

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°71 - 16 DÉCEMBRE 2015

Avec l'approche de Noël et des vacances de fin d'année, j'en vois qui rêvent de neige, de ski et de chocolat chaud au coin d'un feu. Profitons de l'ambiance avec un Chagar nordique et chaleureux, et pour ça, quoi de mieux qu'une visite chez nos amis les Thunks ?

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.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



### VISITE À MARKONY (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS, 1/2)

Dans les bureaux légistes, les stagiaires et les scribes débutants subissent un bizutage aussi idiot qu'amusant quand leurs supérieurs les chargent de vérifier, dans les cartes les plus récentes, que Markony est bien indiqué avec les bonnes références. Ils passent alors de longues heures à chercher la localité, épiluchant chaque région, canton, commune, sans trouver trace de ce bourg mystérieux. Les plus malins se doutent bien qu'il doit s'agir d'un endroit perdu au bord de la jungle, ou d'un fortin obscur dans un coin malfamé. Mais comment imaginer que l'Hégémone puisse revendiquer un coin perdu aux frontières des terres thunks et piorades ?

Si vous pensez qu'il s'agit là d'une petite blague sans conséquence, sachez qu'un stagiaire plus pétochard que les autres, terrorisé de ne pouvoir remplir sa tâche, a simplement rajouté un bourg nommé Markony sur une carte de l'Herbance, au sud des plaines du centre. Depuis, la localité fantôme fausse les calculs électifs de la région, un groupe de légistes affectés là-bas s'est perdu et a fini sous les flèches des Sekekers. Pire, une brigade de miliciens est en route pour prendre ses quartiers dans des rues... qui n'existent pas. A l'inverse, un jeune légiste bizuté, chargé une semaine plus tard de corriger la population du village de Vilaine-les-Pabhels, a cru à une nouvelle blague. Énervé, il a simplement effacé la demande, et reporté une population nulle. Depuis, le village qui existe bel et bien dans le sud de la Modaine, est officiellement désert. Il ne reçoit plus de subvention, de directive ou d'aide de la région, et un échevin venu se plaindre à la capitale est en prison pour usurpation de titre. C'est drôle, l'administration, n'est-ce-pas ?

### L'HISTOIRE

#### Fondation

Le premier bourg de Markony fut installé par les Dérigions peu avant l'âge d'or, en 386 dN. La famille Des Hussiers de Braisquelin obtint de l'Empereur le droit de fonder un comptoir maritime, destiné à commercer avec le Nord en esquivant les Piorads. Après quelques tentatives malheureuses de s'imposer en terres thunks - mal reçues par les clans - ils finirent par choisir un petit fjord au bord de l'Albarrière. Là, ils installèrent un bourg de commerce, et lancèrent leurs premières expéditions vers le nord. Rendus prudents par leurs premiers contacts avec les Thunks, ils procédèrent avec politesse, calme et respect, oubliant prudemment les sujets polémiques comme l'esclavage, et finirent par attirer quelques clans intéressés par le troc avec le Sud.

Tout le monde à Pôle, sans oser le dire trop fort, s'attendait à ce que le bourg finissent par attirer l'attention des Piorads. Dans les grandes familles nobles, on s'amusa même à faire des pronostics sur la date du sac de Markony. Toutefois, entre la profondeur de l'Albarrière, la protection et les conseils des Thunks, ainsi que l'aversion des Piorads pour le bord de mer, le comptoir survécut. Il prospéra même plus de deux siècles, au grand dam des parieurs.

Le commerce cessa brutalement en 602 dN, lorsque la ville fut ravagée par un incendie. Les rapports contradictoires évoquèrent aussi bien des émeutes populaires qu'un massacre opéré par des Thunks ou une infiltration piorade. La famille Des Hussiers de Braisquelin fut ruinée par les retombées de ce désastre avant de pouvoir faire le jour sur cette histoire, et Markony tomba dans l'oubli.

