

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### LIEUX ET PERSONNALITÉS DES CANAUX

#### LA NOBLESSE DERIGIONE

La banlieue d'en dessous est divisée en trois districts placés chacun sous la responsabilité d'une famille noble. Les districts sont l'équivalent banlieusard des quartiers de Pôle. Contrairement à la surface (voir page suivante) la banlieue d'en dessous a toujours été gérée par la « noblesse des ténèbres », comme les nobles de l'en-dessous aiment à s'appeler avec emphase.

Les trois familles nobles de l'en-dessous appartiennent à la noblesse familiale et sont affiliées à trois familles d'emblème différentes.

#### Les Anguestan-d'en-Dessous

Cette famille revendique être la plus ancienne noblesse de la banlieue d'en dessous. Elle règne sur la zone nord-est des canaux, qui n'est pas la plus peuplée mais où l'on trouve les mines de charbons ainsi que de vastes champignonnières. Les Anguestan ne se soucient pas de la surface et de sa politique, en revanche leur réseau d'influence s'étend partout dans les canaux, y compris sur le territoire des deux autres familles. C'est une famille qui apprécie les secrets, les rumeurs et les manigances. Sa dirigeante, dame Oriane est une vieille harpie qui trompe l'ennui en jouant les manipulatrices et en semant la zizanie. Visiter le palais des Anguestan oblige à se plier à une myriade de règles d'étiquette farfelues ou contradictoires, créées par Dame Oriane. Ses fils et petits-enfants excellent à ce jeu, il y a donc peu de chances que les choses changent après la mort d'Oriane.

#### Les Ametenjir-des-Canaux

Ils ont la gestion des zones entourant les principales sections du grand canal. Ils ont de très forts liens de parenté avec le peuple téjir. Les Ametenjir sont riches et profitent grandement des échanges commerciaux le long du canal.

Leur palais se trouve à un kilomètre au nord de Grancave et c'est le seul palais elfique donnant directement sur le canal principal. Il ressemble à un repaire Téjirs, tant par sa décoration que par la quantité de nomades du fleuve qui y séjournent. Aux yeux de la plupart des nobles poliens les Ametenjir sont d'ailleurs plus des Alwegs que des Dérigions. Pour preuve, certains portent des tatouages du fleuve.

La famille Ametenjir est dirigée par Silure, un jeune homme charismatique et opportuniste au possible. Il passe autant de temps sur les barges de ses cousins téjirs que dans son palais. Il rêve d'étendre son influence sur le territoire Anguestan, en partie par haine de la vieille Oriane et de sa progéniture.

#### Les Julasti-de-la-tour

Ils ont la charge de la grande région ouest de la banlieue d'en-dessous. Ils doivent leur nom à la forme de leur palais, une tour d'albâtre encastrée dans une faille qui remonte presque jusqu'à la surface. Les Julasti s'occupent très peu d'administration, et encore moins de politique. Ils délèguent toutes ces tâches à de loyaux serviteurs. Au final, les communautés de la région ouest sont beaucoup livrées à elle-même, certaines en souffrent et d'autres en profitent. La famille Julasti, elle, se concentre sur l'organisation de fêtes et d'orgies qui attirent de nombreux visiteurs de la surface. La réputation de la « tour des soupirs blafards » est tellement sulfureuse que les participants sont toujours disposés à payer des droits d'entrée conséquents. Atrénon Julasti, un sympathique vieillard lubrique et rigolard, est officiellement le seigneur de l'ouest d'en-dessous, mais c'est sa fille aînée Gwail qui dirige officieusement la famille avec l'aide de Doll, un Épieu du Plaisir infini. Son frère cadet et sa fille sont eux aussi Porteurs d'Armes-mineurs du Plaisir. La plupart des bouges de l'ouest d'en-dessous et du canal ont, d'une manière ou d'une autre, des liens avec les Julasti. Outre un apport financier, ce réseau leur est très utile pour lutter contre les manigances des Anguestan.

N°54 - 22 AVRIL 2015

Quinze jours de plus, et un chagar à l'heure, rédigé dans un printemps aussi doux qu'une soirée de Pôle. Que pourrait-on demander de plus ?

Un nouveau jeu ? Avec des bonus ?

Alors filez dans votre boutique et demandez Americana, œuvre virtuose de sieur Yno. Il s'agit d'une version complète et aboutie du Syndrome de Babylone. Le burst, complet et parfait, est déjà disponible. Pour les plus gourmandes, un bonus est aussi en boutique contenant un écran et un scénario proposant un complément / une variation / une fugue sur le même univers. Foncez !

En attendant, retour dans l'ombre humide des canaux souterrains de Pôle. Dans ce second volet, on se penche sur quelques visages, groupes et lieux des tunnels.

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>



## CRIMINELS ET MALANDRINS

### LA BANLIEUE DE SURFACE

À la surface, les districts de la banlieue furent longtemps laissés à l'abandon par une noblesse et une administration qui avaient peur de s'éloigner des murailles. Maintenant que Pôle redresse la tête, l'Empereur a attribué la gestion des districts à des familles pas toujours ravies d'avoir à se coltiner des banlieusards. Il est malheureusement fréquent que les chefs de famille confient le boulot à un parent mal-aimé, en guise de punition ou de cadeau empoisonné. Cela n'arrange pas l'ambiance dans la banlieue où les incursions de pillards sont encore trop fréquentes.

