

La Ligue marchande

Les Guildes



Tout ce qui reste des imposants conglomerats qui dirigeaient autrefois la Seconde République sont les Guildes marchandes, qui se sont unies à contrecœur dans la Ligue. Cinq guildes sont venues occuper le devant de la scène, mais aucune d'entre elles n'a assez d'autorité seule pour contrôler la Ligue dans son ensemble. En fait, malgré leur prestige et même si elles travaillaient ensemble (événement improbable), elles auraient du mal à forcer la Ligue à faire quoi que ce soit si toutes les guildes mineures s'unissaient contre elles.

Les cinq principales guildes sont les Auriges (Charioteers), les Ingénieurs, les Ferrailleurs (Scraver), les Recruteurs (Muster) et les Reeves. Chacune s'est établie dans sa propre spécialité et la défend vigoureusement. Toutefois, aucune d'entre elles ne détient un monopole complet sur son domaine. Les membres des guildes ont tous compris que leur succès dure tant qu'ils sont capables de le faire durer, et pas plus. Ils sont constamment à la recherche de moyens d'étendre leur rayon d'action, et si cela porte préjudice à leurs frères et sœurs, alors soit.

Les guildes principales se sont taillé leur propre hégémonie, que ce soit sur les territoires, les produits ou les services. Sur quelques planètes, un certain nombre de guildes s'entendent bien, chacune pourvoyant aux besoins de ses propres consommateurs et s'engageant dans une concurrence amicale. Sur d'autres, les mêmes guildes se battent bec et ongles, se servant de toute arme de leur arsenal pour assommer la compétition.

Néanmoins, quel que soit l'acharnement avec lequel elles rivalisent entre elles, elles comprennent toutes qu'elles ont des ennemis communs. Quand bien même les leaders de la noblesse ou du Temple essaieraient de tirer parti des chamailleries internes de la Ligue, les guildes feraient de leur mieux pour afficher un front uni. De même, si un membre de la Ligue est injustement menacé par des

personnes extérieures, les autres membres des guildes peuvent agir pour le protéger. Bien sûr, s'ils sentent qu'ils n'ont rien à y gagner et tout à y perdre, ils l'abandonneront sans hésiter et sans le moindre regret.

Les dirigeants des guildes, appelés doyens, tentent de maintenir un semblant d'ordre à l'intérieur de la Ligue, mais essayer de faire s'entendre sur quoi que ce soit un si grand nombre d'individus résolu et en concurrence les uns avec les autres est un travail. Chaque Leaguemeister, le chef officiel de toutes les guildes, vient au pouvoir en faisant le serment de conduire celles-ci en harmonie, mais cela semble pour quelque raison ne jamais vouloir marcher.

Les Auriges (Charioteers)

Les Auriges ont la position la plus importante parmi les guildes car ils contrôlent les routes vers les étoiles. Un citoyen qui désire faire un trajet en vaisseau spatial doit passer par les Auriges (ou la Guilde des Voyageurs, comme on les appelle également). Ils possèdent la plupart des clés stellaires et des cartes de l'espace, et malheur à ceux qui pénètrent par la force dans leurs territoires. Les Auriges sont ceux à qui la plupart des gens pensent quand on leur parle de guildes.

Bien des marchands de base sont membres de cette guilde ou d'une de ses filiales. Ce sont les commerçants les plus réputés, et leurs démonstrations ambulantes et autres bazars sont des événements saisonniers populaires dans beaucoup de mondes. Les Auriges ont commencé comme une guilde de pilotes spatiaux. De nombreux citoyens de la seconde République conduisaient leurs propres navettes et ont entrepris un commerce avec d'autres mondes (un des types de start-up les plus populaires à l'époque) ; beaucoup d'entre eux ont cherché à entrer dans la guilde. Ceci a transformé les Charioteers en une guilde de marchands plus dynamique.

Les dirigeants de la guilde sont peut-être les plus actifs des Mondes connus. Même ses doyens les plus vieux continuent à sillonner les routes marchandes, achetant à bas prix pour revendre cher. La plupart des gens ont vu au moins une fois un de ses membres, accoutré de vêtements qui semblent avoir été conçus dans le seul but d'attirer le plus possible l'attention, se tenant sur la place de la ville, claironnant " Ce que vous voulez, je l'ai !".

