

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°52 - 25 MARS 2015

Et hop, deux ans de Chagars dans la boîte. À cette âge là, la bête est encore jeune, mais déjà apte à se reproduire. Ça tombe bien, puisque quelques amis nous ont avoué être en train de s'inspirer du Chagar Enchaîné pour des publications à venir sur leurs propres jeux. Soyez certains qu'on vous en reparlera vite ; vous nous connaissez, nous ne sommes pas du genre à lésiner sur le copinage et la pub gratuite, surtout si la compagnie est de qualité.

Pour le prochain numéro, nous réfléchissons déjà à un thème adapté, puisque ce sera à la fois l'anniversaire du Chagar et le début de la troisième année de publication.

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



LES CANAUX SOUTERRAINS DE PÔLE

À l'époque de la construction de Pôle, les elfes firent bâtir aux nains un canal pour relier les deux grands fleuves du continent, la Wilkes et la Roxxanne. Ce canal, succinctement évoqué page 102 du livre de base, part du port fluvial de Pôle et rejoint la ville de Jetée. Nous allons nous intéresser aujourd'hui à la section souterraine du canal, qui constitue une extension singulière de la grande cité dérigione.

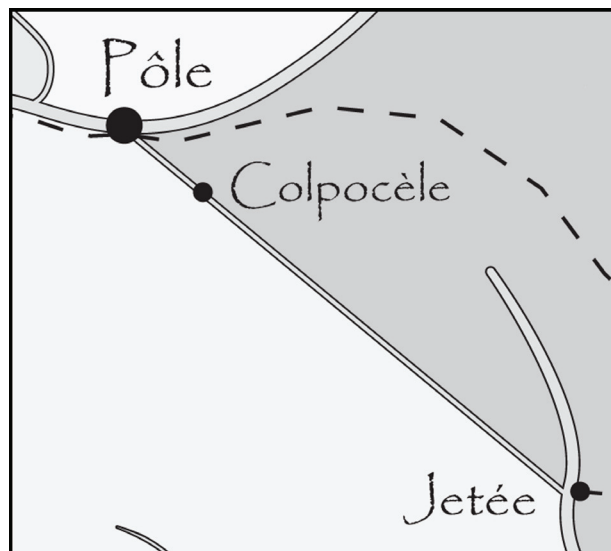
On peut diviser les canaux souterrains de Pôle en trois sections distinctes : le port enterré, la banlieue d'en-dessous et le grand canal à proprement parler

AU DÉPART DU PORT DE PÔLE

Pour atteindre le grand canal à partir du port de Pôle un bateau doit traverser la grande porte, également appelée Arche d'Argéline en honneur d'Argéline Selvira, qui était la plus prestigieuse des princesses rivers à l'époque où les jeunes Dérigions s'installèrent à Pôle.

Derrière l'Arche d'Argéline on trouve deux rampes d'écluses, chacune composée de six segments. Comme vous le savez déjà, ces écluses sont actionnées par des mécanismes nains complètement automatiques. Le fonctionnement de tous les segments est parfaitement synchronisé. Pendant qu'un segment se vide, le segment suivant est en train de se remplir. Le temps d'attente entre la fin d'une phase et le début de la suivante permet de synchroniser toutes les sections malgré leurs différences de chute respectives. On appelle chute le dénivelé d'une écluse. Les écluses les plus impressionnantes construites par les ingénieurs vorozions atteignent péniblement quatre mètres de chute. Celles du port de Pôle font toutes entre sept et quinze mètres de chute. Vous le sentez que les ingénieurs vorozions sont verts de jalousie et donneraient cher pour percer le secret des écluses naines ?

Même si la largeur des écluses pourrait permettre à de petits bateaux de naviguer dans les deux sens sur chaque rampe, il est traditionnel d'utiliser la « rampe de gauche » pour descendre et la « rampe de droite » pour monter. Après soixante-dix mètres de descente, les rampes atteignent le second port de Pôle.



LE PORT ENTERRÉ

Ce port est une grotte artificielle circulaire faisant exactement la même taille que le port de surface. Sur le pourtour de la grotte se succèdent pontons de pierres ou de bois, accès menant aux habitations troglodytes qui entourent le port. On trouve aussi là les entrées de cinq grands canaux souterrains. Enfin, il y a les nombreux entrepôts pour les marchandises en transit, des docks, des cales sèches, des ateliers et, bien entendu des bouges en quantité.

Les parois de la grotte sont décorées de pilastrs et de statues de monstres aquatiques, tous en albâtre elfique. La statue la plus grande se trouve tout au fond du bassin et on ne voit d'elle qu'une forme lumineuse indistincte.

ON Y VOIT COMME À TRAVERS UNE PELLE !

Aucune lumière naturelle n'atteint les canaux souterrains. Ils sont plongés dans des ténèbres totales. Cette noirceur extrême associée à l'omniprésence étouffante de la roche crée une ambiance pesante capable de dévorer le sang-froid d'à peu près n'importe qui. Les marins des canaux s'habituent petit à petit, mais leur consommation d'alcool, d'épices et de sexe – importante même selon les critères de leur profession – montre bien que personne ne s'habitue pleinement aux ténèbres. Fort heureusement il y a des moyens de s'éclairer en bas.

Les décorations d'albâtre du port enterré fournissent une luminosité semblable à un matin brumeux. Port-nain-blanc baigne dans une lumière lunaire qui émane de l'imposante statue du nain d'albâtre. Les quelques palais elfiques de la banlieue d'en-dessous disposent de colonnes et de murs d'albâtre plus ou moins lumineux.

