

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°47 - 14 JANVIER 2015

Voici le premier Chagar de l'année 2015, avec la fin de notre série sur les noblesses structurées de Tanæphis.

LES NOBLES FAMILLES BATHRAS

Dans la Nation, le terme « noble » n'est pas une classe ni un titre, c'est un simple adjectif. On peut parler de la noblesse d'un cheval de course, ou flatter un camelot en l'appelant « noble commerçant des rutilantes rues de cette glorieuse cité ». Aucun membre de la véritable noblesse ne prendra mal de voir son statut ainsi dévalué. En effet, ici « noble » se dit « Bathras ». Ce n'est peut être qu'une manière de voir les choses, un point d'étiquette ou un jeu sur les mots, mais ce genre de jeu est l'occupation et l'amusement préféré des-dits Bathras, alors autant vous y habituer.

Les grandes familles

L'Ouest est dominé par cent-onze familles particulièrement riches et puissantes, nommées familles Bathras⁽¹⁾. Elles tirent leur pouvoir de deux sources inépuisables. La première est la richesse de chaque famille. Il est presque impossible de chiffrer exactement les biens de chacune, mais les cent-onze familles Bathras et les familles qui leur sont directement affiliées possèdent la presque totalité des richesses de l'Ouest. Le reste est réparti entre les quelques originaux qui souhaitent – et peuvent – rester hors du jeu, les petites mains de toutes sortes qui pullulent et possèdent assez pour vivre et ne pas mourir d'ennui, et la masse immense des esclaves et des déshérités, qui ne possèdent rien que leur malheur et leur peau – et ce n'est même pas le cas des esclaves.

La seconde source du pouvoir Bathras est dans les alliances. Les familles n'agissent jamais sans suivre un code précis, dont la règle élémentaire est de travailler d'abord avec d'autres Bathras, avant de chercher quelque autre solution que ce soit. Cette proximité et ce code ont construit un réseau d'alliances, de contraintes et de menaces mutuelles qui forment, au sommet de la Nation, un corps solide et cohérent.

Au-dessous des Bathras, on trouve les commerçants, les épiciers, les artisans et les serveurs. Eux aussi sont organisés en familles, et servent simplement d'autres familles, qui en servent d'autres jusqu'à servir l'une des familles Bathras. C'est une structure solide et souple à la fois, où tout le monde assume une part de travail. Rappelez-vous bien que chez les batranobans, ne servir personne, c'est n'être personne. Même les Bathras n'échappent pas à cette loi, puisque chacun d'eux, y compris le maître de chaque famille, sert sa propre famille avec dévotion.

Le conseil des épiciers

Si les Bathras travaillent ensemble pour dominer l'Ouest, ils sont trop nombreux et trop souvent en bisbille, pour travailler efficacement à construire un avenir commun. C'est à cela que sert le conseil des épiciers. Il s'agit d'un groupe de treize familles, sélectionnées au sein des Bathras, et dont chaque chef a reçu une des légendaires bagues du conseil. L'origine de ces bagues est un mystère soigneusement protégé par les Bathras, même si on ne comprend pas bien l'utilité d'un tel secret. Évidemment, il existe une bonne centaine de rumeurs et d'histoires à ce sujet, mais aucune suffisamment crédible pour vraiment surnager.

Le conseil travaille à l'établissement de plans généraux pour favoriser tel ou tel aspect du développement de la Nation. Ce sont des plans à long terme, visant à faire grandir l'Ouest en puissance et en richesse. Toutes les familles Bathras sont impliquées dans ces plans, et toutes en tirent des bénéfices, d'une manière ou d'une autre. Ces plans ont – par exemple – conduit à la mise en place de la route des épices, à la colonisation des hautes vallées du thé dans la chaîne du sel, et à la conquête des feux d'Hélès. Le conseil s'occupe aussi des plans d'urgence lorsqu'un problème éclate qui requiert une réaction importante. Le conseil examine alors le problème et fait appel aux familles ayant les meilleures armes pour l'affronter. Ces urgences sont une bonne occasion pour une famille de monter dans la hiérarchie informelle qui sous-tend la structure Bathras.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



(1) - Note concernant le terme Bathras : Le B est toujours majuscule, et le S invariable à la fin. La prononciation correcte est Bath/rass, avec Th à l'anglaise et S final sifflant.

