

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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

Nous continuons cette semaine notre visite de Markony, avec la suite des lieux intéressants de la ville, accompagnés des figurants utiles ou amusants de chaque coin.

#### Les assises blanches

Au nord-est de la ville, vous pourrez admirer trois grandes places dallées. La pierre claire du sol et des aménagements est la même que celle de la cité, mais les milliers de pas et le mouvement des marchandises l'ont profondément marquée et striée.

Les assises sont en fait les fondations sur lesquels les Thunks qui passent à Markony posent leurs campements pendant le séjour. Construites par les Dérigions en coopération avec les premiers clans de passage, ces esplanades ne sont pas de simples aplats : poteaux d'accroches pour les tentes ou les bêtes, caniveaux et fosses, tout est prévu pour le bien-être des Thunks. Et parce que pratiques ou pas, les Dérigions restent les Dérigions, une foule de statues, fontaines et murets décoratifs sont disséminés partout, guidant et flattant le regard le long des passages.

#### ~ Personnalités ~

*Armaa* - Cette esclave batranobane a été amenée à Markony par un marchand dérigion pas très malin. Il en vint à menacer des Thunks lors d'une transaction, et finit éventré dans une ruelle. Ses produits furent répartis, et ses esclaves libérés. La beauté exotique d'Armaa en fit la coqueluche des assises, et elle devint vite une sorte de « Thunk honoraire ». En racontant son histoire aux Thunks, elle leur fit comprendre toute l'horreur de l'esclavage, et elle réfléchit en ce moment à monter une bande de déserrants pour partir libérer des esclaves dans le Sud.

*Bodikak* - Ce vieux Thunk est une attraction locale et une plaie, tout en même temps. Il s'est installé à Markony il y a quinze ans, à la mort de ses deux fils dans une rixe d'auberge. Depuis, il prédit que la ville signera la mort du peuple thunk, de ses traditions et de sa liberté. Il ennuie surtout les autres Thunks en leur prédisant mille dangers, mais on le supporte car il garde les enfants, surveille les bêtes et fait même quelques travaux.

#### La maison des mines

La maison des mines est l'ancienne entrée du réseau d'exploitation qui court sous la montagne, derrière et sous Markony. Si les mines sont à l'abandon aujourd'hui, la maison des mines est l'un des entrepôts les plus utiles et les mieux défendus de la cité. C'est ici que sont stockés les produits lors des « contrats de commande ». On appelle ainsi tous les échanges qui ne se font pas directement sur l'un des marchés, de la main à la main, mais nécessitent des commandes à long terme ou demandent que les Thunks fassent des recherches particulières dans le Nord. Autrefois minoritaires, ces contrats sont de plus en plus nombreux, à mesure que le Sud s'habitue aux merveilles proposées par les clans.

#### ~ Personnalités ~

*Mélégan d'Arnuire (C\*) et Scoliae (C\*)* - Mélégan est un noble dérigion qui a combattu les légions durant sa jeunesse, jusqu'à ce qu'il capture et interroge une légiste ennemie lors d'un raid. Scoliae, puisque c'était elle, ne savait pas grand-chose des manœuvres militaires de sa légion, mais elle révéla tout ce qu'elle put au bel officier, qui de son côté, fit tout pour lui éviter la torture. Ce coup de foudre mutuel, digne d'une opérette de la rue des arlequins, ne pouvait pas finir bien. Du moins jusqu'à ce que Mélégan décide de voler la caisse de son unité, la solde du mois, et de filer aussi loin que possible. Installé à Markony, le couple y prospéra vite, grâce au génie logistique de Scoliae et au bagout de Mélégan. C'était il y a trente ans. Aujourd'hui, ces deux petits vieux possèdent une entreprise prospère, deux sièges à l'assemblée, et filent le parfait amour dans le luxe.

#### Les tourelles des vrais échanges

S'il y a une chose que les Thunks et les Dérigions partagent, c'est un amour immodéré... de l'amour immodéré. Rien d'étonnant donc à ce qu'un grand bordel se soit installé ici, et occupe une place centrale dans la vie de la cité. Cette superbe villa contient une foule de petites chambres décorées, thématiques, et toutes plus bizarres les unes que les autres.

