

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°84 - 15 JUIN 2016

En écrivant un morceau de texte du Chagar n°80, nous avons découvert un sujet encore obscur de la vie du continent : les médias et la transmission de l'information.

Voici donc un premier Chagar sur le sujet. Il aborde la Nation, l'Empire et les royaumes du Nord. Rendez-vous au n°85 pour les tribus, et surtout pour la partie concernant l'Hégémone.

BREAKING NEWS : MÉDIAS DE TANÆPHIS (1/2)

Lorsqu'on doit faire passer une info aux joueurs, annoncer une nouvelle ou poser un contexte, on se pose parfois la question suivante : comment circule l'info dans ce fichu monde ? Comment ne pas utiliser toujours les mêmes vieux tours – rumeurs à l'auberge, ami qui apprend un truc étrange, ou conversation entendue par hasard au détour d'un marché – et moderniser un peu tout ça ?

Logiquement, les gens de Tanæphis ont les mêmes soucis, et quelques industriels sont déjà au travail pour créer les premiers médias du continent. Voici donc un petit tour d'horizon des moyens de s'informer et de communiquer, classés par civilisations.

LES BATRANOBANS

Chez nos amis batra, l'information circule de manière très organique. Le bouche à oreille est un véritable sport national là-bas. Lorsqu'on rencontre des amis, on commence toujours par se mettre au courant des dernières infos.

Vous me direz que c'est une attitude courante, mais il faut avoir vu une discussion entre Batranobans pour comprendre la différence. Les échanges d'informations sont une forme de politesse, et chacun fait de vrais efforts pour participer. Selon la durée de la séparation, ce moment peut prendre assez longtemps, car on aime aussi commenter, comparer ses notes ou ses infos complémentaires. Certains sont plus doués que d'autres, et deviennent des invités recherchés pour leurs talents de commères ou de décrypteurs. Ces gens sont surnommés les causeurs, et chacun à son niveau de la société, acquiert un statut bien particulier.

Mais nous sommes dans la Nation, et l'information respecte évidemment la loi du marché. Si une info est plus croustillante, plus importante ou peut intéresser ou menacer une personne en particulier, elle sera gérée un peu différemment. Les premiers avertis auront le réflexe de filer informer la personne concernée, espérant une récompense ou une faveur en échange. Quand il s'agit de gens du commun, on s'arrange entre soi et on passe directement voir la personne. Mais les choses se compliquent avec les grandes familles, plus difficiles à approcher. Les demeures Bathras ont donc souvent une porte discrète, une dépendance ou une boutique attenante, où on sait qu'une bonne information sera récompensée de quelques piécettes, voire d'une bourse dodue si on arrive le premier. Livrer la bonne rumeur à la bonne personne est même un moyen de se faire un ami, un allié, ou de décrocher une place dans la clientèle d'une maison autrement inaccessible.

Concernant la circulation des infos les plus secrètes, les maisons et les gens du peuple utilisent la même méthode. Toutes les familles ont des membres que tout le monde juge discrets et dignes de confiance, qui font office de messagers entre les branches de la famille. C'est un travail interne, et on emploiera d'autres cousins pour les messages à destination des autres familles, afin de compartimenter l'information.

En réalité, l'information est un produit comme un autre dans l'Ouest. On l'échange avec plaisir, et on joue avec sans retenue, aussi longtemps qu'elle ne vaut rien. On la commente et on la soupèse afin de juger de sa valeur, en espérant que comme pour les épices, de savants mélanges finissent par révéler un secret ou un pouvoir. Et aussitôt qu'elle prend de la valeur, on la négocie, on la vend, ou on l'offre à ses alliés contre des faveurs.



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.



LES DÉRIGIONS

Dès le début de l'Empire, les habitudes batranobanes influencèrent largement les Dérigions. Le trafic d'informations devint une habitude courante, comme les longues conversations où on échange et commente l'actualité. Il faut dire que le bavardage et la curiosité ne sont pas des concepts étrangers à Pôle, loin de là. Ce qui peu à peu fit la spécificité des Dérigions, c'est leur amour de l'art. Si dans l'Ouest, un informateur malin devient vite un causeur par amour du gain et des faveurs, à Pôle, l'amour du beau et l'attrait de la célébrité sont bien plus forts. Ceux qui savaient manipuler et colporter l'info apprirent donc à la mettre en forme, et de véritables professions naquirent de ces efforts.