Notez bien que les familles non-baguées ne travaillent pas « pour » le conseil, et ne lui sont pas inféodées. Chaque famille travaille pour elle-même avant tout. Mais pour le bien et l'avenir de la Nation, elle participe aussi aux plans généraux ou d'urgence, d'autant plus volontiers qu'il y a des bénéfices à en tirer.

Pour qu'une famille intègre le conseil, il faut qu'une place se libère. Cela arrive lorsqu'une famille perd de sa puissance commerciale, prend de mauvaises décisions qui mettent un plan en danger, ou essaie de tirer trop de profits personnels d'une situation donnée. Certains ne se satisfont pas d'une place parmi les treize familles les plus influentes, et essaient d'amasser trop de pouvoir, ou de contrôler d'autres familles baguées. La punition est toujours la même : la famille fautive est exclue du conseil et reprend sa place parmi les cent-onze. Pendant de longues années, elle paie son offense en servant les Bathras. Elle perd ses meilleurs contrats au bénéfice de ses concurrents, et se retrouve toujours exclue des plans les plus juteux. Évidemment, elle reste une famille Bathras, donc plus riche et favorisée que l'essentiel de la population tanaphéene. Mais tout de même, à leur échelle, la punition est terrible.

Le conseil récupère la bague, et après de longues négociations, comptes et réflexions, la confie à une nouvelle famille qui rejoint le conseil. Elle prend alors part aux décisions, comme si elle était des leurs depuis toujours, ce qui est vrai d'une certaine façon, compte tenu de la proximité des Bathras.

Pour finir, signalons qu'une bague n'est que le symbole d'une place au conseil. Voler une bague ou tuer son porteur ne confère aucun pouvoir à une famille, et ne donne aucun droit à siéger parmi les treize. Une bague doit être attribuée par le conseil, et ne peut être obtenue autrement.

La vie parmi les Bathras

Comme on l'a dit, être Batranoban, c'est servir sa famille. Pour un homme du commun, cela signifie servir un patron pour ramener un salaire parfois insuffisant et faire vivre les siens. Au travers d'un maître, on sert le patron de ce maître, celui du patron, et tous ceux-là jusqu'en haut. On ne sait parfois rien de ce qu'on doit vraiment faire, ou alors on doit sans cesse improviser ou se tuer à la tâche parce que les désirs de ceux d'en-haut ont brusquement changé. Même si on a la chance de servir un homme intègre ou gentil, celui-ci subit les caprices d'un mieux-placé que lui, et au final, les ennuis dégringolent toujours le long de l'échelle jusqu'à blesser quelqu'un. Les plus gâtés sont peut-être les esclaves, qui n'ont que des tâches simples et sans conséquence à faire, et meurent de toute façon trop vite pour se lamenter longtemps.

Pour les Bathras, « servir » signifie servir une famille de proches, avec une idée assez précise des intérêts et des buts de chacun. Infiniment plus confortable, cette situation est encore améliorée par les conditions de vie. La facilité, le confort, les distractions ; il ne manque rien dans la vie d'un Bathras. Bien sûr, il travaille, mais ce n'est pas le labeur éreintant d'un serviteur. L'essentiel de la vie d'un Bathras est passé à consulter des livres de comptes, des rapports et des propositions. Le tout se fait grâce à une pléthore de serviteurs en tout genre, qu'un Bathras doit coordonner, commander, récompenser et punir. Le chef de famille, de son côté, organise et surveille ses enfants et ses protégés, jeunes frères, cousins et neveux, tout en veillant aux intérêts de la famille.

Tout cela, pour fonctionner, nécessite de nombreux codes, protocoles et conventions, afin de ne pas sombrer dans un chaos ou tout le monde manipule tout le monde sans remords. En apparence, la manière dont fonctionnent les Bathras est d'une horrible complexité, et embrouille toujours les choses, parfois au point de les rendre impossible. C'est pourtant l'inverse : cette étiquette permet de structurer les échanges, de ralentir, de calmer et de clarifier les choses.

