

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 1^{ÈRE} PARTIE

Plusieurs scénarios à venir se déroulant à Pôle, voici quelques infos en tout genre, qui pourraient vous servir dans un avenir proche. Ou pas. Il peut être utile, avant de lire ces textes, de se replonger un instant dans la description de la ville dans le livre de base de Métal (cf. pages 108 à 113). Mais vous faites comme vous voulez.

N°132 - 28 FÉVRIER 12018

Suite de notre grande opération recyclage, avec encore moins de scrupules. Cette semaine, nous vous proposons carrément des textes que vous avez déjà lu. Si si, sans rire.

En effet, nous nous sommes aperçu que bon nombre de lecteurs du Chagar n'ont pas lu nos textes concernant Pôle, parus en appendices du livret de cartes dispo sur le site. Pourquoi ? Parce que ces textes ne sont pas dans un Chagar tout simplement, et qu'ils n'ont pas eu besoin de l'aide de jeu en question. Nous remplaçons donc ces textes dans la collection générale, afin que tout le monde y ait accès facilement et directement.

Enjoy.

Oui, non, ok. Pour nos lecteurs les plus assidus et les plus exhaustifs (les obsédés et les maniaques, quoi), on a rajouté du bonus à la fin, avec un texte sur les origines de Pôle. Ça va, on est pas des chiens tout de même, on pense à vous.

QUARTIERS, BLOCS ET SECTEURS

Avant de commencer, signalons que même si l'on trouve, sur les documents administratifs, un quartier 850, il n'y a pas autant de quartiers que ça à Pôle. Ils existent simplement des « blocs » facilitant le repérage sur la carte administrative, et pour simplifier leur positionnement, les blocs ont chacun « leur centaine ».

Il y a en fait trois-cent quartiers dans la capitale. Les touristes et nouveaux venus font souvent l'objet de blagues de plus ou moins bon goût sur le sujet, et un dragueur un peu lourd pourra se voir inviter à un rendez-vous dans le quartier n°120, dans la fameuse impasse du « cherche-encore ».

Les éminences (qu. 1 à 64)

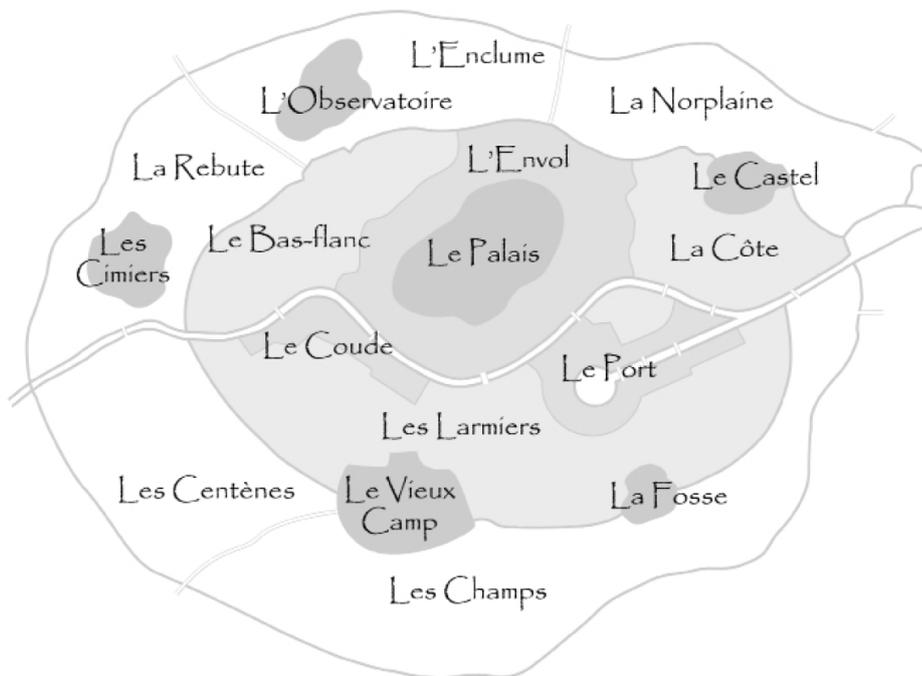
En observant le plan de Pôle, on voit les vieux quartiers se distinguer clairement des plus récents. Au centre, la ville elfique se dresse sur les hauteurs. Le Palais et ses dépendances directes (qu. 1 à 12) sont le cœur de ce secteur. Le palais impérial (qu. 1) est entouré de quartiers administratifs d'élite ou de terrasses blanches. Ces douze quartiers sont entourés d'une ceinture de terrasses elfiques qu'on appelle l'Envol (qu. 13 à 36). Le Palais et l'Envol sont les endroits où on trouve le plus de bâtisses en albâtre et où les vieux systèmes elfiques - eau courante, fontaines, égouts - fonctionnent encore parfaitement.