N°72 - 30 DÉCEMBRE 2015

Et voilà, l'année se termine et l'équipe profite de ses vacances pour préparer 2016. Ce sera une grosse année pour nous, et nous avons l'espoir de vous faire plaisir mais aussi de vous surprendre, avec entre autre la mise en place d'un site BadButa, pour boucler la saga Bloodlust Métal en beauté et accueillir nos nouveaux projets.

Vous en saurez bientôt plus sur tout cela, en restant attentif à nos posts sur le bouc, Google+ ou Twitter. Mais pour commencer :

Bonne année 2016 à tous, portez vous bien, et bon jeu !

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.



Imaginez un love-hotel tordu, un bordel ludique, une maison de plaisir doublée d'une école des cochonneries tanaphéenes, et mixez. Vous êtes encore loin de l'étrangeté que représente les tourelles.

Il faut dire que la maison est gérée par un couple d'Armes un peu bizarres : Adoration et Paxi, qui ont largement contribué à en faire un endroit à part.

### ~ Personnalités ~

**ADORATION** est un Bouclier de bois durci, sur lequel un visage gravé vous observe. Et quand je dis « observe » je ne plaisante pas, puisque le visage entier, yeux, nez et bouche, est fonctionnel. Adoration est membre du Plaisir infini, et c'est un bel exemple d'hédoniste, doublé d'un véritable amoureux du genre humain. Il adore prendre son pied, mais tire l'essentiel de son plaisir d'observer des gens en faire autant. Il change régulièrement de Porteur, autant pour varier les plaisirs que pour éviter de « bloquer » ses Porteurs. Il sert de conseiller pour ceux-ci, les guidant un temps, leurs proposant quelques pistes, et parfois leur offrant de l'aide pour se relancer vers une vie meilleure.

**PAXI** est un Fouet en cuir étrange, d'une texture inédite, à la fois humide et brûlante au toucher. Il raconte qu'il servait à châtier les esclaves et les rebelles lors de la domination elfique. Il garde de cette période une horreur de la violence et de la douleur, ce qui en fait un membre logique du Mois du bonheur. Arrivé à Markony pour fuir les persécutions d'une autre Arme, il a rencontré Adoration et est tombé sous le charme du Bouclier. Depuis, les deux Armes s'entraident, et soutiennent Markony qui est devenu leur « petit nid d'amour ».

**DONNA PARUS** est devenue la porteuse de Paxi il y a une dizaine d'années, et dirige les tourelles des vrais échanges depuis. C'est une Vorozione sans grande éducation, venue à Markony en clandestine à bord d'un navire marchand, pour fuir un souteneur violent. Lorsqu'elle s'est installée aux tourelles, Paxi s'est attaché à elle, et il l'a choisie lorsque son Porteur est mort d'une overdose d'épices. Donna est une maquerelle plutôt sympathique et protectrice envers ses filles, au point que les clients les plus brutaux se sont rabattus sur un bouge du port. Toutefois, elle reste assez peu sûre d'elle, et lorsque les consultes lui ont proposé le siège occupé par son prédécesseur, elle a pris peur.

Depuis, à chaque réunion, les tourelles sont représentées par **TIMI'ELLE (C\*)**, une Think installée aux tourelles, et véritable star des lieux. D'abord dérangement, la situation est vite devenu passionnante, le conseil découvrant que Timi'elle est une fille aussi maligne que jolie, et diablement douée pour extirper à ses clients les rumeurs et les confidences les plus croustillantes... ou utiles.

### Fortes-aux-pointes

Le port qui accueille les navires marchands est un rêve d'architecte. De nombreux pontons s'élancent vers le large, et leurs faces tournées vers l'intérieur du fjord sont lisses et pratiques, conçues pour faciliter le travail des marins. Leurs faces extérieures, plus hautes, sont au contraire décorées, ressemblant au flanc d'un champ d'icebergs. Au bout de chaque ponton, une statue de sentinelle veille en haut de l'iceberg. Sur le ponton principal, à l'entrée du port, un petit phare guide les navires vers Markony. C'est aussi là que veille la Belle-Nacrée, ou du moins sa version la plus récente.