Les gens qui entretiennent des relations amicales avec les Auriges peuvent leur acheter à peu près ce qu'ils désirent, et les membres de la guilde ont accès à l'un des plus grands réseaux d'information existants, ce qui leur permet de vendre des renseignements en plus de biens. De plus, à écouter ses membres, ils se

réclament de toute religion qui leur amènera des ventes ce jour-là, ce qui attire souvent à eux l'attention indésirable du clergé.

Certains nobles semblent penser que les Auriges soutiennent le projet de création d'une troisième République et sont même en train de la construire en secret. Bien qu'aucune preuve n'ait encore été découverte, les marchands Auriges sont souvent étroitement surveillés. D'un autre côté, le commerce entre les mondes s'arrêterait complètement si quoi que ce soit arrivait à cette guilda. Ils possèdent bien plus de navettes que n'importe quel autre groupe, et, bien qu'il se puisse qu'ils n'aient pas autant de vaisseaux de guerre que les Hawkwood ou les Decados, leurs petits navires marchands sont parfois étonnamment bien armés.

Charioteers importants : Doyen Zale Galebreath (à la tête de la guilda, apôtre des idéaux républicains, selon la rumeur), consul Kris Chartash (commerçant renommé, dirige l'une des plus grosses compagnies de navigation), consul Lillian Staggs (explorateur bien connu, administre la ligne de transport de passagers très connue appelée Stag Lines -" Nous vous emmenons n'importe où ").

Notes : Les autres guildes aiment faire allusion en plaisantant à la double personnalité des Auriges. D'une part, ce sont les marchands les plus sympathiques et les plus avenants de l'univers. Ils paraissent certains que tout le monde est leur ami, que tout est formidable et que la seule chose qui peut rendre la vie encore meilleure est que vous achetiez leur marchandise. D'autre part, n'oubliez même pas les croiser dans leur propre navette. Ce sont des pilotes taciturnes et très carrés qui s'intéressent bien plus à leurs machines qu'à n'importe quel être humain.

Cette apparence est en partie le résultat d'un fossé grandissant à l'intérieur de la guilda entre ses meilleurs négociants et ses meilleurs pilotes. Alors que dans le passé les leaders Auriges étaient talentueux dans les deux domaines, ses consuls sont de nos jours de plus en plus spécialisés. Ceci est également en train de devenir vrai pour la base. Ce n'est que récemment que le Doyen Galebreath a commencé à lutter contre cette tendance et a essayé de promouvoir plus de membres doués sur les deux plans.

Stérotypes de personnages : Pilotes ou opérateurs de véhicules de toutes sortes, marchands, archéologues ou revendeurs d'artefacts, professeurs ambulants, forains (transportant une exhibition de monstres).

L'Ordre suprême des Ingénieurs

La haute technologie est précieuse dans les Mondes connus, et ceux qui la maîtrisent sont peu nombreux. Beaucoup d'entre eux sont des membres de cette guilda. Quand un vaisseau spatial doit être construit ou réparé, quand un bouclier personnel a grillé et a besoin d'être arrangé, quand un bras a été arraché et qu'on doit le remplacer, le seul homme à qui faire appel est un Ingénieur.

C'est l'une des guildes les moins connues, car elle ne fait pas de démarche pour vendre ses produits aux paysans. Elle concentre plutôt ses efforts sur le développement de nouvelles technologies et s'assure que personne d'autre ne fait les mêmes découvertes. Ses laboratoires cachés et ses usines secrètes ont pondus des innovations extraordinaires en matière de cybernétique, de génie génétique, d'explosifs, de vols spatiaux, de médecine et dans d'autres domaines. Les Ingénieurs ont à leur tour mis les résultats de ces avancées à la disposition des riches et des puissants, car seuls les plus aisés peuvent se les acheter. De plus, les Ingénieurs sont prêts à employer tous les moyens pour s'assurer que leurs clients n'essaient pas de dupliquer leurs innovations techniques.

Pour cette raison, beaucoup refusent de traiter avec eux -ou du moins, c'est ce qu'ils prétendent. Les autres ont noté que les Ingénieurs s'avèrent être leurs propres meilleurs clients, ce qui est pour beaucoup très étrange. Il est rare de rencontrer un Ingénieur qui n'a pas utilisé son propre corps pour adapter la technologie à lui-même, s'appliquant des implants cybernétiques, des modifications physiques ou des adjonctions cosmétiques étranges. Une première rencontre avec un Ingénieur est certainement au moins troublante, si ce n'est carrément pétrifiante.

