

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°17 - 20 NOVEMBRE 2013

Pour une fois, un petit article géographique, agrémenté de quelques infos utiles sur une zone commune à la Nation batranobane et aux royaumes Piorads. Cet article est consacré à la porte du sel, un coin que nous avons un peu négligé dans le livre de base.

Bonne lecture !

LA PORTE DU SEL

La porte du sel est une zone d'une centaine de kilomètres de large et autant de long, située au beau milieu de la grande chaîne du nord. En fait, c'est l'endroit où la chaîne du sel se termine et devient la chaîne des égides. Géologiquement, les deux grandes chaînes ne font qu'une et seuls leurs noms les séparent. Si les hommes les ont divisées à la porte du sel, c'est que cet endroit est le seul où il est possible de traverser les montagnes.

Entendons-nous bien : la chaîne du sel et les égides ne sont pas impénétrables. Il ne s'agit pas de murs ou de falaises abruptes. Simplement, les montagnes sont si larges et si escarpées qu'une traversée est un défi que peu de gens peuvent relever, et jamais sans risque important. De plus, ce genre d'exploit n'est pas « rentable ». À part quelques contrebandiers, les poches remplies d'épices rares, aucun commerçant ne peut réellement exploiter les chemins de chèvres et les cols d'altitude.

La porte du sel est un secteur de la chaîne où elle s'affaisse un peu, mais surtout se brise et se déchire en une multitude de canyons et de cols tordus. Ce labyrinthe de pierres et de pentes abruptes serait un repoussoir à voyageur s'il n'était pas le meilleur emplacement – presque le seul – pour passer du nord au sud et inversement.

LES PASSAGES

De chaque côté de la chaîne, des passes plus ou moins larges donnent accès au labyrinthe. Les érudits estiment qu'il y aurait une quarantaine de passes utilisables au sud, une vingtaine au nord, et presque le double d'inutiles de chaque côté. Par utilisable, on entend des accès au labyrinthe principal et aux chemins menant d'un bord à l'autre. Les autres passes donnent dans de longues impasses tortueuses ou sur des pentes abruptes et impraticables.

Les caravanes, convenablement guidées et menées, mettent entre une et six semaines pour passer la porte. Une semaine, c'est pour un petit groupe mobile et équipé, ne portant que le strict minimum – vivres, équipement de montagne et bagages légers. Ensuite, le moindre surpoids, des montures inadaptées, et surtout des marchandises, rallongent d'autant le temps de trajet.

Il ne s'agit pas réellement d'un problème de poids. Simplement, la charge transportée impose certains types d'équipements, de montures ou d'animaux de bât. Cet équipement et ces montures imposent eux-mêmes des chemins particuliers, ou interdisent des points de passage précis. Par exemple, des polacs lourdement chargés passeront sans aucun mal par un col pentu, alors qu'un esclavagiste évitera ce coin pour ne pas crever de fatigue la moitié de sa marchandise. À l'inverse, les esclaves passeront facilement un pont suspendu en altitude, sur lequel les chariots ne pourront pas poser une roue. Le côté labyrinthe est donc double dans la porte du sel. Il y a le vrai dédale, avec de véritables impasses et des éboulements qui condamnent parfois des voies normalement sûres, et il y a le labyrinthe invisible causé par la caravane elle-même, inadaptée à certains passages ou dépourvue des bons équipements. Un vrai casse-tête, sans un bon guide.

LES HABITANTS DE LA PORTE

La porte n'est pas une zone tout à fait déserte. Quelques villages se sont installés au bord du dédale pour profiter du passage des caravanes. Ils vivent de la vente de matériel de voyage, de l'accueil des « passants » – surnom des gens venus passer la porte – et de la location de guides.

Les guides sont le plus souvent des locaux, dont la formation consiste à suivre un parent le long des pistes durant toute leur enfance. En louant un groupe de guides pour leur premier voyage, les passants sont d'ailleurs étonnés de voir rappliquer un trio d'adultes et leurs trois ou quatre assistants en culotte courte. Rompus dès leur enfance aux pistes tordues et aux méandres du labyrinthe, les passeurs sont généralement compétents et plutôt dévoués. Habités à des salopards menteurs, voleurs et traîtres, à des guides qui n'attendent qu'une occasion pour les planter ou les coller dans une embuscade, les voyageurs ont parfois du mal à se faire à cette ambiance.

Participer, commenter, questionner !

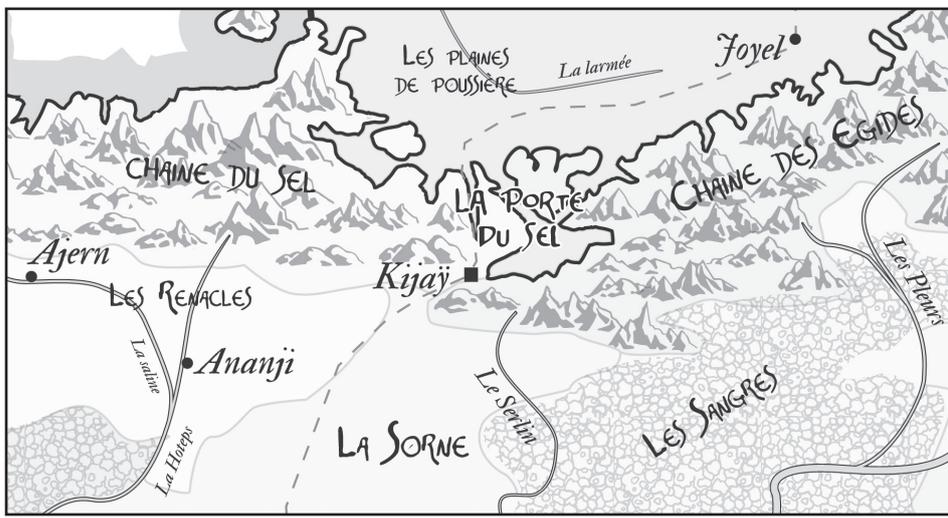
Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph





Le comportement des passeurs est pourtant logique : non seulement les voyageurs connaissent leur village natal et peuvent donc les retrouver facilement, mais en plus les enfants en formation sont des cibles idéales pour qui veut se venger. Pourquoi alors se fâcher avec ses clients ?