#### Renaissance

En 659 dN, Gabin Hussiers-Bréklin était commerçant dans un bourg côtier de l'Est. Dernier descendant d'une famille autrefois noble, aujourd'hui en disgrâce, il travaillait à rebâtir la fortune familiale, bien décidé à s'acheter un jour une place à Pôle, comme ses glorieux ancêtres. La nuit de Taamish se mit en travers de ses projets, et s'il se retrouva bien en compagnie de nobles, ce fut en les accueillant à bord de son navire pour fuir le bourg mis à feu et à sang par la populace révoltée.

Que s'est-il passé pour qu'un bourg prospère, un carrefour commercial, disparaisse des cartes du jour au lendemain ?

En réalité, il ne reste aucune vérité officielle sur les événements. Lors de la « première époque » de Markony, le commerce était florissant avec les Thunks, et tout passait par la famille Des Hussiers de Braiquelin. À la chute du bourg, elle fut assaillie de toutes parts par des créanciers, des clients furieux ou des rivaux ravis de pouvoir la jeter en disgrâce. Si quelques personnes voulaient savoir ce qui était arrivé à des proches disparus, c'était sans importance comparé aux luttes politiques et aux affaires de gros sous. Une fois la poussière retombée, personne n'eut l'idée saugrenue de reprendre la place laissée libre : l'exemple de la chute des Hussiers de Braiquelin était encore trop frais.

En revanche, les Thunks ont gardé des histoires assez précises sur le sujet. Malheureusement, les histoires thunks sont parfois précises mais incomplètes, puisque constituées à partir des dires de plusieurs clans ayant visité l'endroit ou vécu l'histoire chacun par petits bouts.

Pour eux, tout cela se résumerait à une sordide histoire de vengeance. Dans la cité vivait un vieux guérisseur, qui proposait ses services à tous en échange d'histoires et des menus biens pour embellir sa maison. Il faut dire qu'il n'avait besoin de rien, ayant trouvé son bonheur dans le fait d'élever sa fille, qu'on disait belle comme le jour et aussi aimable qu'une jeune chèvre (oui, c'est une histoire thunk, les comparaisons sont donc culturellement étranges).

Un jour, un clan passa et apprit que le guérisseur était furieux et terrifié, car on avait enlevé sa fille. Ravie de force, séduite, assassinée par un ruffian ou partie avec un amant, là dessus, les histoires divergent.

Lors d'une visite suivante, les Thunks trouvèrent la ville ravagée par la maladie, et la maison du guérisseur brûlée, portes clouées. Les malades implorèrent les Thunks de les aider, et accusèrent le vieil homme d'avoir jeté une peste sur la ville pour se venger de celui qui avait enlevé sa fille, et de ceux qui l'avait laissé faire.

Cette histoire est en fait une explication assez plausible pour l'abandon pur et simple d'un bourg, car aucun ennemi n'est plus implacable, plus insaisissable qu'une peste, surtout dans une zone froide où les gens vivent enfermés, les uns sur les autres. Quand à cette histoire de vieil homme désespéré, qui sait si c'est la vérité, une victime de plus, ou un mélange subtil des deux.

Terrorisés, les passagers de la Belle-Nacrée longèrent un temps la côte, n'apercevant que villages en flammes ou bandes en maraude. Impossible de se faire une idée de l'ampleur de la révolte ; les massacres se limitaient-ils à l'Hadzac ? À l'Est entier ? Pôle même était-elle tombée sous la fureur des miséreux ivres de rage et de mauvais vin ? C'est alors que Gabin se rappela les vieilles histoires de sa famille, et proposa au capitaine de se réfugier dans un port éloigné de ce tumulte, et probablement encore à l'abandon. C'est ainsi que la compagnie mis le cap sur Markony.