Un aspect de l'Ordre des Ingénieurs qui ajoute à cette étrangeté est son lien avec le Temple. Personne, ni dans le clergé ni dans l'Ordre, ne contestera le fait qu'il y a presque mille ans, les Ingénieurs étaient un ordre saint, ou faisaient partie d'un ordre saint. Ce qu'il advint en ces temps anciens reste toujours un mystère, mais les leaders du Temple ont fait peu de chose pour discipliner ce groupe ou bien pour le ramener dans le troupeau. Certains membres des guildes redoutent que les Ingénieurs n'aient maintenu leurs relations avec le Temple. Des responsables du clergé s'en soucient également et murmurent que l'ordre saint dont les Ingénieurs se sont séparés existe toujours en secret.

Leurs craintes sont aggravées par le fait que l'Ordre suprême des Ingénieurs est aussi une des guildes les plus impénétrables. Obtenir des informations de ceux-ci est à peu près impossible, et même les membres

des autres guildes ont des difficultés à communiquer avec eux. Les Ingénieurs ont structuré leur guilde de telle manière que les nouveaux membres ne sachent presque rien, et la discrétion est un élément clé de l'avancement.

Ingénieurs célèbres : Maître Malifice Hereditus (chef de la guilde, on ne l'a jamais vu mais la rumeur veut qu'il soit bien plus bionique qu'humain), crafter Wavefinder Luceta (experte en Machines Pensantes, anormalement belle), crafter Philius Mordela (ancien prêtre, ambassadeur de la guilde sur Terra Sanctus).

Notes : Bien que les Ingénieurs soient célèbres pour leur froideur, cela ne diminue d'aucune manière leur valeur aux yeux des autres. De nombreux nobles considèrent le fait d'avoir un Ingénieur dans leur entourage comme un élément de prestige, et même les prêtres reconnaissent leur utilité occasionnelle. Toujours est-il que bien des Ingénieurs sont plus qu'un peu inhumains et peuvent inquiéter même leurs meilleurs amis.

La plupart semblent attirés par l'avancement dans la guilde. Les deux chemins les plus courts pour y parvenir sont le service et l'invention. Protéger les secrets de l'Ordre peut être aussi valable pour une promotion que créer des innovations. Les chefs de la guilde semblent pourtant bien avoir leurs propres critères, mais la majorité des membres de bas niveau ne savent pas exactement ce qui leur apportera leur faveur, c'est pourquoi ils font de leur mieux dans les deux domaines.

Stéréotypes de personnages : ingénieurs spatiaux, inventeurs, scientifiques de tous types (y compris scientifiques fous), réparateurs, armuriers, techniciens, cyber-fétichistes.

Les Ferrailleurs (Scravers)

Sous le vernis de respectabilité de cette guilde se cachent en fait des pilliers de poubelles. Ils se sont imposés dans l'art de récupérer et remettre en état des épaves d'engins spatiaux, de rafistoler des artefacts de la seconde République que tout le monde croyait définitivement perdus, et de trouver des objets anciens là où personne ne pensait qu'il puisse y en avoir. Mais ceci représente seulement une partie de leur entreprise interstellaire.

Tout ce que les Auriges et les Ingénieurs ne peuvent pas vendre légitimement finit d'une manière ou d'une autre entre les mains des Ferrailleurs et passe à travers leur large réseau sans qu'on pose de questions. Quand des casinos apparaissent sur une planète, ils sont probablement la propriété des Ferrailleurs. Si une maison de passe semble protégée à la fois de la loi et du Temple, elle leur appartient probablement aussi. Si des paysans commencent à s'organiser pour réclamer de meilleurs salaires, les nobles accusent les Scravers. Les Ferrailleurs sont passés maîtres dans l'art de trouver des sources de revenus auxquelles personne n'avait fait attention.

Ils ont tendance à se cacher sous le couvert de diverses sous-guildes, et ce sont des maîtres espions. Ils détiennent des ragots sur à peu près toutes les figures politiques importantes, et sont prêts à s'en servir si les nobles ou les prêtres tentent de les importuner. Des épurations anti-crime occasionnelles sont permises, mais aucune tentative pour détruire réellement la guilde n'est tolérée. De plus, les Ferrailleurs dirigent un réseau d'espions et d'assassins dont les maisons royales louent les services.