Évidemment, si les voyageurs se comportent comme des ordures, abusent de la situation ou menacent le guide ou les gosses, tout change. Fini alors le gentil guide, et bonjour les accidents cons, les glissades au bord du ravin ou les ponts branlants qui s'effondrent. Et même avec les plus patients, le risque de tomber sur un candidat au titre de porteur d'Arme n'est jamais tout à fait nul.

POURQUOI LE SEL ?

La grande utilité de la porte – et l'origine de son nom actuel – est le commerce du sel du nord vers le sud. Le sel est extrait dans des mines piorades situées tout au long du flanc nord de la chaîne. Il transite par la porte et le long de la route du sel jusqu'au marché des terres roses. Ce sont alors les épiciers qui se battent pour les meilleurs lots.

Les batranobans utilisent le sel marin depuis l'aube de la Nation pour la préparation ou l'affinage des épices. Lors de leurs travaux, les épiciers s'aperçurent vite que la qualité du sel influençait la puissance de l'épice obtenue. Les producteurs et récoltants se mirent alors à rivaliser d'ingéniosité pour produire les sels les plus purs et les plus fins. Lorsque l'épicier Mahamat Ab'al Intiri, à l'aube du second siècle de l'Empire, eut l'idée d'utiliser le sel minéral extrait par les piorads, il révolutionna le commerce et le traitement des épices. Le sel de mine permet en effet de procéder à des raffinages incomparables, et certains épices modernes ne pourraient tout simplement pas être produits sans cela.

Les batranobans ne sont pas ravis de la dépendance engendrée par cette situation. Heureusement, les piorads ne sont pas conscients de leur avantage, et ne sont pas assez commerçants de toute façon pour en profiter correctement. Cela n'empêche pas les épiciers de chercher d'autres sources de sel, aussi bien dans les zones sauvages du sud que chez leurs voisins.

LE GUIDE DU ROUTARD ...

Il y a quelques endroits marquants dans la porte du sel, en plus des simples passages, ponts et relais. Voici quelques exemples de lieux que vos personnages pourraient visiter.

La passe du Granmor, au sud-est de la porte, est un endroit triste, stressant et superbe. Dans le canyon que surplombe le chemin, les morceaux du squelette d'une bête titanesque saillent des roches brisées. La créature était certainement un quadrupède de plus de cent cinquante mètres de long, plus grosse qu'aucun dinosaure du grand sud. Les érudits de la Nation et de l'Empire se sont écharpés sur sa nature et sur l'époque où il a vécu. En fait, personne ne se souvient d'une légende crédible ou d'une bride d'histoire vérifiable à son sujet. Du coup, les locaux inventent de nouvelles versions à chaque fois qu'on leur pose une question sur la bête, brouillant encore les pistes. Petit détail : les animaux détestent cet endroit et la plupart des petites caravanes évitent le secteur. Seuls les polacs paraissent trop stupides pour ressentir l'effet. Les autres bêtes paniquent, s'énervent ou tentent de fuir.

Souvent, des pillards piorads traversent la porte pour s'attaquer aux Renacles, à la Sorne ou aux steppes. Les guides, pragmatiques, les traitent comme leurs autres clients aussi longtemps qu'ils fichent la paix aux villages locaux. **Le fort de Kijaj** fut une tentative des Dérigions, lors de l'occupation, pour bloquer cet accès aux piorads. Le fort a rempli son office plusieurs siècles durant, avant de décliner peu à peu. Repris en main par la guilde des épiciers, il est devenu une sorte de port de départ d'où rayonnent les voyageurs vers et depuis les villages. Trop occupé par le commerce et la surveillance des contrebandiers, le fort n'assure plus qu'une garde distraite vis-à-vis des pillards. Ceux-ci ont bien compris le deal et évitent de transporter de trop grandes quantités d'épices rares quand ils repartent vers le nord. Ils se contentent de butin plus classique ou d'épices de basse classe, déjà précieux au nord de la chaîne. Qui a dit qu'on ne pouvait pas s'entendre avec un peu de bonne volonté ?

Le Puit-des-ambitions est une forteresse à flanc de falaise, cachée au fond d'une impasse des hauteurs de la porte. Le secteur est bien connu des guides qui l'évitent comme la peste. Il s'agit en effet de l'unique baigne-prison de la guilde des épiciers. C'est là qu'elle garde ceux qu'elle a condamnés, mais dont les connaissances sont trop précieuses pour simplement leur trancher la tête. Les détenus sont donc d'anciens épiciers, cultivateurs ou chercheurs, et quelques bricoleurs de génie. Avec des pensionnaires aussi précieux, la guilde ne lésine pas sur la sécurité et l'endroit ressemble beaucoup à une plantation Bathras.

