

## Description générale, organisation

lundi 27 juin 2005, par [Istel](#)

Ce chapitre traite des différentes catégories de personnels rencontrées dans la forteresse des GT. Ces catégories représentent l'organisation sociale des Gardiens du Temps. Et, comme dans toute société, celles-ci interagissent entre elles, et certains éléments de l'une peuvent devenir des éléments d'une autre.

### Les gardiens

Ceux sans qui rien ne pourrait arriver. Car ce sont eux qui surveillent tous les mondes connus par les GT. Ils sont rassemblés dans les salles de surveillance, perdus dans l'observation d'un monde chacun, à la recherche d'une éventuelle faille dans le continuum espace-temps, d'une catastrophe naturelle, d'un attentat particulièrement meurtrier. L'information de leurs rapports est transmise aux autorités qui jugent si elle doit être retransmise pour l'étude d'une éventuelle intervention des Messagers par le Conseil des Sages. Aucune décision n'est prise à leur niveau, même si certains Gardiens s'arrogent le droit de ne pas mentionner tel ou tel événement qui leur semble anodin. Cette surveillance acharnée et ininterrompue consomme énormément d'énergie car des milliers de portails inter dimensionnels sont ouverts en même temps et continuellement. Seulement, c'est le seul moyen de détecter le moindre problème qui peut survenir.

### Les Messagers

Ce sont les acteurs parmi les GT. Les personnages créés par les joueurs vont incarner des Messagers et ainsi parcourir les univers afin de réparer les

erreurs du "passé", corriger des absurdités de l'histoire ou modifier totalement l'histoire du monde. Dans le cas de mondes dits sensibles, il arrive qu'un Messenger permanent s'y installe pour intervenir dans l'urgence ou simplement en tant qu'observateur privilégié. Pour les interventions particulières, il peut arriver que le Conseil des Sages ou le Conseil de Guerre décide d'envoyer des Gardes de l'Escorte. Deux cas peuvent exiger une telle décision : l'intervention personnelle du Grand Maître, ou l'obligation d'une intervention armée efficace contre un ennemi extérieur au monde menacé. Ces cas sont heureusement très rares.

Pour les autres cas, bénins, si ce terme peut s'appliquer, un groupe de Messagers est envoyé. Ce peut être : une reconnaissance sur un monde nouvellement découvert, le sauvetage d'un Messenger permanent, le commerce sous couvert de fausses identités, la recherche de la vérité sur un événement précis (ceci afin de pouvoir l'éviter), la protection d'une personnalité importante, ou même l'arrêt d'une guerre.

Lorsqu'un Messenger est en mission dans une autre dimension, la sienne est immobilisée. Pour plus de renseignements, voir Les petits secrets.

### Les Gardes de l'Escorte

Ces hommes et femmes se chargent de la sécurité à l'intérieur de la forteresse, de missions délicates qui ne peuvent pas être réglées par des Messagers (voir plus haut), mais aussi de la protection rapprochée du Grand Maître. Ils forment une force de frappe impressionnante car ils sont entraînés par les meilleurs combattants et tacticiens de la forteresse des GT. Ils ont accès à toutes les technologies développées par les GT, tant au niveau armement

qu'au niveau des communications ou du transport. A l'intérieur, ils sont aisément repérables grâce à leur uniforme rouge (voir Classification militaire, les grades).

## La Flotte

Bien entendu, la forteresse compte une flotte nombreuse et bien équipée. Elle sert à protéger de toute éventuelle agression venant de l'espace. Plusieurs fois dans l'histoire des GT, la flotte a dû repoussé des incursions de races extraterrestres, de leur dimension ou d'une autre. La flotte réunit les personnels au sol, les équipes d'entretien et les pilotes, navigateurs et autres canonnières. Les vaisseaux de moyen et de gros tonnage sont tous équipés d'un système de propulsion spatio-temporel réduisant fortement le temps des voyages. Tous les détails sur la flotte et les technologies employées sont réunies dans le chapitre La forteresse.

## Le Grand Maître

Il remplit plusieurs fonctions au sein des Gardiens du Temps. Il est depuis les origines un guide spirituel. Personne ne connaît son véritable nom. Il siège au Conseil des Sages, au Conseil de Guerre et participe parfois à des missions d'un genre particulier. Il est la force pensante de la forteresse. Il gère en personne toutes les nouvelles recrues dans chaque catégorie. On lui prête des pouvoirs surnaturels, certains sont réels d'autres pas. Toute la vérité est révélée dans Les petits secrets.

## Le Conseil des Sages

Il est formé du Grand Amiral de la Flotte, des Maréchaux Messenger, Gardien et Garde de l'Escorte.

Il est présidé par le Grand Maître qui sert d'arbitre dans les délibérations visant à décider l'intervention de Messagers ou de l'Escorte dans un monde signalé pour une raison ou une autre par un Gardien. Ses conseils sont suivis la plupart du temps et le Conseil se range à son avis dans la majorité des cas. Par contre, la désignation de l'équipe à envoyer revient toujours au Maréchal auquel elle est rattachée.

## Le Conseil de Guerre

Contrairement au Conseil des Sages, sa composition n'est pas limitée aux seuls Grand Amiral et Maréchaux, mais s'étend aux Amiraux et Généraux des différentes catégories. Ce Conseil se réunit toujours lors d'événements exceptionnels, principalement en cas de crise : disparition ou enlèvement du Grand Maître, agression d'un monde par une race extraterrestre, trahison d'un membre des GT, ou dans le pire des cas, la mort du Grand Maître ou un des hauts responsables. Le Grand Maître intervient rarement dans les délibérations de ce Conseil mais il peut parfois donner son avis.

Bien sûr, il arrive que des personnes occupent des postes dans plusieurs catégories de personnels. Un Messenger peut très bien obtenir un grade dans les Gardes de l'Escorte s'il accompagne le Grand Maître dans une mission de diplomatie par exemple, ou obtenir un grade de pilote s'il a fait montre d'un certain courage dans la défense de la Forteresse lors d'une attaque. Tout vous est expliqué dans le chapitre Classification militaire, les grades.

P.-S.

Faites part de vos critiques et de vos idées sur cet article grâce au [Droit du Scribe](#). 