Sur d'autres collines, on trouve encore des restes de la ville elfique, tels des dépendances écartées. Si elles font aujourd'hui partie intégrante de Pôle, il ne fait guère de doute qu'à l'origine, elles étaient séparées de la cité chimérique. Il y a le Castel (qu. 37-38), l'Observatoire (qu. 39-41) et les Cimiers (qu. 42-44). Ces zones ressemblent beaucoup à l'Envol, mais sont en moins bon état. Ce sont tout de mêmes des quartiers cotés, très bien fréquentés.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



COMPLEXE ?

Le plan de Pôle n'est pas forcément facile à déchiffrer. C'est d'ailleurs assez logique pour qui connaît un peu la ville. Pôle est un patchwork de quartiers et de blocs, construits par des races diverses, à des époques différentes, et dont aucune rue ou maison n'est utilisée aujourd'hui pour sa fonction initiale. Franchement, le simple fait qu'on ait encore des plans à jour est un miracle.

LÉGENDES URBAINES

Les pôlards – les vrais, pas les provinciaux montés en graine – connaissent tous ce drôle de phénomène qu'ils appellent le passe-rue. C'est un mélange entre le déjà-vu, un léger vertige et cette sale sensation, en entrant dans une pièce, où on oublie soudain ce qu'on était venu y faire.

Le passe-rue vous saisit souvent au coin d'une rue ou en haut d'un escalier. Il titille un peu votre œil, vous fait un frisson dans le dos de là à là (voir figure 2) et vous laisse avec l'impression que vous avez raté une rue, un virage, ou que vous avez oublié un truc en chemin. Souvent, vous comprendrez peu après que vous vous êtes perdu ou écarté de votre chemin. D'autres fois, vous vous êtes au contraire rapprochés de votre destination bien plus vite que prévu, comme si cette rêverie vous avait poussé de l'avant. D'autres fois encore, dans les cas les plus sévères, vous avez si bien rêvassé que vous êtes à plusieurs quartiers de là où vous vouliez aller. Comme si vous aviez emprunté une rue inconnue, un raccourci qui n'aurait pas dû se trouver là.

Pour les pôlards, ce genre d'incident, c'est « juste le passe-rue ». Il suffira d'être plus attentif à l'avenir. Rien de grave. Pour les étrangers, cela peut provoquer de belles frayeurs : « Comment ai-je pu arriver là ? J'ai traversé la moitié de Pôle en un quart d'heure ! Je vous assure que je suis arrivé par là ; mais si, il y avait une rue juste ici ! ». Comme si ce genre de choses étaient possibles ...

Encore un cran en dessous, toujours en restant dans le rupin, on trouve les vieux quartiers nains. On les appelle ainsi car leur architecture, quoique très ancienne, est assez différente de celle du centre. La légende veut donc que ce furent les quartiers habités par les serviteurs nains des maîtres de Pôle. Il y a le **Coude** (qu. 45 à 48) la **Fosse** (qu. 49) et le **Port** (qu. 50 à 64).