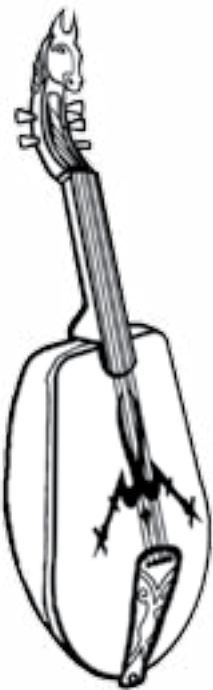
Les clameurs sont les plus nombreux. Ce sont, en simplifiant, de crieurs publics. Ils opèrent sur les places, aux carrefours, ou dans certains établissements ouverts au public – bouges, arènes ou universités par exemple. Si je dis que ce sont des crieurs « en simplifiant », c'est parce que la plupart des clameurs ont choisi ce métier par amour du public et de la scène plutôt que par amour des nouvelles. Chacun d'entre eux a donc son propre style, ses manies, et son auditoire. Plutôt qu'une liste exhaustive, voici quelques exemples, bien plus parlants :

Arnolf Burlon est un ancien professeur de théâtre, chassé de l'université à cause de son goût immodéré pour les cours particuliers et les élèves un peu trop jeunes. Il s'est recyclé dans la clame, ou il fait fureur par sa capacité à interpréter les héros des informations qu'il raconte. Acteur, imitateur, assez doué pour les mimiques et les improvisations, ses clames sont de vrais petits spectacles où on rit, pleure, s'intéresse et s'investit. Il se produit sur beaucoup de marché, et sa manière de jouer les grands de ce monde est devenue un « classique » pour bien des gens du peuple. Beaucoup de gens qui rencontrent l'Empereur pour la première fois sont surpris de le reconnaître sans mal, tant ses manies et ses expressions leur sont connues grâce aux imitations de Maître Burlon. Laetitia apprécie beaucoup moins le vieux maître, qui la fait passer pour une chaudasse sans cervelle. Elle n'est pas la seule à guetter un faux-pas d'Arnolf, car il ne sait pas se retenir une fois qu'il a trouvé un bon « biais » à exploiter pour ses clames.

Turenne est une hysnatone formoirée, dotée d'une voix enchanteresse, qu'elle utilise pour des clames poétiques qui ravissent les bouges des terrasses blanches. Née en esclavage, elle fut rachetée et libérée par une bande de clameurs sans grand talent, qui voulait un petit numéro pour attirer l'attention du public. Son succès fut immédiat et, aujourd'hui, la petite équipe est bien rodée. Allestre, amant de Turenne, écrit les textes à partir des infos recueillies par Ermili, une clameuse très douée pour la collecte mais maladivement timide. Sur scène, Turenne est accompagnée par Domba, un gadhar nain doté d'une oreille absolue, qui improvise sur les chants de la belle. Leur succès est tel qu'ils éclipsent des groupes de musiques plus traditionnels, qui commencent à râler ouvertement contre cette artiste de l'anecdote, cette « conteuse sans avenir ni passé », allant jusqu'à demander son interdiction lors des fêtes musicales car elle ne respecte pas les formes reconnues des musiques dérigoines.

Les « muses » sont des clameuses organisées en une petite guilde, assez classique dans ses méthodes. Elles content les actualités sans trop de fioritures, en solo ou par petits groupes sur les grandes places, accompagnées d'un musicien pour attirer l'attention. Leur spécificité, peu connue, est d'arranger un peu les infos en fonctions des paiements de certains clients. Les commerces, artistes ou guildes, paient parfois les muses pour citer leurs établissements ou leurs produits. Les clameuses glissent plus ou moins discrètement des mentions à ces clients dans leurs discours, arrangeant parfois, au besoin, les infos elles-mêmes. Ce ne sont pas – encore – de véritables mensonges, mais on bricole déjà un peu la réalité. Ainsi, une bagarre sera déplacée de quelques rues pour se dérouler devant un établissement précis, ou un vol sera un peu trafiqué pour inclure des produits dont il convient de parler.

Puisqu'on parle de mensonges et d'infos trafiquées, notez bien que tout le monde se fiche de la déontologie. C'est un concept flou, voire inexistant chez les clameurs. Lorsqu'un clameur diffuse une mauvaise info, c'est le plus souvent par erreur, par omission, ou parce qu'il « rediffuse » l'erreur d'un collègue. Certains se trompent aussi par ivrognerie ou étourderie, ou volontairement pour agrémenter une info un peu fade. Il y en a même qui inventent des histoires pour remplir leur répertoire, quand l'actualité est trop maigre. La seule limite ? La tolérance du public, qui se lassera d'un clameur trop approximatif ou affabulateur. Lorsqu'un tiers se sent lésé par une nouvelle – un bouge se retrouvant avec une réputation de coupe-gorge, une artiste ridiculisé par une critique – les choses se règlent en direct, et les clameurs sont habitués aux menaces. Parfois, les choses s'enveniment, et les clameurs ont donc souvent besoin de protecteurs, d'amis influents ou de coups de mains. C'est aussi pour ça que, peu à peu, nombre d'entre eux s'organisent en petites guildes pour faire face aux dangers.



LES PIORADS

Chez les Piorads, l'essentiel de la vie se déroule à un niveau local – celui de la jarl-farbänd – et les informations circulent vite dans la promiscuité d'un village. Entre suzerains et vassaux liés, les infos importantes passent par messagers, et les plus triviales s'échangent lors des foires ou des fêtes locales. Le souci avec cette méthode, c'est que les nouvelles circulent lentement hors du village, souvent mal, et avec plus de déformations qu'un bâtard d'hysnaton et de polac.