### ~ Personnalités ~

**ANTONIN LUDIAR (C\*)** – Capitaine principal du port et de la Belle Nacrée. Ce jeune Alweg est un proche de Ludiwine Hussiers. Né à Markony, il adore sa ville, et ses voyages commerciaux dans le Sud l'ont convaincu de la supériorité de sa cité sur toutes celles qu'il a pu voir. Son chauvinisme, charmant au départ, apparaît vite pour ce qu'il est : un racisme pétochard et paranoïaque. Il aimerait organiser un commerce plus efficace avec une flotte appartenant à la ville, et financer ainsi une flottille de défense de Markony. En effet, il craint que le succès actuel du commerce, n'attire l'attention des Vorozions, qui pourraient alors envisager d'envahir la ville. À présent, il voit des espions partout, des envoyés de Pôle ou de Nerolazarevskaya, et qui sait, peut-être même d'autres forces plus occultes.

**DOUBOU** – Ancien esclave de plaisir à Pôle, Doubou est un Gadhar assez imposant, qui a acquis sa liberté et son fond de commerce en organisant une mutinerie à bord du navire de son maître, alors en route pour Markony. Doué pour jauger et manipuler les gens, Doubou participe activement au commerce avec le Sud, ramenant de nouveaux clients et, régulièrement, d'anciens esclaves affranchis à qui il propose de rejoindre l'équipage d'un de ses navires, ou un de ses magasins aux marchés. Sans que personne n'y prête attention, la population gadhare et métisse augmente doucement en ville. C'est la base sur laquelle Doubou veut s'appuyer pour prendre un jour une place de consulte à l'assemblée. Il a déjà le soutien de son ami et collègue Antonin Ludiar, capable de flairer un complot à des milles à la ronde, sauf sous son propre nez.



## LA GARDE DE SANG PIORADE

À quelques dizaines de kilomètres de Markony, de l'autre côté d'une des dorsales de l'Albarrière, se trouve le village de Djönkerduun. Situé dans une vallée basse, Djön, comme l'appellent les locaux, est certainement l'une des installations les plus à l'est des royaumes, et la plus profondément implantée dans les terres sordes. L'installation des Piorads dans ce secteur ne s'est pas faite sans mal, tant les Thunks s'y entendent en embuscades, pose de pièges et coups dans le dos, mais Djön dispose de quelques avantages, qui expliquent sa position et la survie de ses habitants.

Pour commencer, la vallée de Djönkerduun est profonde, et ses parois abruptes portent en de nombreux endroits les signes d'une exploitation minière. Selon les histoires du coin, elle daterait de l'époque naine, et visait à extraire un marbre blanc d'une pureté sans pareil. Quelques variantes parlent plutôt des elfes, plaçant même dans cette vallée l'origine du légendaire albâtre de lumière, que les elfes auraient ensuite copié et répliqué par magie. Ces légendes ne passionnent pas les Piorads, mais les falaises lisses qui surplombent la vallée sont presque impossibles à escalader, et ça leur suffit bien.

Ensuite, si Djön est bien une jarlfarbänd tout ce qu'il y a de plus piorade, elle contient aussi une bonne dose de sang vorozion. Ce métissage date des batailles où les Vorozions sécurisèrent l'est de la chaîne des forts pour protéger la côte noire des incursions piorades. Si les Vorozions l'emportèrent en 820 dN en reprenant et en renforçant la forteresse des glaces, ils ne gagnèrent pas du premier coup. Les Vorozions allèrent jusqu'à abandonner des unités entières derrière eux lors de certaines défaites, positionnées pour ralentir les forces piorades et sauver ainsi des unités plus « utiles », ou protéger des officiers en déroute.

Ainsi, une troupe de Vorozions de la 12<sup>e</sup> légion fut trahie par son commandement, et sacrifiée au Nord. Les soldats, loin de chez eux et sans espoir de retrouver le Sud, errèrent un moment dans les Marches avant de croiser des Piorads auxquels ils se rendirent. Ils devinrent donc esclaves, mais dans cet esclavage particulier du Nord qui soumet sans asservir. Au fil du temps, naquit une jarlfarbänd étrange, largement métissée de sang vorozion, et chez qui s'était pourtant ancrée une solide haine du sud.