La couronne (qu. 101 à 350)

La vieille ville, construite de l'an 0 à 431 dN et unie au sein du mur d'Alino, contient les éminences mais aussi la couronne. Les quartiers de la couronne (qu. 101 à 351) sont séparés en trois blocs. Le bloc nord-ouest (qu. 101 à 119) est appelé le **Bas-flanc**. Notez que le quartier où débouche la route des égides (qu. 101) fut clairement construit par les nains. Son état actuel - il ne reste de nain que les murs principaux - empêche de le considérer comme une éminence. C'était un grand quartier commerçant du temps de la Sourtie riche et prospère, mais ce n'est plus qu'un souvenir. Le bloc nord-est (qu. 201 à 217) est appelé la **Côte**. Enfin, la rive gauche, au sud de la Wilkes (qu. 301 à 353) est appelé les **Larmiers**. Signalons que les quartiers 351 à 353 sont traditionnellement des territoires confiés aux gens du fleuve. Un bloc particulier (qu. 319 à 322) est entouré par une double barrière incluse dans le mur d'Alino. Cette zone se situe là où les dérigions s'installèrent lorsqu'ils prirent possession de Pôle au nom de l'Empire naissant. On appelle ce bloc le **Vieux camp**. C'est devenu l'un des grands secteurs commerçants de la ville.

L'anneau (qu. 401 à 850)

Le reste des quartiers constitue l'anneau. On trouve là cinq blocs hétéroclites. La **Rebuté** (qu. 401 à 421) s'étend de l'embouchure du fleuve à la voie des égides. L'**Enclume** (qu. 501 à 524) se trouve entre la voie des égides et la voie impériale. Puis la **Norplaine** (qu. 601 à 628) s'étend jusqu'au bord de la Wilkes. Au sud, on trouve d'abord les **Sentènes** (qu. 701 à 724) entre la Wilkes et la voie du désert, puis les **Champs** (qu. 801 à 850) qui rejoignent la Wilkes à l'est.

"ORIGINES"

Textes extraits de l'étude du maître de conférences Rubert de Caressons des Rombres, concernant les origines de la ville. Les opinions de l'érudit ne sont pas représentatives de l'avis général des universités, de la division d'histoire, ou du conseil administratif du cadastre.

Pôle, avec tout le respect que nous lui devons en bons Dérigions et loyaux sujets, est tout de même un beau tas de fumier. Ce n'est pas un jugement de valeurs, pas de panique. C'est une constatation, basée sur des observations précises et des détails concrets. Avant que vous envisagiez de me massacrer entre deux cours, prenons le temps de nous pencher sur mes arguments.

Pôle : l'érection

Oui. C'est entendu, il faudra peut-être que je change ce titre. Pour une conférence avec des première année, c'est un peu risqué.

Vous savez sûrement que ce sont les elfes qui ont bâti Pôle. Je vous félicite. C'est juste dommage que ce soit une énorme connerie. Ce sont les nains qui ont bâti la ville. Ils l'ont fait pour les elfes, c'est vrai, mais les mots ont une importance, et si vous confondez les rois à couronnes et les loufiats à trueller, on n'est pas sorti des ronces.

Même si l'histoire ne nous révélait pas le rôle des elfes dans cette histoire, il serait facile de deviner leur présence. Pôle est bâtie au beau milieu d'un région plate et chiante, à peine rehaussée de trois ou quatre pentes moches. Du coup, les énormes tas de pierre sur lesquels est posée la ville se remarquent facilement. Il ne faut pas être un mage des temps mythiques pour se douter que les elfes ont posé leur ville ici, après avoir fait pousser ces reliefs, pour un but connu d'eux seuls.

Pour ne rien arranger, parlons un peu du fleuve. Il paraît difficile de croire que la Wilkes se soit creusé toute seule un joli chemin au milieu de la masse, entre des falaises dignes de la côte noire. Je ne dis pas que les fleuves n'en sont pas capables. C'est patient un fleuve, c'est entendu, mais c'est aussi malin et souple. Si ça tombe sur un obstacle, ça le contourne. Alors à moins qu'on ait hérité du fleuve le plus couillon ou le plus buté du continent, les falaises, c'est encore un coup des elfes.

