

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°88 - 10 AOÛT 2016

Et voici donc le dernier Chagar.

Oups. Houla, non ! Pas de panique, je veux simplement dire que c'est le dernier Chagar enchaîné « normal » avant que nous ne passions aux numéros « spéciaux » consacrés à la saga *Éclats de lunes*.

La publication de la campagne, que nous pensions commencer autour du numéro 80, a pris un peu de retard pour diverses raisons : derniers fignoles sur le cadre, finitions nécessaires sur la cohérence de l'histoire, et envies de préciser certains sujets avant de lancer la machine. Il y eut aussi le sujet épineux du prologue, pour lequel j'ai dû bricoler un format un peu particulier, provoquant des sueurs froides dans l'équipe, tant nous nous éloignons de nos habitudes et du format habituel de nos parties.

Mais ces soucis sont presque réglés, et l'aventure commence au prochain numéro, avec ledit prologue.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LE CONSEIL DES BATHRAS

« Le conseil est l'instance absolue, la main qui guide, défend, reçoit et donne. Quand il se réunit, le conseil est la voix, le visage et l'esprit de la Nation. Quand il ordonne, organise, le conseil est l'avenir de l'Ouest. Le conseil est éternel. Alors, par lui, la Nation et nos familles sont éternelles. »

Cette déclaration, aussi pédante et formelle soit-elle, est une belle image de ce que pensent les Batranobans du grand conseil des Bathras, l'entité qui dirige la Nation depuis la nuit des temps (depuis la fin de l'occupation dérigionne en réalité, mais c'est moins valorisant). Parfaitement huilée et équilibrée, cette entité assure la stabilité du pouvoir, la bonne marche de la Nation, et la richesse des Bathras. Le soucis, c'est que cette jolie structure a volé en éclats il y a peu, et que plus personne ne sait bien ce que réserve l'avenir.

Cet article, après un rapide retour sur le fonctionnement de l'Ouest et la structure « normale » du conseil, vous indiquera l'état actuel de la Nation⁽¹⁾. Spoiler : ça se présente très mal, et personne ne veut porter le chapeau.

L'OUEST POLITIQUE, EN QUELQUES MOTS

Au premier abord, les cités, villes et bourgs batranobans sont indépendants. Chaque localité s'organise seule, commerce avec ses voisines, assure sa vie courante et sa défense. Évidemment, à y regarder de plus près, chaque endroit est en réalité contrôlé par une famille Bathras, qui a des intérêts dans le secteur, et s'assure que tout marche bien sur « ses terres ». Le système fonctionne assez bien, puisque la famille a tout intérêt à ce que les lieux sous sa protection prospèrent et produisent tout ce qu'on leur demande de produire.

Dans les villes et les cités, trop d'enjeux sont mêlés pour qu'une seule famille puisse tout gérer sans provoquer des heurts, des jalousies ou de vrais conflits d'intérêts. Dans ce cas, les familles présentes se partagent le pouvoir. Elles prennent les décisions importantes ensemble, répartissent les intérêts, et s'opposent parfois, mais dans le respect le plus strict de l'étiquette. Parce qu'il faut bien s'occuper de la vie courante et de la populace, les Bathras mettent des fonds en commun pour organiser la ville, payer quelques services, financer la milice et les administrations nécessaires.

Ce genre de travail commun étant parfois complexe et souvent peu profitable, les Bathras finirent pas se décharger de ces tâches sur la guilde des épiciers, qui gère aujourd'hui les tâches courantes et la vie quotidienne, toujours sous la direction et la surveillance (parfois distraite) des familles.

LE CONSEIL DES BATHRAS

Parmi les cent-onze familles Bathras, treize possèdent une bague qui représente leur présence au conseil. Cette instance est ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement central de l'Ouest. Nul ne sait bien d'où viennent les bagues ou leur âge, et il est mal vu de poser ce genre de question. L'important, c'est leur rôle actuel, et ce qu'elles représentent. Le conseil – en temps normal – rassemble les familles les plus influentes et les plus puissantes. Sa tâche officielle est de travailler à l'avenir de la Nation, en prenant en commun des décisions majeures pouvant influencer la vie de chaque Batranoban.