En l'employant, chacun est forcé de prendre son temps, d'exposer ses buts, dans une ambiance polie et calme, malgré toutes les tensions et les dangers souterrains.

L'origine des familles Bathras

Selon la croyance batranobane, ces familles auraient leur racines dans l'ancienne grande noblesse de la côte, du temps de la civilisation bathrahabane, au cœur de l'âge des mythes. Cette mythologie fondatrice et la structure qui en découle reposent sur un document compilant les noms des familles, leur généalogie, et la structure complexe de leurs possessions et alliances. Les documents accumulés forment un énorme ensemble que les Bathras appellent « le Livre », gardé dans une tour de la citadelle du conseil, à Durville.

Il n'y a donc ni nouvel anobli, ni haut-fait qui permette de devenir un Bathras. Pour l'être, il faut naître dans une des cent-onze familles. Notez que les alliances par mariage existent tout de même. Si les « nouveaux nobles » et les guildiens qui achètent un titre par épousailles choquent encore dans l'Hégémone, ce n'est plus un soucis depuis longtemps ici. Bien sûr, épouser une fille de Bathras ne fait pas de vous un Bathras – comment une femme pourrait-elle conférer un titre si noble ? – mais ses enfants seront Bathras, et dès le mariage, vous deviendrez un membre direct du cercle familial. Un avenir parfait pour vos descendants, et une vie parmi les puissants pour vous. Qu'espérer de mieux ?

Une autre version de l'origine des Bathras soutient que les familles seraient nées lors de l'invasion de l'Ouest par les Dérigions. C'est même la version la plus connue en dehors de la Nation. Selon cette histoire, les Bathras auraient été les administrateurs désignés par l'occupant après la conquête de la Nation par l'Empire naissant. Les Bathras auraient profité de leur position pour s'emparer peu à peu du pouvoir, et amasser une fortune considérable. Puis ils auraient orchestré la réécriture de leur histoire pour se donner une origine bien plus ancienne, asseyant un peu plus leur influence sur la population. Lorsque l'Empire commença à s'affaiblir, ils étaient les mieux placés pour organiser le rachat de la Nation, puis sa rupture avec Pôle. Au sommet de la société batranobane, habitués à négocier avec l'Empire, comment auraient-ils pu échouer ? Et pourquoi auraient-ils dû ensuite déléguer une part, aussi petite soit-elle, de leur pouvoir sur le peuple ?

Le conseil des épiciers et la guilde des épiciers

Les étrangers ont parfois du mal à faire la différence entre les rôles du conseil et de la guilde. Ce n'est pourtant pas si difficile :

Le conseil est composé de treize familles Bathras, et décide des plans et des orientations de la Nation. Les cent onze familles travaillent ensemble à la réussite de ces plans.

La guilde est une structure administrative, chargée de gérer le commerce des épices. En réalité, la guilde s'occupe de presque tous les aspects administratifs de la Nation, afin de décharger les familles de ce genre d'embaras triviaux. La guilde est au service du conseil, même si elle n'hésite pas, parfois, à lui rappeler certaines réalités un peu déplaisantes.

La situation dans l'Ouest

Depuis le début de la crise du conseil en 1033 dN, les familles Bathras se déchirent de toutes les manières possibles pour essayer de reconstituer un conseil stable, sans jamais y parvenir. Quatre bagues sans famille sont aux mains du conseil, et les neuf familles restantes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur les candidats à promouvoir.

Plusieurs camps se sont constitués, brisés, changés, au fil de cette décennie, sans que personne ne trouve de solution. Chacun a soigneusement calculé les forces en présence, et cherche à avancer ses pions, qui entrent en conflits aussitôt avec ceux d'une autre alliance. Il s'en suit des combats, assassinats et altercations commerciales.

La guilde essaie de gérer les affaires courantes de son mieux, mais le manque d'union du conseil provoque de plus en plus de dégâts. Les plans à court terme ou mal gérés, les urgences non traitées, tout s'accumule pour mettre en péril l'unité des cités.