Au niveau des royaumes, la circulation des nouvelles fut longtemps un problème. Les rois communiquaient essentiellement par messagers, échangeant les nouvelles importantes entre eux, et laissant leurs vassaux dans le noir pour mieux les contrôler. Les plus puissants des jarls se mirent alors à communiquer eux aussi, recueillant d'autres nouvelles, avec parfois des effets pervers lorsqu'une info trop importante provoquait des meurtres ou des conflits sans que personne ne comprenne pourquoi. A force de combats sans motivation claire, d'assassinats de messagers et de coups de poignards dans l'ombre, tout le monde finit par admettre qu'il fallait une autre manière de faire.

La véritable solution vint de Varnir, au début du 8e siècle. Lorsque les combats prirent du côté de la chaîne des forts, des guerriers de tous les royaumes prirent part aux assauts. La variété des origines et des allégeances rendait la collaboration difficile, et les communications étaient lentes, gênées par la méfiance autant que par le terrain. C'est alors que les skalds de Varnir sortirent du lot. Ces guerriers venus des montagnes, héritiers de la tradition de ce drôle de royaume, étaient autant des guerriers que des poètes, et voyageaient surtout pour amasser les histoires. Beaucoup d'entre eux se retrouvèrent donc mêlés aux assauts, attirés par ces événements et par la masse de guerriers assemblés. Adeptes de la discussion, habitués à négocier, à se fondre dans la masse ou à se distinguer, selon les besoins, ils trouvèrent vite leur place dans le conflit : ils devinrent les messagers favoris des chefs de guerre assemblés. Outre leurs talents oratoires, les skalds avaient trois avantages majeurs. Pour commencer, Varnir n'étant un royaume menaçant pour personne, ils n'inquiétaient guère les autres rois. Ensuite, habitués à apprendre des strophes entières de sagas héroïques, ils retenaient sans mal de longs messages ou des ordres complexes sans devoir les transcrire, amoindrissant les risques en cas de capture. Enfin, cerise sur le gâteau, plus d'une moitié des skalds étaient des femmes. Cette petite particularité varnirienne fut particulièrement utile sur le front, où le manque de compagnie rendait les hommes particulièrement sensibles aux suggestions, conseils ou avis féminins. Quant aux quelques lourdauds qui se laissèrent emportés et voulurent abuser de la situation, ils découvrirent que les skalds étaient autant des poètes que des guerrières, parfois de façon très douloureuses.

Après le conflit, la tradition skalds essaima rapidement. Les voyageurs de Varnir trouvèrent soudain des disciples volontaires dans toutes les régions. Les rois et les jarls percevant vite l'intérêt de cette mode, la favorisèrent, facilitant la vie aux skalds partout où ils passaient. La communication des informations devint plus fluide, plus rapide et plus précise. Bien-sûr, il devint plus difficile de cacher une défaite ou une erreur, mais comparé aux problèmes de l'ancien système, ce n'était pas un prix si cher à payer.

Aujourd'hui encore, les skalds assurent dans le Nord le même rôle que les clameurs dérigions. Ils parcourent les royaumes, recueillant les histoires et les nouvelles, avant de les apporter aux villages suivants. Poètes, chanteurs et amuseurs, ils choisissent leurs répertoires en fonction du public, afin de s'assurer le gîte et le couvert. Véritables professionnels de l'information, ils vivent au milieu de leurs histoires, ce qui les dote souvent d'une curiosité insatiable. Même s'ils sont à présent originaires de n'importe quel royaume, ils gardent une filiation logique avec Varnir, et beaucoup s'y rendent régulièrement. Cela leur permet de se croiser, d'échanger leurs histoires, ou de faire un rapport devant le conseil des skalds, une autorité informelle qui siège dans un bourg des hauteurs. Le royaume est un havre pour les skalds, et qu'ils soient nés ici ou pas, la couronne les accueille et les entretient sans hésiter. Beaucoup de vieux skalds se retirent d'ailleurs ici pour leurs vieux jours, même si l'immense majorité finira sa vie dans une rixe de bouge, sur une route trop dangereuse, ou en se mêlant de trop près à un conflit trop intéressant. De vraies fouines, je vous dis...

SKALD (NOUVELLE BESOGNE)

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Ferrailleur, Orateur, Voyageur

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Artiste, Athlète, Bagarreur,
Bougeard, Érudit, Gentilhomme,
Intrigant, Larron

ASPECTS

Attirer l'attention
Bagarre de bouge
Chants et sagas du Nord
Culture piorade
Éducation pratique
Équitation
Formation martiale
Grande gueule
Lois et traditions piorades
Mémoire parfaite
Sagesse des terres du Nord
Se fondre dans la masse
Séduire
Sens de la rumeur
Tenir l'alcool