Le second rôle du conseil, celui que chacun connaît mais dont personne ne parle, est de réunir dans une même structure des gens qui, autrement, finiraient forcément par se faire la guerre. En réunissant les plus grandes familles, en les faisant travailler ensemble, le conseil transforme chaque conflit potentiel en négociations, chaque guerre meurtrière en intrigue de couloir. Au lieu de mettre la Nation à feu et à sang, on discute, on menace, on négocie, et au besoin, on assassine avec parcimonie, en douceur et dans le feutré.

(1) Avant de parcourir ce Chagar, vous trouverez peut-être utile de relire les pages consacrées aux Batranobans dans *Bloodlust Métal* (pages 16-21) et le Chagar #47 sur les nobles familles Bathras.

LE CONSEIL – FONCTIONNEMENT NORMAL

ENTRER ET SORTIR ?

Une question courante concernant le conseil est de savoir comment on y entre et comment on en sort. C'est assez facile d'y répondre, car dans les deux cas, c'est le conseil qui décide.

Pour commencer, il n'y a que treize sièges – et treize bagues – ce qui simplifie pas mal les choses. Il n'y a de nouvel élu que lorsqu'une place se libère. Une famille ne peut perdre sa bague que dans deux cas :

1 - Le patriarche meurt, et son successeur n'est pas jugé digne de confiance. Le conseil envoie alors un messager reprendre la bague. Il est préférable de ne pas s'opposer à une telle décision, et même si on imagine la déception du fils, il vaut mieux quitter le conseil en ami qu'essayer de s'imposer et se retrouver avec le conseil comme adversaire personnel.

2 - La famille a commis des erreurs, des impairs tels que le conseil décide de reprendre la bague. De nouveau un messager est envoyé, et là encore, il vaut mieux s'incliner.

Écarter une famille du conseil est le résultat de luttes d'influences, de travaux d'alcôves qui peuvent prendre des années. Pour éjecter un adversaire, il faut profiter d'une occasion, la créer parfois, ou mener de longs travaux de sape sur ses positions.

Ensuite, de nouvelles tractations et discussions ont lieu, tout aussi compliquées que les précédentes, pour désigner un successeur.

Chacun essaie d'imposer un allié, de favoriser le candidat d'un ami ou de repousser à tout prix une taupe d'une autre faction.

Le conseil n'est pas une instance permanente. Pour l'imaginer, voyez le plutôt comme un club de gentlemen, échangeant des lettres et des cadeaux tout au long de l'année, se croisant parfois en petits comités, mais ne se réunissant tous qu'une ou deux fois l'an, pour quelques grandes occasions.

Le conseil travaille donc tout au long de l'année, mais ses décisions majeures ne se prennent que lors des grandes réunions. Ces rassemblements ont lieu, le plus souvent, au palais du conseil à Durville. Il n'y a pas de calendrier précis, quoique les réunions coïncident souvent avec de grandes fêtes locales, afin de permettre aux membres du conseil de faire d'une pierre deux coups.

Les buts du conseil

Les décisions du conseil, officiellement, définissent l'avenir et guident la Nation. Cela peut paraître assez utopique, mais en réalité c'est presque exactement le but du conseil. C'est un peu plus facile à croire si on se rappelle que les cent-onze familles Bathras – et le conseil est leur émanation la plus évidente – « possèdent » la Nation. Les terres, les champs et les vergers, les plantations d'épices, appartiennent bien-sûr à une famille Bathras, que ce soit directement ou par le jeu des allégeances. Mais de la même manière, les artisans, les bouges, les élevages de bêtes ou d'esclaves sont à eux – ou sont à quelqu'un qu'ils « possèdent ».