Le bourg, effectivement, était toujours vide, mais relativement bien conservé. On savait construire solide, en ce temps-là, ma bonne dame ! Plusieurs nobles étant des chasseurs émérites ou de petits propriétaires terriens, la subsistance immédiate n'était pas un souci, et l'installation se fit sans trop de mal. Mais entre le train de vie habituel d'un noble dérigion et la survie, même confortable, il y a un monde. Par bonheur, le navire employé lors de la fuite n'était pas vide : s'il attendait au port, briqué de frais et cordages tendus, c'est qu'il s'apprêtait à partir pour Nerolazarevskaya pour une livraison. Ses cales regorgeaient donc de produits divers, emballés et préparés pour le commerce. Lorsqu'une bande de Thunks s'approcha du village pour voir qui s'était installé là, si près de leurs routes, Gabin les accueillit avec des sourires, des boissons chaudes et un étal plein de jolies choses du Sud lointain. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le commerce était relancé.

Pour s'approvisionner, Gabin reprit simplement le chemin du sud, commerçant aussi bien avec la côte noire dérigionne - elle le resta encore longtemps - qu'avec les commerçants de l'Hégémone. Évitant simplement de retourner trop près de sa région d'origine, il se présenta simplement comme un commerçant vorozion avide d'aider la révolution au moyen de dons, de pots-de-vin et de services divers. Avec le temps, Markony devint une destination courue et l'approvisionnement n'est plus un problème.

## DU COMMERCE AVEC LES THUNKS ?

Si vous connaissez le mode de vie thunk, tout en troc et en services échangés, l'idée de commerce avec le Sud doit vous paraître étrange et compliquée. En fait, c'est de cette étrangeté que provient, en grande partie, la richesse de Markony.

Posons les bases, à commencer par les parties en présence et ce qu'elles apportent. D'un côté, on trouve les Thunks, qui proposent des fourrures rares, des encens, des objets en bois souvent rares et étranges, et une foule de produits manufacturés avec des gravures fines et belles. Tout cela, du point de vue d'un commerçant du sud, relève du produit de luxe ou de l'artisanat d'art : c'est donc beau, cher, et diablement intéressant. En face, on trouve justement les commerçants du sud, qui amènent des produits souvent inconnus des Thunks, ce qui est précisément la chose à faire. Toujours passionnés de nouveautés, les Thunks adorent essayer de nouvelles étoffes, des alcools inconnus, des nourritures bizarres. À force d'essayer, ils trouvent des utilités à certains produits, qui deviennent des best-sellers sur les étals de Markony. Le gros souci dans tout ça ? C'est que les commerçants du sud font tout cela pour l'argent, et que les Thunks n'ont pas le moindre sou, ni l'envie d'en avoir.

C'est alors qu'intervient le Comptoir Hussiers. C'est lui qui « valorise » les produits des commerçants, estimant les divers chargements proposés et validant les échanges. Pour faciliter les choses, toutes les valeurs sont exprimées en « marques », une marque valant 5 cestes ou dirams. Les gens du sud ont donc l'impression de travailler en « monnaie », et peuvent commercer en marques dans la ville, payer les services locaux en marques, ou même revendre directement leurs produits à un établissement local. Cela évite aussi de devoir travailler en véritables cestes ou rams, et de froisser ainsi les commerçants de l'une ou l'autre origine.

Les Thunks sont aidés dans leurs échanges par des agents du Comptoir Hussiers, qui estiment la valeur en marques de leurs produits, et indiquent les produits équivalents. Du point de vue thunk, il s'agit donc d'un troc assisté. Notez que le Comptoir favorise et protège toujours légèrement les Thunks dans ces échanges, car ils constituent la ressource essentielle de la ville. Il y aura toujours des gens dans le Sud pour venir réclamer leur part des richesses du Nord, mais l'amitié et la confiance des clans est une ressource rare, qu'on entretient avec soin.

Dans les cas où certains produits auraient trop de succès, rapportant une fortune inattendue à leurs propriétaires, le Comptoir propose aussi un service de « garde », notant les marques gagnées par les commerçants et les conservant pour de prochaines transactions. Il s'agit d'un véritable service de banque et d'une monnaie virtuelle, probablement l'une des premières du continent.