Lors d'une guerre particulièrement violente entre la bänd et un jarl voisin, la population décida de laisser son village et de partir à la conquête de meilleures terres. De combats en coups de malchance, elle finit au service d'un jarl de guerre des terres sordes, bänd errante dans l'Albarrière, payée au raid ou au scalp de Thunk. Un jour, autour de 950 dN, la bänd se perdit dans le labyrinthe des montagnes, pourchassée par des tirailleurs thunks, et finit par découvrir la vallée. Ils décidèrent de s'installer là, de fonder leur nouveau village et tentèrent de trouver un moyen de subsister. Aujourd'hui, à Byrd comme à Rockford, on connaît la garde de sang, ses produits extraordinaires, sa folie furieuse, et ses drôles d'habitudes.



### MARKONY ? CONNAIS PAS !

Une note importante, destinée en particulier à ceux qui s'étonnent que Markony puisse survivre aussi près des régions piorades.

C'est vrai quoi : une ville avec des Dérigions et des Vorozions (des proies, quoi), des marchands en majorité (des proies je vous dis), et des Thunks par paquets de douze, qui se comportent comme s'ils étaient chez eux (et oui, ok, ils sont chez eux, mais ce n'est pas la question !). Et tout ça à quelques polacs, là, à l'est ! Une honte non ? Alors quoi ? on rase ? Bha non, on ne rase pas, et pour de bonnes raisons.

Déjà, et même si ça peut paraître étonnant, Markony est bel et bien en terre thunk. Rejetez un oeil aux pages 147-148 de Métal. Markony est situé à l'extrême est de l'Albarrière, dans un coin presque inaccessible pour les piorads, à moins de sacrifier un ost pour un unique bourg.

Et puis il y a la mer ! Vous vous rappelez que les piorads haïssent la mer ? Depuis leur arrivée sur les côtes gornes, les Piorads n'ont cessé de la fuir, de s'en écarter, et s'il n'y avait pas le mur de glace sur son flanc ouest, le Ross serait sûrement à demi déserté. Pour eux,

vivre en bord de mer est une folie, et se battre près de la mer attire les malédictions et assure la défaite ou des morts inutiles. C'est une bizarrerie culturelle, mais pour Markony, c'est surtout une bénédiction. Les Piorads, même s'ils connaissaient l'existence du bourg, trouveraient sûrement une raison pour l'éviter. Mais seulement s'ils connaissaient son existence.

Car voila sûrement le meilleur argument pour la survie de Markony. Tanæphis n'est pas notre monde moderne, où les cartes sont accessibles et les infos certaines. Du point de vue des Piorads, les terres sordes sont un mur, un bloc presque uni, où la guerre seule compte. Les commerçants du sud en savent beaucoup plus sur Markony que des gens qui vivent et se battent à quelques polacs de là. C'est vrai. Et c'est logique, parce que Markony est important pour les commerçants, et pas pour les clans guerriers des Marches.

Évidemment, des gens des royaumes, des gens importants, entendent parler de Markony parfois. Ils s'aperçoivent que si les gens savaient que le bourg prospère et vit à quelque pas des royaumes, ce serait un peu honteux pour eux. Mais le peuple ne sait pas, et ce que le peuple ignore ne fait pas de mal à l'ego de son chef, alors tout va bien. Pour le moment...

## ET L'HÉGÉMONIE ?

Dans l'introduction de notre premier article sur Markony, nous vous expliquions que l'Hégémone considère officiellement Markony comme une ville « intégrée ».

C'est plus une façon de parler qu'une réalité, et c'est surtout, au final, une manière pour le grand conseil de ne pas se retrouver ennuyé par des questions compliquées concernant le commerce avec cette ville.

Il n'est toutefois pas question d'aller plus loin. Les rares énarvés qui ont demandé au conseil d'envahir réellement la ville ont été remis à leur place, comme ceux qui ont suggéré de s'emparer doucement du littoral en remontant depuis la côte noire. Le conseil est bien plus concentré sur les soucis avec Pôle et s'il envisage de nouvelles conquêtes, ce n'est sûrement pas dans le Nord.