En réalité, la plupart des citoyens ne font pas le lien entre les Scravers et la mafia, puisque des procès criminels importants ont nettoyé la guilde des malfaiteurs (bien sûr, des histoires de jugements truqués circulent toujours, mais la plupart des paysans ont confiance en la justice car ce sont des moyenâgeux naïfs, et pas des déconstructionnistes post-modernes). Les Ferrailleurs sont impliqués dans la plupart des affaires habituelles des guildes, mais ils continuent à se spécialiser dans la réparation et la revente de vieux équipement (théoriquement) abandonné. Acheter à un Ferrailleur signifie peu de frais mais aussi un rapport qualité-prix convenable, sans plus.

Les Scravers ont de plus de fortes participations dans les établissements de jeu, et quelques-uns de leurs plus gros vaisseaux réhabilités sont devenus leurs casinos interstellaires. Dans l'espace, ils échappent à la surveillance des sectes anti-jeu, et cela leur permet également d'attirer les flambeurs de toutes les planètes. Bien entendu, leur implication dans le monde du jeu fait aussi qu'ils sont constamment accusés d'avoir partie liée avec toutes les figures du crime organisé des Mondes connus - chose qu'ils ne démentent qu'avec peu d'enthousiasme.

Les Ferrailleurs sont divisés en de nombreux petits groupes locaux qui font allégeance aux doyens, mais chacun revendique une grande autonomie. Les membres doivent faire serment de loyauté à leur organisation locale mais aussi au groupe qui la chapeaute. C'est un serment du sang ; on entre dans une branche pour la vie et un tatouage caché est imposé comme marque de loyauté. Ainsi réserve-t-on partout un bon accueil (bien que parfois méfiant) aux Scravers.

Dirigeants Ferrailleurs : Doyen Benita Ivankov, "Le Renard" (à la tête de la guilde, seul doyen d'une guilde majeure qui ne réside pas sur Leagueheim), consul Carlos "Two-Time" Ong (chef du bazar de Leagueheim), consul Oliver Lords (a découvert un entrepôt militaire de la seconde République et l'a vendu aux Hawkwood; actuellement ambassadeur de la Ligue auprès de l'Empereur).

Notes : "Tout pour un Firebird" pourrait être la devise de cette guilde. Tandis que ses membres protègent farouchement leurs propres opérations, ils n'ont aucun scrupule à se mêler des projets des autres. Ils sont aussi capables de trouver des façons très innovantes de faire de l'argent avec le travail d'autrui. Si un Ingénieur dirige une station de réparation d'engins spatiaux, il achète certainement ses pièces détachées à un Ferrailleur. Si un Aurige a besoin d'un entrepôt, il emploie probablement un Ferrailleur pour charger et décharger ses biens.

De la même manière, les Scravers sont célèbres pour les risques qu'ils prennent en cherchant à faire du profit. Ils sont plus que prêts à risquer leur vie (ou n'importe quelle autre). La rumeur d'une cache contenant des vases de la seconde République les enverra se précipiter au cœur d'une jungle inexplorée. Dites-leur que les Vorox chasseurs de têtes qui gardent les vases aiment les jeux d'argent et ils s'y rendront encore deux fois plus vite.

Stéréotypes de personnages : contrebandiers, archéologues, truands, pillers de décharges, assassins, négociants en informations, tueurs à gages, joueurs professionnels, extorqueurs (les Maisons royales sont des cibles dangereuses mais qui rapportent), pirates.

Les Recruteurs (Muster)

Alors que la plupart des guildes gagnent leur vie en vendant biens et services, les Recruteurs gagnent la leur avec des êtres humains. Leurs vaisseaux transportent des mercenaires, des techniciens, des animaux, des denrées alimentaires, et, aux dires de certains, des esclaves pour leurs nombreux clients. Les acheteurs ont la possibilité d'acquérir une main-d'œuvre qualifiée à peu près quels que soient leurs besoins.

Les Recruteurs sont une guilde de travailleurs indépendants; elle fournit des emplois syndiqués aux personnes libres pour le compte de divers entrepreneurs. Comme le savoir-faire n'est pas facile à trouver depuis la Chute de la seconde République, si vous voulez du travail bien fait, vous devez passer par les Recruteurs. La guilde fut constituée il y a longtemps comme un groupe de défense des droits des mercenaires; lors des siècles qui ont suivi la Chute, elle est devenue le syndicat de tous les travailleurs.