Le Comptoir est donc une pierre angulaire de la ville, un élément essentiel de son fonctionnement quotidien. Et comme vous vous en doutez, ce n'est pas gratuit du tout. Intervenant à divers niveaux des échanges, pratiquant des arrondis divers, des taxes légères mais systématiques, et facturant aussi bien ses conseils que ses services courants, le Comptoir Hussiers est une véritable pompe à fric.

## L'ASSEMBLÉE

Autrefois dérigione, Markony se veut aujourd'hui alweg et libre - même si ce n'est pas l'avis de tous (cf. ci-contre). Politiquement, le bourg est administré par un groupe de personnes ayant des rôles plus ou moins importants en ville, ce qui rassure beaucoup les Thunks, qui comprennent mieux ce système - proche du leur - que les méthodes bizarres du Sud.

Officiellement, l'Assemblée - c'est le nom de ce conseil permanent - combine le meilleur des systèmes politiques vorozions, thunks et dérigions. En réalité, ce n'est rien d'autre qu'une bande de notables qui tiennent la ville et l'administrent à leur convenance. Bizarrement, les choses se passent sans trop de heurts, chacun des participants ayant à cœur la réussite de la ville. Les efforts de chaque Consulte (les membres de l'Assemblée) sont peut-être basés sur ses intérêts et l'envie de prospérer, mais leur action commune finit par profiter à la ville. À force de se surveiller, de s'opposer pour empêcher l'une ou l'autre famille de prendre trop de poids, les Consultes sont parvenus à un équilibre assez efficace.

## MARKONY

Le bourg, pour un voyageur habitué aux endroits sauvages et aux conditions rudes du Nord, est une véritable surprise. Bâti par des Dérigions au temps de la grandeur impériale, cette petite agglomération est un spectacle à ne pas rater. Installée au bord du fjord, sur le flanc d'une petite montagne, Markony ressemble à s'y méprendre à un quartier de Pôle qu'un géant aurait prélevé au cœur de la grande cité, et déposé ici. En réalité, il a fallu crever à la tache des tas d'esclaves et éventrer la moitié d'une montagne à coup de mines et de carrières, mais la version du géant est bien plus poétique, non ?

Toujours est-il que Markony est un bel exemple d'architecture dérigione raisonnée. Le bourg est solide, bien agencé, et on y circule facilement dans des rues pas trop étroites. L'endroit est salubre, et même au cœur de l'hiver, vivre là reste assez agréable.

La majorité des bâtiments est en pierre claire, extraite des mines proches. Il y a aujourd'hui assez de place pour accueillir 5 000 habitants dans la ville, et une bonne part des bâtiments sont donc sans occupants et entretenus par l'Assemblée. Il faut dire que les Thunks de passage rechignent à s'installer en ville, préférant poser leurs camps sur les Assises blanches.

## QUELQUES LIEUX INTÉRESSANTS

Voici quelques endroits du bourg à visiter ou à éviter, accompagnés des figures locales les plus marquantes. Les Consultes sont indiqués par un (C\*)

### Les trois marchés

En ville, on parle des trois marchés pour évoquer les principales zones de commerces, soigneusement organisées pour faciliter les échanges.

**Le marché sud**, est une large halle couverte destinée à la vente des marchandises arrivées par bateau. Il se trouve au sud de la cité, précisément au dessus des entrepôts du port. Les marchands peuvent ainsi louer des emplacements aux halles, proposer des échantillons, et en fonction de la demande, envoyer chercher des produits dans les entrepôts qui se trouvent au sous-sol.

La halle rassemble aussi bien des marchands alwegs que des Dérigions ou des Vorozions, cohabitation qui ne va pas toujours sans grognements et frictions diverses. Quand les choses se passent trop mal, la garde des halles ne fait pas de détail : amendes salées, séjours aux caves - la prison des halles - et confiscation des produits, ont vite fait de remettre tout le monde au pas.