En revanche, une expérience inédite et en cours, qui concerne précisément Markony et les terres thunks. Depuis 1022 dN, des agents des services secrets de l'Hégémone travaillent bien à Markony, mais aussi sur les navires qui commercent avec les pêcheurs de Fowler. Leurs buts ? Convertir peu à peu les Thunks aux idées de l'Hégémone. Rien que ça.

Pour ce qui concerne la liberté, l'égalité de tous et la recherche du bonheur commun, pas de soucis. Mais pour l'ordre, l'administration, le mariage raisonné et la sédentarité nécessaires à un système électif viable, vous imaginez bien que ce n'est pas gagné.

Aujourd'hui, le groupe d'infiltration est à la peine, coincé entre des Thunks amicaux, mais totalement hermétiques à la proposition, et une administration obtuse et procédurière, qui réclame des résultats, et commence à envoyer des « enquêteurs adjoints » pour comprendre ce qui coince.

Les-dits enquêteurs sont de jeunes légistes choisis sur dossier, parangons de vertu hégémonique, et formés à coup de manuel et d'idées préconçues. Vous imaginez Hubert Bonisseur de La Bath – oss 117 – en mission à Markony au nom du grand conseil ? Voila. Pile poil.

Imaginez un peu : des Piorads installés en pleine Albarrière, aussi près de la mer qu'il est possible de le faire sans avoir à en supporter la vue. Des Piorads dont le village est au cœur d'une des pires zones de guerre avec les Thunks. Des Piorads enfin, qui osent s'aventurer de l'autre côté des montagnes, et attaquer les expéditions sudistes – voroziones et dérigiones – qui commercent avec les Thunks. Des piorads qui combattent régulièrement sur des pistes et des surplombs, à deux pas de la mer des brumes. Des Piorads dont les attaques rapportent des produits du Sud, comme le font les pillards des Marches, mais aussi des produits thunks, ce qui n'arrive presque jamais ailleurs. Des Piorads fous, donc, et qui ne survivront sûrement pas longtemps, mais des Piorad utiles...

## PETITS SECRETS ET GRANDES AMBITIONS

Si l'essentiel de ce que nous vous avons dit jusque là est vrai, il est possible que nous ayons omis une ou deux choses importantes. Revenons donc sur ces détails que certains préféreraient garder pour eux. Et d'ailleurs, sympathique joueur égaré, oui, TOI qui fait semblant de ne pas avoir vu que c'était un article pour meneurs seulement, repose TOUT DE SUITE ce foutu chagrin devant ton MJ ! Saloperie de tricheur !

### Adoration, Paxi et...

Pas de gros mensonge sur elles, promis. Adoration est bien membre du Plaisir infini, et Paxi du Mois du bonheur. Elles dirigent à deux les tourelles des vrais échanges, et adorent Markony. Il se trouve simplement que ce n'est pas TOUT ce qu'elles font.

Au départ, Adoration était simplement venu à Markony pour vivre au contact du peuple thunk. Il avait rencontré des déserrants dans le sud, et craquait pour la capacité des Thunks à prendre du plaisir simplement, à profiter de chaque moment librement. En installant les tourelles, il avait réussi un joli coup, dont il comptait profiter quelques siècles avant de repartir à l'aventure. Les choses changèrent lorsque Paxi et Sannhet débarquèrent dans son salon.

Ces deux Armes sont membres du Mois du bonheur, et se sont rencontrées à Pôle. Passionnées par la mission et l'idéal de leur faction, elles ont lancé un tas de projets, qui n'ont jamais abouti. À chaque fois, une Arme du Mois leur demandait de se montrer patientes, ou une autre faction, parfois alliée, leur mettait des bâtons dans les roues. Et pour les calmer, à chaque fois, les aînés leur demandaient de patienter, de se poser en exemple pour « Changer le monde peu à peu, comme le vent du matin érode la montagne ». C'est cette dernière remarque de Sleeper, une aînée de Pôle, qui mis la patience de Sannhet à bout.