Travailler à l'avenir de la Nation, c'est simplement prévoir, gérer les profits futurs, et prévenir les dangers et les pertes possibles. Avec ce point de vue, on comprend mieux que le conseil soit réellement impliqué, efficace et « au travail ». On peut alors, légitimement, se demander pourquoi la Nation n'est pas une redoutable machine comme voudrait l'être l'Hégémone. Pourquoi ces magnifiques efforts communs n'ont pas permis à la Nation de s'étendre à tout le continent ?

C'est simplement que, si une partie du temps des membres est effectivement consacrée au bien commun, une belle partie de leurs efforts est engloutie en guerres intestines, en luttes d'influences, et en bras de fer dans l'ombre pour faire passer telle ou telle décision qui avantage tel ou tel membre du conseil. Enfin, on se rappellera que les porteurs de bagues sont aussi les patriarches de puissantes familles, ce qui nécessite aussi un travail considérable.

Pour résumer – en simplifiant peut-être un peu – disons que les membres du conseil passent la moitié de leur temps à gérer leur propre famille, un quart à négocier des accords avec les autres membres pour assurer l'avenir du commerce de la Nation, en favorisant largement les secteurs où ils sont eux-mêmes implantés, directement ou par une alliance, et un quart à se battre dans l'ombre à coups d'alliances, de coups bas et de manipulations. Mais promis, tout le temps qui reste est investi pour le bien de la Nation dans son ensemble, du citoyen le plus riche jusqu'au dernier des miséreux.

Le palais du conseil

Le palais du conseil, à Durville, est une immense bâtisse fortifiée, ou siège l'administration liée au conseil des Bathras. C'est plus ou moins précisément ce que laisse penser son nom, et pour bien des gens, c'est un fait assez étonnant. Pas de mystère, de secret ou de chose bizarre la-dessous. Ce qui étonnerait un peu plus les gens, c'est de savoir que les employés du palais, une dizaine de petites familles assez anciennes, sont certainement parmi les gens les plus indépendants de la Nation.



TOUJOURS D'ACCORD

Cela vous amusera peut-être de savoir que les décisions du conseil sont toujours prises à l'unanimité. C'est une des fiertés de la Nation que de pouvoir affirmer que le conseil prend toujours des décisions parfaites, si bien réfléchies qu'elles sont toujours prises avec le soutien de tous.

En réalité, afin de présenter un front commun, et éviter qu'un membre ne puisse se dire « contre » une décision qui s'avérerait malvenue ou impopulaire au final, les membres ont pris une habitude. Ils négocient, se battent et manigancent jusqu'à ce que le parti gagnant devienne évident. Puis, ils valident la décision comme un seul homme, montrant la parfaite union – illusoire – du conseil des Bathras.



En effet, ils ne sont inféodés à aucune famille, baguée ou pas. Afin de faciliter le travail du conseil, et pour décourager l'espionnage et les assassinats de couloir, les employés du palais sont inféodés au palais, et à lui seul. Ils ressemblent un peu aux employés d'un ministère moderne, travaillant pour la bâtisse et à ses buts, sans bien se préoccuper de qui est au sommet.

Les familles baguées versent des sommes conséquentes au conseil, afin de faire vivre la structure et de faciliter certains des plans en cours. C'est le palais, son administration et ses familles qui gèrent tout cela. Évidemment, des envoyés des bagués gardent un œil sur tout ce qui se passe, mais sans avoir à intervenir, car les familles du palais sont un exemple – presque anormal – de probité et de droiture.

Imaginez un bâtiment immense, une petite ville en fait, où les familles se connaissent et s'entraident depuis plusieurs siècles, et bénéficient d'un statut plus que favorable. Tout le monde, administrateur, scribe, garde ou manutentionnaire, travaille en bonne intelligence pour faire durer cette situation. Idéal, non ? Une armée de serviteurs fidèles, de majordomes dévoués, de petits Alfreds en sarouel. Mais pour que ça fonctionne, il faut que chacun marche droit, fasse sa part et rien de plus, et que tout le monde respecte les règles. Alors on se surveille, on s'espionne, du haut des remparts jusqu'au fond des cuisines, dans une ambiance chaude et douce de paranoïa souriante. Ok. Peut-être pas la ville idéale, en fait.