Toutefois, cela ne signifie pas que les Recruteurs sont des défenseurs des droits de l'homme aux idées larges; les seuls droits qui sont sacrés pour eux sont ceux des membres de la guilde (il n'y a que les personnes libres qui puissent y adhérer). C'est est une des guildes où il est le plus difficile d'entrer car ses membres ont des bénéfices et une sécurité assurés jusqu'à la fin de leur vie.

Pour la plupart des contrats passés auprès des Recruteurs, la force de travail est constituée de travailleurs temporaires payés par la guilde, et les postes intéressants de managers vont aux membres. Les Recruteurs sont un bon moyen de trouver du travail quand tout le reste a échoué. Cependant, ils préfèrent parfois ne pas payer leurs ouvriers du tout, et, pour cette raison, ils acquièrent des esclaves. C'est de là que leur vient le surnom d' "enchaîneurs". Les esclaves fournissent rarement plus que du travail de paysan, mais on en a beaucoup besoin dans le vaste univers. Les enchaîneurs sont connus pour kidnapper les gens sur de petits mondes, et les débarquer très loin, là où on ne risque pas de les reconnaître. Le Temple désapprouve ces méthodes et les punit quand elles sont découvertes.

Les Recruteurs portent habituellement des armures ou des vêtements de protection, et la plupart ont des armes sur eux, où qu'ils soient (même aujourd'hui, les membres haut-placés de la guilde sont en général d'ex-mercenaires). Ils voyagent souvent en groupes et laissent rarement passer une opportunité de capturer des esclaves. On pense aussi qu'ils pratiquent le conditionnement psychologique pour tenter de modifier leur marchandise selon leur gré.

Chefs Recruteurs : Doyen Kryanida Halostro Sekimen (dirige la guilde, maître en stratégie militaire), consul Erwin Gerhardt (commandant de la fameuse légion blindée les "Tigres du désert" et professeur de tactique à l'Académie de la Ligue), consul Tereza Solace (d'après la rumeur, à la fois psychiste et chef des opérations esclavagistes de la guilde; parfois qualifiée de personne la plus cruelle de l'univers).

Notes : Les membres Recruteurs sont extrêmement fiers de leurs talents, de leur compétence, des états de service de leurs unités de mercenaires et d'artisans, et ils se vantent de la variété de contrats qu'ils peuvent remplir. Ils sont bien moins enclins à parler des esclaves qui rendent possible la plupart de leurs réalisations. Il se peut qu'ils apprécient la peur causée par leur réputation, mais il semble qu'ils préféreraient souvent ne pas avoir cette réputation du tout.

Ceci a rendu les Recruteurs très sensibles à la notion de Ligue marchande. Leurs leaders tentent de renforcer l'unité des guildes à chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Aucun membre de la Ligue ne doit être offensé si on peut l'éviter. Les autres guildes bénéficient d'importantes réductions sur les services des Recruteurs. Aucun membre de guilde ne doit être fait esclave. Bien sûr, si quelqu'un profite fâcheusement de la bonne nature des Recruteurs...

Stéréotypes de personnages : Mercenaire professionnel, ex-soldat cherchant un emploi, touche-à-tout installé à son propre compte, chasseur d'artefacts, aventurier louant ses services, ex-esclave à qui on a accordé le droit d'adhésion pour avoir sauvé la vie de son patron, vendeur professionnel (petit commerçant de toute sorte), psychologue.

Les Reeves (Faces Grises)

Les Reeves tiennent les rênes du commerce et de l'économie. Ce sont les banquiers des Mondes connus. Ils gouvernent aussi les études supérieures et l'éducation, formant des hommes de loi et des philosophes. Beaucoup de cours de justice non-ecclésiastiques doivent être présidées par un Reeve. De plus, le Leaguemeister actuel est un Reeve (comme l'était le précédent).