Lassées de l'immobilisme de leur faction, les deux amies décidèrent de faire la preuve de l'efficacité de leurs méthodes et quittèrent Pôle. Arrivées à Markony, Paxi et Sannhet rencontrèrent Adoration. Le lien entre Paxi et le Bouclier n'est pas un mensonge, et Paxi prend d'ailleurs ce coup du destin pour un signe que sa mission dans le Nord est bien la voie à suivre. Un bon présage pour le grand plan qu'elle a préparé avec Sannhet.

Le véritable but de Paxi et Sannhet est simplement de mettre un terme à la guerre du Nord. Réconcilier les clans thunks et les royaumes piorads, rien que ça. Pour réaliser ce miracle, elles sont convaincues que le commerce et les échanges culturels sont les meilleures armes possibles. C'est pourquoi elles sont venues à Markony, se sont impliquées dans la vie du bourg, dans ses affaires, et ont « inventé » la garde de sang piorade. Car oui, la garde de sang est un énorme pipeau, une flûte de compétition, un coup de bluff gros comme un kiki de tyrannosaure.

Une grande partie de l'histoire de la bänd est la pure vérité. Tout ce que vous avez lu en page 3 est vrai. En revanche, le paragraphe en page 4 est un gros mensonge. Un conseil : quand je commence un paragraphe par « imaginez un peu », commencez à vous méfier beaucoup.

Voici quelques vérités : La vallée de Djönkerduun et ses prétendues carrières naines ou elfiques ne sont que les restes de l'exploitation dérigione, au 5e siècle de l'Empire. Les mines de Markony, en plus des pierres de construction utiles à la ville, fournirent un bel apport de métaux divers. Puis la mine toucha le jackpot en découvrant des couches d'un marbre blanc superbe, qui rappelait beaucoup l'albâtre elfique par son grain et sa couleur. Toutefois, ce marbre restait sculptable et tranchable sans trop de mal. Ce matériau devint vite un produit de grand luxe, les nobles de Pôle voulant leur statue en « albâtre », ou une nouvelle décoration qui ne jure pas trop avec le véritable albâtre de leur palais des hauteurs.

Une fois la mine épuisée et Markony perdue, tout le monde oublia ces mines immenses sous la montagne. Au moins jusqu'à ce que Sannhet tombe sur des rapports parlant d'elles dans une vieille bibliothèque. La graine était semée.

## ADORATION

Bouclier de bois cerclé de fer. Un visage gravé dans le bois et peint dans trois tons de rouge observe l'adversaire.

Arme douce et calme, mais toujours intéressés par les détails de la vie d'autrui et ce qui peut l'attirer.

### *Pouvoirs intéressants :*

Le visage d'adoration lui donne des sens (ouïe, vue, odorat, goût) extrêmement fins et précis. Ils ne fonctionnent bien-sûr que si Adoration a un Porteur lié.

## PAXI

Fouet de tendons chimériques tressés. Pointes d'argent, d'or blanc et de gemmes précieuses parsemant toute la longueur.

Précise et curieuse, parfois un peu directe dans ses questions, Paxi peut facilement être méfiante quant aux autres Armes. Toujours inquiète pour Adoration et protectrice envers lui.

### *Pouvoirs intéressants :*

Disparition, intrusion mentale

## SANNHET

Poignard lourd en pierre d'Œphis.

Passionné par son plan, il rêve d'établir la paix sur Tanæphis, et invente des plans de plus en plus tordus pour l'obtenir. Il délaisse doucement les idéaux du Mois du bonheur, car pour lui, le but est finalement plus important que la méthode.

### *Pouvoirs intéressants :*

Aura de courage, Aspect de sang (3) : Donner de l'espoir et remotiver

## Mais ça marche comment ?

De longues galeries relient donc le fond de la vallée de Djön et la maison des mines à Markony. Un chemin secret, connu seulement des Armes des tourelles et de leurs complices. Les prétendus raids de la garde ne sont rien d'autre que des livraisons, effectuées via le réseau minier, à des complices à Djönkerduun. Car oui, la garde de sang n'est pas une bande de piorads fous : ce sont des commerçants, ni plus ni moins, avec un marketing soigné, adapté aux royaumes.