**Le marché nord** est celui où les Thunks proposent leurs produits, sur une grande place en plein air, sur de petites tables de pierre. Tout cela ressemble un peu à un marché aux puces, et il est facile de se perdre, ou de perdre un temps fou à regarder chaque table, d'autant que les Thunks adorent discuter ou digresser. Pire encore, si le temps devient trop rude, les Thunks recouvrent simplement leurs étals et rentrent aux Assises jusqu'à la prochaine éclaircie, ce qui peut rendre fou un civilisé qui compte chaque minute pour rentabiliser son voyage.

Sur le marché nord, ce sont les Thunks eux-mêmes qui surveillent les allées, arrêtant et punissant au besoin les voleurs. Cette concession de l'Assemblée rassure beaucoup les Thunks, et facilite le commerce.

## MARKONY

Pour rappel, selon le livre de base de Bloodlust Métal, Markony est un bourg d'environ 4 000 habitants.

En réalité, il serait plus juste de parler d'un bourg de 2 500 âmes, mais qui reçoit, en permanence, entre 1 000 et 2 000 visiteurs.

Juste pour rire, on notera que Markony est officiellement un bourg vorozion lié à la Sentinelle. Cette annexion n'est officielle que du point de vue de l'Hégémone, et jamais personne au Conseil n'aurait l'idée saugrenue d'envoyer une milice ou la légion à Markony - de peur de fâcher les guildes qui traitent avec Markony. Simplement, il y a tant de commerce avec la ville et des Vorozions y vont si souvent que ce serait une honte de ne pas revendiquer le bourg.

À Pôle, on considère officiellement la ville comme dérigione. Elle a été fondée par des Dérigions, et la famille qui dirige la ville, même si c'est en sous-main, est d'origine dérigione. Autant de bonnes raisons de dire que la ville est dérigione. Et si ça peut emmerder les Vorozions, c'est toujours ça de pris.



## PETITS RAPPELS UTILES

Voici deux extraits du livre de base de l'Édition Métal, afin de vous rappeler les éléments déjà posés sur Markony et sa région. C'est toujours utile, et ça évite de devoir ressortir le gros bouquin.

◆ Métal - Page 148  
(Atlas - Section sur les terres sordes )

L'Albarrière est un massif de montagnes basses, sillonnées de ravines traîtresses et terriblement humides. Les nombreux torrents et le froid vif transforment la moitié du pays en patinoire. Les Thunks qui vivent dans ces montagnes lancent régulièrement des raids vers les Marches ou le pays de Guerl. Lorsqu'ils se retranchent dans les hauteurs, ils tissent derrière eux un réseau impénétrable de pièges et de fausses pistes. Sur la côte, au bout d'un fjord étroit, le village de Markony est l'unique comptoir thunk ouvert sur le monde extérieur. Des commerçants alwegs, dérigions et vorozions viennent par navire y chercher les richesses étranges du Grand Nord.

◆ Métal - Page 163  
(Encyclo - Section sur les échanges )

Les terres thunks ne commercent qu'à très petit niveau, et la quasi-totalité des échanges passe par le bourg de Markony, sur la côte de la mer des brumes. Les fourrures qui arrivent là sont plus fines et plus rares que celles des voisins Piorads, et les belles de Pôle à Nerolazarevskaya en raffolent. Les ivoires de morse ou de rhinocéros laineux sont aussi une matière première recherchée des artisans du sud. Souvent, ce sont même des pièces d'ivoire ou des outils déjà gravés qui sont vendus.

L'encens enfin, utilisé depuis des générations chez les Thunks pour parfumer les vêtements et les couvertures, est récemment devenu un produit de luxe chez les civilisés. Il est tiré de divers végétaux et résines des vallées de l'errance et existe en une vaste gamme de parfums. Les Batranobans, qui utilisent essentiellement la technique de fumigation à partir d'eau bouillante pour les épices parfumants, commencent à s'intéresser à l'encens, et quelques explorateurs ont déjà tenté leur chance dans le Grand Nord, sans succès. Mais la guilde des épiciers commence à se pencher sur le sujet, et ces gens-là n'aiment pas qu'on leur dise non.