Cette guilde fournit aussi quelques-uns des avocats les plus talentueux pour aider à la décision sur des sujets importants. Les dirigeants du Temple acceptent généralement qu'un Reeve défende un hérétique, alors qu'ils refuseraient tout autre avocat. Des nobles embourbés dans des différends entre eux sont heureux qu'un Reeve entende leur désaccord, mais préféreraient en avoir un de leur côté. Bien sûr, dans le cas d'un litige à l'intérieur de la Ligue, on se les arrache également. Les Reeves ne sont pas engagés dans le commerce à la même échelle que les autres familles, mais ils sont reconnus comme une des premières guildes pour les opérations de prêts financiers d'envergure. Il y a longtemps, leurs ancêtres ont conclu des accords spéciaux avec certaines Maisons royales pour l'exclusivité des prêts. Alors que la plupart de ces maisons se sont depuis affaiblies jusqu'à devenir insignifiantes, les Reeves ont pris de l'importance, se retrouvant souvent avec tous les biens des maisons qui manquaient de s'acquitter de leurs dettes. Être allié avec les Reeves ne procure pas beaucoup d'avantages commerciaux, mais permet d'obtenir des prêts à taux extrêmement faibles. Quoi qu'il en soit, les Reeves sont prompts à mobiliser les flottes de la Ligue et autres sbires au premier signe de cessation de paiement.

Bien sûr, l'argent n'est pas la seule chose que les Reeves demandent en échange de leurs prêts. Ils sont connus pour avoir retardé ou même annulé des remboursements en échange de certaines faveurs de la part de leurs débiteurs. Lesquelles faveurs pouvaient aller d'un simple travail à obtenir des invitations à des soirées ou attaquer un ennemi, être anobli ou, comme le montre l'histoire, influencer le vote qui a désigné Alexius comme empereur.

Publiquement, il semble que les leaders Reeves soient les plus conservateurs des dirigeants de la Ligue, mais plus d'un s'est attiré des ennuis avec diverses sectes pour des actes considérés comme extrêmement peu orthodoxes. D'habitude, ils se débrouillent pour étouffer ces incidents, et font de leur mieux pour conserver une apparence guindée et discrète. Ne vous attendez pas à ce qu'un Reeve porte une cape chamarrée à la manière des Auriges ou une robe sinistre comme les Ingénieurs.

De la même manière, les Reeves se sont donné beaucoup de mal pour effacer toute trace d'histoires qui auraient jeté le doute sur leur légitimité. Celle à laquelle on accorde le plus de crédit, et qui semble causer chez les chefs de la guilde des accès d'indignation, prétend que les premiers Reeves se sont fait une situation comme pirates, et que leurs premiers prêts étaient en fait des rançons. Personne ne peut prouver que c'était le cas, mais les Reeves ne peuvent pas non plus réfuter le fait que les vaisseaux sous leur protection sont ceux qui ont le moins de chances d'être attaqués par des corsaires.

Dirigeants Reeves : Leaguemeister Tyrus Spear (chef de la Ligue, juriste et avocat de renom), doyenne Melissa Winters (sommité du monde bancaire, une des personnes les plus riches des Mondes connus), Consul Carmichael Yoster (Amiral de la flotte de la Ligue, aux talents militaires discutables).

Notes : Beaucoup de légendes tentent d'expliquer comment les Reeves ont acquis le surnom de "Faces grises", mais la plus répandue évoque la ferveur avec laquelle ils s'efforcent d'éviter la polémique. Ils ont la réputation de formuler des arguments et des opinions si sujets à exceptions qu'ils peuvent signifier n'importe quoi. Même lorsque vous louez les services d'un de leurs célèbres avocats, vous n'avez aucun moyen de savoir s'il vous soutiendra la prochaine fois que le problème resurgira.

Un nombre croissant de Reeves luttent cependant contre cette caricature. Ils sont devenus plus actifs dans la politique de la Ligue et dans les affaires extérieures à la guilde, considérant comme un devoir de montrer aux gens comment résoudre au mieux leurs différends. Le Leaguemeister Spear n'a pas encore officiellement approuvé ces activités, mais les Reeves les plus jeunes prétendent qu'il les soutient. Toutefois, les plus anciens maugréent contre cette attitude inconvenante et se réunissent en privé pour en discuter.

Stéréotypes de personnages : Riche aventurier, législateur (shériff ou shériff adjoint qui loue ses services), philosophe, aspirant à un titre de noblesse (baronnet, propriétaire foncier, etc.), architecte de la troisième République, usurier, homme d'Etat, chambellan royal, sénéchal, avocat en croisade, capitaliste fervent (recrute d'autres personnages pour l'aider dans son projet d'enrichissement rapide).