jour espérer devenir Chef de secteur à son tour. Chacun nomme les Grands messagers en accord avec le chef de guilde.

Chef de guilde (13 pts) : titre occupé par Sao Kullivan en personne, membre fondateur qui n'a pas encore désigné son successeur. Il gère sa guilde d'une main de fer dans un gant de velours. Il nomme les chefs de secteurs et donne son aval pour les Grands Messagers.

- Attributs suggérés :

Caractéristiques : Endurance, Perception.

Compétences innées : Discrétion, Observation, Vigueur.

Compétences acquises : Alphabet (teyrien), Baratin, Bureaucratie, Connaissance de la rue, Empathie, Equitation, Survie.

Qualités et défauts : Sens de l'orientation (2 pts), Inquiétant (2 pts).

Atouts et Handicaps : Grand voyageur (3 ou 5 pts), Contrat de passage (4 pts maximum).

- Equipement : une sacoche et un grand sac de synthé-toile étanches et ignifugés, frappés du logo de la guilde, plus un sceau postal (réservé aux guichetiers).

- Revenus : les recrues reversent 50% de leurs recettes. Les autres devront disposer de l'Atout Fortune pour évaluer leurs ressources.

LES MESSAGERS « ANONYMES »

Il faut d'abord obtenir le rang de Messenger pour devenir l'équivalent chez les « Anonymes ». Ils ont le même rôle que les autres, exception faite que leur objectif peut être invouable par besoin de sécurité ou même par nécessité politique.

Les « Anonymes » voyagent dans tous les Mondes Connus, la Nation Stellaire Vuldrok, le Califat Kurgan, ou même les Mondes Perdus. Par contre, ils ne sont pas sensés se rendre en Hégémonie Vao ou sur les mondes symbiotes. Leur utilisation permet de faire circuler des messages ou des colis dans la plus parfaite discrétion, ce qui peut s'avérer un luxe dans les Mondes Connus.

Ils travaillent seuls et directement sous les ordres de Kullivan. Ils servent aussi à étendre l'influence de ce dernier dans les hautes sphères. Pour ce genre de service, il faut bien souvent payer une somme rondelette. Seules les personnes influentes ou riches utilisent leurs services bien particuliers, et le moyen pour passer contrat se fait souvent par bouche à oreille uniquement, de sorte à ce qu'il n'y ait aucune preuve formelle. Ils ne sont en aucun cas censés exister. De plus, ils travaillent dans l'anonymat le plus complet et ne bénéficient donc pas de protection officielle en cas de coup dur.

- Rangs :

* « **Anonyme** » (**être Messenger au préalable**) : une fois que le guildien est Messenger, il peut postuler ou devenir par sa nature même un « Anonyme ». Tous sont (grassement) payés à la mission.

* « **Anonyme confirmé** » (**9 pts**) : le guildien est un expert et il a fait ses preuves. Des missions plus ardues lui sont confiées. En général, ils sont peu nombreux mais ce sont les plus fidèles vis-à-vis de Kullivan. Ils sont payés en conséquence des risques de leur mission, ce qui peut représenter des sommes faramineuses. Quand ils ne sont pas en mission, ils éduquent les nouveaux « Anonymes » au métier.

- Attributs suggérés :

Caractéristiques : Dextérité, Endurance, Perception.

Compétences innées : Charme, Discrétion, Observation, Vigueur.

Compétences acquises : Acrobatie, Alphabet (teyrien), Baratin, Connaissance de la rue, Déguisement, Empathie, Equitation, Etiquette, Langue (une au choix), Survie

Qualités et défauts : Intransigeant (2 pts), Insensible en mission (2pts : idem au défaut Insensible)

Atouts et Handicaps : Secret professionnel (3 pts) : Le personnage apporte une grande importance au secret professionnel, il ne cherchera jamais à connaître le contenu de sa charge. Il obtient également un bonus de +3 en Vigueur pour résister à la torture.

Handicaps : « Anonyme » (3pts) : en mission, le personnage n'est pas censé avoir d'existence officielle et sera obligé d'agir en discrétion totale. Il subit une pénalité de -3 en Empathie dans ses relations sociales.

Note : il est évident qu'un sceau postal leur est d'aucune utilité...