[ À suivre dans le numéro 72 : La suite de la visite de la ville (port-aux-pointes, les Assises blanches, la maison des mines, la tour des échanges... ) et les personnages locaux, les alentours, la garde-de-sang piorade, les secrets de Markony... ]

Si vous êtes pris à voler sur le marché nord, vous serez chassé du marché, et marqué d'un coup de poignard au poignet. En cas de récidive (facile à repérer grâce au marquage), vous serez marqué au visage et banni du marché nord. En réalité, la plupart des Thunks se méfieront dorénavant de vous. Si vous tentez de vous imposer malgré tout, d'attaquer un Thunk ou de nuire au clan de quelque manière, attendez-vous à une flèche dans la nuque pour tout procès. Simple, non ?

**Le marché des hôtes** est en fait un ensemble de trois rues qui joignent les marchés nord et sud. Il s'agit du marché de Markony lui-même, où les locaux font leurs affaires, aussi bien entre eux qu'avec les gens de passage. C'est aussi le long de ces rues que vous trouverez les bouges, boulangeries ou boucheries, et de manière générale, les commerces les plus courants.

### ~ Personnalités ~

**Galecin de Morne-Velins (C\*)** - Premier officier de la garde des halles. Ce descendant des réfugiés de la Belle-nacrée semble se croire chargé de l'avenir de la cité toute entière. Ce n'est pas forcément une personne désagréable, mais ses illusions de grandeur sont facilement énervantes.

**Cassius** - Ancien légionnaire médaillé, il a refusé un poste à Glassud pour venir s'installer à Markony comme garde à louer. Son fils, commerçant, a disparu dans le secteur il y a quinze ans, et Cassius cherche encore des traces de son passage.

**Kimoj** - Ce vieux Thunk se présente comme un simple vendeur du marché nord. En fait, il a passé un temps en déserrance ce qui lui donne une bonne connaissance des mœurs du sud. Il surveille les gens du sud et conseille les Thunks en cas de soucis.

**Doowo (C\*)** - Cet alweg thunk-dérignon est un enfant de Markony, et âgé d'à peine vingt-cinq ans, il possède près de la moitié des bouges du marché des hôtes. Doté d'un vrai génie des affaires et d'un solide bagout, il s'est mis une foule de gens dans la poche, et ce sont ces amis qui l'ont imposé à l'Assemblée. Les plus vieux Consultes le regardent d'un air méfiant, ne comprenant pas bien ce que ce jeune coq vient faire dans leur jeu.

### Le grand comptoir

Le Comptoir Hussiers contient à la fois les bureaux du comptoir d'échange, le siège de la banque et la résidence de la famille. C'est un vrai petit palais, et tout cela loge sans soucis dans le bâtiment.

Le rez-de-chaussée accueille le public, aussi bien pour conseiller les nouveaux venus que pour proposer les services bancaires ou l'aide commerciale. On y entre sans soucis, mais la sécurité est tout de même assez dure, la banque gardant pas mal de liquidités pour assurer la valeur de ses marques. La banque elle-même occupe le premier étage et une partie des sous-sols. Quand à la famille, elle occupe une partie des tours arrières.

### ~ Personnalités ~

**Ludiwine Hussiers (C\*)** - Chef de famille, Hussiers se considère comme la première citoyenne de la ville, et sa meilleure servante. Elle travaille à la grandeur de Markony, mais l'avenir de ses enfants compte beaucoup dans ses décisions. Ludiwine est légèrement paranoïaque, et si elle fréquente tous les étrangers de passage, elle se méfie de chacun d'eux. Elle est particulièrement méfiante envers les Armes et leurs porteurs, craignant toujours que les buts secrets des Dieux de métal ne menacent sa ville.

**Arnello Hussiers (C\*)** - Fils aîné de la famille, c'est un jouisseur et un flemmard qui déçoit souvent sa mère. Il gère la guilde des porteurs et messagers de la ville, mais préfère profiter des douceurs venues du sud et de la compagnie des visiteurs.