Côté piorad, les produits que propose la garde sont présentés comme des prises de guerre, souvent des produits rares du sud civilisé ou du nord thunk, avec une petite aura sanglante en plus qui flatte l'esprit piorad. On s'habitue ainsi à certains produits, on se découvre du goût pour l'encens ou la fourrure d'ours gris de la lancée.

Côté Markony, personne ne s'interroge, puisque les contrats passés à la maison des mines sont légaux, clairs, et trop nombreux pour qu'un extérieur ne découvre où tel ou tel produit peut finir. L'apparition de produits piorads n'étonne personne, ni Thunk ni sudiète, car chacun croit que c'est l'autre qui amène ces choses par la guerre ou le commerce. Là aussi, on s'habitue, et tout se passe bien dans le meilleur des mondes.

## Pour un bon complot, il faut des complotistes !

Paxy est au cœur du complot. C'est elle qui fait le lien entre les membres du petit groupe, et centralise les informations. Elle est portée par Donna la plupart du temps, sauf lorsqu'elle se rend à l'assemblée, cachée sur Timi'ëlle. Les deux femmes partagent l'Arme sans aucune difficulté, subjuguées par leur protectrice divine.

Sannhet est porté par le Jarl de la garde, qu'il a manipulé des années durant jusqu'à l'installer à Djönkerduun. C'est lui qui gère l'aspect piorad de l'affaire, même s'il vient souvent en ville par les galeries pour s'entretenir avec ses complices.

Mélégan et Scoliae sont les membres humains du complot. Séduits et manipulés par Paxy, ils se sont ralliés à son plan. Ils gèrent - et camouflent - l'aspect économique de l'affaire.

Adoration aime bien les idées de ses amies, mais il reste un assistant, un second couteau dans l'affaire. Il fait dire qu'il ne croit pas trop aux chances de cette manipulation, sans oser le dire à Paxy de peur de la décevoir.

## Mais ça peut marcher ?

Là dessus, je vous laisse seul juge. On a vu de plus grandes haines s'éteindre sous le poids du commerce et des échanges, mais peut-être pas sur Tanæphis. Et puis qui sait si certains ne s'en mêleront pas pour ficher le souk dans cette belle aventure ? Quelques exemples ?

Pour commencer, les peuples du Nord s'habituent aux produits l'un de l'autre, c'est vrai, mais est-ce une si bonne chose ? Que les dames nordhes prennent goût au cuir de zibeline thunk, c'est une chose, mais pourquoi ne pas se contenter de la bonne vieille méthode pour l'obtenir ? Pourquoi ne pas payer des gens - des PJs peut-être - pour aller enquêter à Markony ou à Djön, trouver les meilleures sources de ces produits, et aller les chercher soi-même. Gageons que les enquêteurs tomberont à un moment ou un autre sur le complot, à moins qu'ils ne trouvent d'autres secrets en route, de votre cru.

Mais les Piorads ne sont pas le seul danger, loin de là. Depuis bien trop d'années, Sannhet et Paxi sont parties de Pôle, et ne donnent aucune nouvelle à leurs anciens amis ni à l'ainé de leur cercle. Cette défection pourrait attirer l'attention, et peut-être provoquer une enquête, là-aussi. Les deux Armes agissent toujours au nom du même idéal, et Paxi se présente comme une Arme du Mois du bonheur, mais sans aucun lien réel avec la hiérarchie de la faction. Pire, Sannhet agit en secret dans le Nord piorad, et se promène à la ceinture d'un guerrier, sans aucun ruban. Il se considère comme en « mission secrète », mais tout cela est en contradiction avec les principe du Mois, et inacceptable pour ces armes idéalistes.

Autant de bonnes raisons pour venir à Markony et se mêler des affaires du bourg ou du grand plan de Sannhet et Paxy. Et si vos joueurs sont arrivés en ville dans d'autres circonstances, et s'y sont fait des amis et des alliés, peut-être seront-ils mêlés aux mêmes histoires, mais dans l'autre camps ? Peut-être seront-ils appelés à la rescousse par l'assemblée qui voit arriver des problèmes, ou par les conjurés, soudain mis en dangers par des étrangers trop curieux ? Dans tout les cas, me voila à court de place, alors, ami meneur, à toi de jouer...