LE CONSEIL – LE BORDEL ACTUEL

Tout le fonctionnement que nous venons de décrire correspond au conseil jusqu'au début de la guerre civile, autour de 1036 dN. Depuis, cette belle structure est pour ainsi dire tombée en morceaux.

Le conseil reposait sur des règles strictes, qui permettaient de faire tourner le commerce, d'assurer la stabilité du pouvoir, et de rassurer la population sur tout le territoire de la Nation. Lorsque plusieurs familles sont entrées en guerre ouverte, que des assassinats publics et des pillages ont eu lieu aux yeux de tous, le contrat a été brisé.

Aussitôt, de grandes familles ont voulu reprendre le flambeau, mais dans le chaos ambiant, leurs adversaires se sont aussitôt dressés pour les empêcher de s'imposer. Des rumeurs de prise de pouvoir par un seul homme ou une seule famille ont fleuri, rappelant le douloureux souvenir de la domination impériale. Ajoutez quelques rumeurs liant de grandes familles au nouvel empereur dérigion ; vous obtenez un mélange explosif, et la certitude de nouveaux conflits.

Et dix ans plus tard, rien n'est arrangé. Le peuple a perdu confiance dans le conseil, et chacun s'est rangé derrière les familles proches, qui assurent sa protection. La guilde gère le quotidien, mais les fonds baissent peu à peu, et les ordres contradictoires envoyés par les familles ayant encore des bagues n'arrangent rien. Si on examine les alliances, il y a en permanence deux ou trois « conseils » possibles, mais aucun capable de prouver une légitimité réelle.

Quand aux gens du palais, ils ont simplifié la situation en refusant d'organiser, de ratifier ou de recevoir qui ou quoi que ce soit avant que treize familles ne se réunissent et ne déclarent un nouveau conseil complet, capable d'imposer sa volonté. Face aux menaces, ils rappellent qu'ils détiennent deux choses : l'original des grandes listes familiales – sur lesquelles les Bathras assoient leur légitimité – et un briquet.

LES BATHRAS "BAGUÉS"

Les termes de Batranoban bagué ou de famille baguée sont assez couramment utilisés hors de la Nation, et à Pôle en particulier. Ils servent à désigner un membre du conseil ou une famille possédant une bague du conseil. Toutefois, je déconseille de les utiliser devant un Bathras, ou pire, devant un véritable « Bagué ». Un Batranoban est déjà susceptible avant que vous lui parliez, alors si vous le comparez à un volatile migrateur ou à une putain du port...

Toutefois, pour éviter les périphrases à rallonge « porteur d'une des treize bagues », « membre en place du conseil des Bathras », « membre d'une famille détentrice d'une bague », il fallait bien trouver une solution polie. Et heureusement, les Batranobans sont très doués pour l'étiquette.

Vous vous rappellerez, si vous avez lu la section « Batranobans » du livre Métal, que les gens de la Nation signalent le niveau social de leur famille grâce à une particule qui précède le nom de famille. Chez les Bathras, la plus commune est « Ab », indiquant simplement une grande famille. Pour une famille appartenant au conseil, ou ayant appartenu au conseil par le passé, la particule est « Ab'al ». Pour une famille appartenant au conseil en ce moment même, et portant donc une bague, le nom de famille est suivi du nom de la bague, précédé de la particule « Isn ». (Exemple : Mohannad ab'al Riffat isn Beharu)

C'est cette dernière particule qui permet d'éviter le terme « bagué ». En effet les Batranobans utiliseront le terme « Isn'Bathras » pour désigner ces gens dans leur ensemble.