On trouve dans la banlieue d'en dessous plusieurs élevages d'anguilles des profondeurs, dont la chair grasse remporte un franc succès à Pôle. Ces élevages sont gérés par la guilde des anguilliers, dont le siège se trouve à Port-nain-blanc - ce qui la place hors de la juridiction des administrations de la banlieue. Hors de son activité officielle la guilde des anguilliers trempe dans toute une ribambelle d'occupations à la légalité douteuse. Soyons franc, la guilde est une organisation criminelle efficace, mouillée dans la contrebande, l'extorsion, l'enlèvement pour rançon, etc.

Les anguilliers sont actuellement contrôlés par Dahiane Sans-visage, une femme athlétique qui cache son visage sous un masque de cuir et de métal. On la suppose défigurée, ce qui serait cohérent avec les cicatrices sinistres qui lui zèbrent le torse et qu'elle exhibe fièrement. Une rumeur tenace prétend qu'elle serait l'unique survivante d'une des pires familles frondeuses éliminées par Bert lors de sa prise de pouvoir. Une chose est sûre, Dahiane est la Porteuse de Kusari, une Faucille-mineure affiliée à la Mort carmin qui l'aide à tenir les rênes de son organisation.

Dahiane réside à l'arène amère. Il s'agit d'un bâtiment de bois appuyé contre une paroi de Grancave, à l'ouest de Port-nain-blanc. C'est une construction en demi-cercle, posée sur pilotis et sur plusieurs affleurements rocheux. La lice de l'arène est un bassin assez profond, ce qui permet d'organiser des combats originaux, souvent à base de petits bateaux instables. Pour les combats avec de forts enjeux, on ajoute des anguilles féroces dans le bassin.

Bien-sûr les anguilliers ne sont pas les seuls criminels de l'en-dessous, loin s'en faut. Il n'y a pas de force de police efficace dans les canaux et les milices des familles nobles cantonnent leurs activités aux intérêts directs de leurs patrons.

L'axe principal du canal est relativement plus sûr que le reste de l'en-dessous, mais uniquement parce que les guildes marchandes et les Tėjirs veillent sur leurs propres intérêts. Bien sûr les rumeurs prétendant que certains Tėjirs n'hésitent pas à jouer les brigands quand l'occasion est trop bonne n'est que pure calomnie, n'est ce pas ?

Comme souvent, même s'il y a des criminels professionnels dans cette région souterraine, la plupart des crimes sont le fait de gens désespérés qui cherchent juste à survivre ou à améliorer leurs conditions de vie misérables.

### LE PALAIS SINISTRE

Un des six palais elfiques de la banlieue se trouve loin à l'est du port enterré, tout au bout d'une galerie longue et tortueuse. Le trajet n'est pas facile et le palais lui-même n'est pas accueillant. Sa façade d'albâtre mêlée d'obsidienne - un cas unique à ce qu'en savent les érudits dérigions - se trouve dans une petite grotte sinistre dont les parois sont sculptées de motifs morbides. Le palais lui-même est un véritable dédale de couloirs toujours en pente et de salles au sol irrégulier. On suppose qu'il fut créé pour servir de nécropole aux elfes mais, pour une raison ou une autre, il ne fut jamais utilisé ; à moins que les cadavres des elfes aient disparus en même temps que les vivants. Il sert maintenant depuis des siècles de prison et de cul-de-basse-fosse.

Les autorités impériales envoient surtout au « palais sinistre » les personnes que l'on ne peut pas exécuter, pour des raisons politiques, diplomatiques ou sociales. Ils sont donc condamnés à l'oubli, jusqu'à ce que mort s'ensuive dans l'indifférence générale. On trouve donc dans cette prison des agitateurs politiques dérangeant, des nobles félons, des prisonniers de guerre emblématiques et, bien sûr, quelques gens normaux qui ont eu la malchance de déplaire à une personne trop puissante. Il arrive aussi qu'on y enferme une personne dangereuse mais utile, qu'on pourra aller sortir de sa misère plus tard en lui offrant la liberté en échange d'un sale boulot.

Les matons du palais sinistre forment une véritable communauté, presque indépendante, avec hommes, femmes et enfants. Ils sont payés et ravitaillés par une officine qui dépend à la fois de l'administration pénitentiaire et de l'armée dérigionne mais ils gèrent la prison à leur convenance, du moment que personne ne s'échappe et qu'ils sont capables de livrer un prisonnier donné quand un officiel mandaté par l'Empereur vient demander. Les matons vivent dans les zones proches de l'entrée du palais, afin d'en contrôler complètement l'accès. Plus un prisonnier est important, ou dangereux et plus il est « rangé » dans un coin difficile à atteindre et labyrinthique.

La rumeur prétend que quelques Armes-Dieux sont emprisonnées au palais sinistre. Elles seraient portées par des esclaves aveugles et manchots enfermés dans les zones les plus sûres. Fantasma ou réalité, allez savoir ?