Dans la vaste majorité des habitations souterraines il n'y a pas d'albâtre elfique. Les lampes à huile et les braseros sont les moyens d'éclairage les plus fréquents dans les canaux. Le combustible le plus utilisé est l'huile extraite d'un gros champignon verdâtre appelé le verdaillon. Ce champignon est cultivé dans de nombreuses champignonnières. Sa chair une fois débarrassée de son surplus de fluides gras est tout à fait comestible, même si son goût oscille entre le fadasse et le dégueulasse.

Les bateaux et barges qui circulent dans les canaux sont équipés de nombreuses lanternes à huile, tant pour se signaler que pour éclairer les alentours.

Dans plusieurs zones dangereuses pour la navigation, les Dérigions ont installés des petits fanaux à huile. Cependant ces phares miniatures ne sont pas faciles à entretenir, surtout dans les sections les plus mal famées de la banlieue d'en-dessous.

Le port enterré est la seule zone des canaux souterrains qui ait le statut de quartier de Pôle. On y trouve donc un chef de quartier, une milice et des représentants de plusieurs administrations impériales. Tous ces officiels doivent assurer la bonne marche du port, pour le bien du commerce de la capitale. Est-il nécessaire de préciser que la magouille et la corruption sont omniprésentes ? Certaines cargaisons passent des semaines entières dans des entrepôts le temps que les tracasseries administratives soient réglées et dans le même temps certaines barges – en particulier celles des marins téjirs, cf. page 102 du livre de base – ne s'arrêtent au port enterré que quelques heures avant de commencer leur ascension.

Les voyageurs souhaitant entrer dans Pôle ne sont pas mieux lotis. A défaut d'attendre dans des entrepôts ils s'entassent dans les nombreux bouges du port en attendant de pouvoir embarquer dans une des barges à passagers qui font la navette avec la surface.

Toutes ces difficultés, toujours pesantes financièrement, sont moins dues à un souci de sécurité qu'à la volonté de profiter de voyageurs et cargaisons « prisonniers » des sous-sols. Se voir refuser l'entrée de la rampe implique de devoir faire demi-tour ou d'être contraint de s'installer dans la banlieue souterraine de Pôle.

LA BANLIEUE SOUTERRAINE

En sortant du port enterré on entre dans la « banlieue d'en-dessous », un imposant réseau de grottes naturelles qui s'étend au sud-est de Pôle. Ces grottes ont été partiellement maçonnées, renforcées et étendues par les nains. Ici, point de tracé rectiligne car les elfes ont voulu que les canaux épousent la structure naturelle des cavernes. La banlieue d'en-dessous est pareille à une région où l'on se déplacerait en barque pour se rendre d'une petite communauté à une autre.

Il existe dans cette banlieue particulière, six palais elfiques dont la raison d'être première est oubliée, comme souvent avec les constructions des elfes. Trois d'entre eux sont les résidences de familles nobles qui tentent de « régner » sur l'en-dessous au nom de l'Empereur. Un autre sert de lieu de rencontre et de marché central pour tout l'ouest de la banlieue, qui est la zone la plus peuplée. Le cinquième, particulièrement sinistre est devenu la grande prison souterraine de Pôle. Le dernier est resté inviolé car personne n'a réussi à en ouvrir les portes ou à en creuser les parois.

À côté de cela, la banlieue d'en-dessous regorge de petites communautés défavorisées, de grandes champignonnières ou d'élevages de rat-dodus, etc. En fait un peu tout ce qu'on trouve dans les quartiers souterrains de Pôle se retrouve aussi ici, mais dispersé au fil des galeries navigables. Les fermes d'algues et les élevages piscicoles sont, en revanche, une spécificité des canaux.

Dans sa limite nord-ouest, les Dérigions ont découvert d'importants gisements de charbon dont l'exploitation régulière a commencé après l'effondrement de l'Empire.

LE PORT INTERMÉDIAIRE

La banlieue d'en dessous se termine à Grancave, un lac souterrain situé presque à mi-chemin entre Pôle et Colpocèle. Ce lac a une forme effilée et tortueuse de six-cents mètres de long, et trois-cents mètres de large vers son centre. Sur un petit îlot au milieu de Grancave se dresse une imposante statue d'albâtre représentant un nain. Massif et stylisé, il semble soutenir le plafond de la grotte, situé à cinquante mètres au-dessus de l'eau. Avant même l'installation des Dérigions à Pôle, les Alwegs du fleuve avaient bâti un village flottant nommé Port-nain-blanc autour de cette statue. Port-nain-blanc est un enchevêtrement de barges et de cabanes sur pilotis, les habitations les plus confortables s'appuyant directement contre le piédestal de la statue.

Port-nain-blanc est pour ainsi dire la capitale des Téjirs, si une telle chose existe pour un peuple de nomade du fleuve. Le pouvoir impérial considère officiellement le port comme un village dérigion mais les administrateurs nommés par Pôle sont toujours des hommes de paille, des gens du fleuve, ou des incompetents notoires. Cet accord tacite ménage la susceptibilité des Téjirs et facilite le commerce dans les canaux.

Au final, Port-nain-blanc est à la fois un lieu calme et malfamé. L'influence téjire, soutenue par certaines guildes commerçantes de Pôle, en fait un terrain neutre où malandrins et marchands se côtoient dans un calme relatif.

LE GRAND CANAL

Entre Grancave et Colpocèle le canal ressemble déjà pas mal à ce qu'il est à l'extérieur. Son tracé est un peu moins rectiligne et traverse plusieurs grottes. On trouve quelques communautés installées dans des grottes qui communiquent avec le canal, mais globalement cette zone est beaucoup plus tranquille que la banlieue d'en-dessous.