Donc pour résumer, les elfes se pointent ici, et décident que leur ville sera là, et pas ailleurs. Ils jouent aux jardiniers, posent un caillou là, un autre ici, un pic bien élané pour leurs fichus palais, et décoorent un peu avec un joli ruisseau. Je ne vais pas leur jeter la pierre : pisser du haut des terrasses dans le fleuve tout en bas, c'est un truc qu'il faut avoir fait un jour dans sa vie. Mais sincèrement, j'espère qu'ils avaient une meilleure raison de faire tout ça. Ça me décevrait un peu que les grands sorciers des légendes, les ennemis légendaires de l'humanité, n'aient pas des motivations plus élevées que votre vieux prof à l'humour crâdingue.



Les nains

Quoi les nains ? Ah oui, merde, les nains. Donc, Pôle sera là, sur les gros cailloux, avec le pic et les jolies pentes et le fleuve. Les elfes ont tout décidé, et comme tout bon patron, ils veulent ça pour demain, et c'est déjà bien gentil qu'ils te donnent la journée pour finir.

Pour ce genre de boulot, s'il faut en croire la section d'études des races disparues, il faut des nains. Et c'est un joli coup de bol qu'on ait eu besoin d'eux là, parce les petits saligauds n'ont pas laissé beaucoup d'autres traces de leur travail.

Ils ont donc assemblé, sur les zones rocailleuses et autour des pics, une masse de bâtiments bizarres et énormes, enchaînant les étages, les escaliers, les entrepôts et les palais. Pour rappel, à la même époque, les gens des plaines inventaient le rabat en cuir pour empêcher le bouc de venir chier dans la tente, et les Batranobans en étaient – à peine – à la baraque à étage, quoi qu'en disent ces métèques prétentieux.

Les quartiers bâtis par les nains sont encore debout aujourd'hui, et presque rien n'a bougé là-dedans. Ce sont des ensembles d'une complexité folle, aussi profonds que certains quartiers sont larges, et on peut s'y perdre et crever de faim avant d'avoir revu un reflet de jour. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle les bas-fonds sont presque à l'abandon ; vivre sans aucune lumière naturelle requiert un tempérament particulier, qui ne convient pas à tout le monde. Notez que je dis « presque » à l'abandon ! Il y a des gens que l'obscurité ne dérange pas, et qui apprécient les loyers du secteur.

L'homme

Une fois les elfes et les nains partis, les hommes sont venus s'installer. Ils ont commencé par s'approprier les ruines des chimères, avant de se mettre à bâtir leur propre cité.

Au début, la ville devait avoir l'air d'un patchwork de villages, jetés sur les collines entre les zones elfiques ou naines. Puis les villages se sont rapprochés, puis rejoints, et les empereurs ont posé les premières murailles. Comprenez bien que pour les Dérigions, les murs et les murailles, c'est un peu une obsession. C'est le genre de paysage qui rassure, et te donne l'impression d'être chez toi. Je suis certain que si un jour Pôle flambe de bas en haut, le lendemain, on retrouvera tous les Dérigions tassés au pied de l'Égide, en train de poser les premiers murets.

Le soucis, quand tu bâtis tassé et que tu fermes tout par des murs, c'est que tu te retrouves vite avec un soucis de place. À ce moment là, tu dois choisir entre t'élargir, ou bâtir en hauteur. Pour les Dérigions s'éloigner n'est pas envisageable. On aime trop la vue entre les éminences.

On choisit donc de bâtir en hauteur, quitte à appuyer les bâtiments les uns sur les autres, et à tenter des assemblages risqués. C'est amusant pour l'entrepreneur, souvent surprenant pour l'habitant, et ça fait rire les voisins. Tout le monde est heureux sauf le gars chargé de distribuer le courrier, car les adresses deviennent vite étranges.

Le vrai soucis majeur, c'est que les gens ne savent pas s'arrêter, et à ce petit jeu, on finit par entendre craquer le bloc entier, et il faut un jour se rendre à l'évidence. Tout est prêt à s'effondrer. Là, la bonne solution serait de déblayer proprement, avant de repartir au propre. C'est sain, c'est prudent, mais c'est surtout long et peu rentable. La méthode pôlarde est alors appliquée : on évacue les gens, et on fait tomber le bloc, parfois avec un ou deux bouts des blocs d'à-côté. On tasse un peu pour faire un beau lit plat ou une jolie pente, et on recommence à bâtir par dessus. De plus en plus haut.

Vous vous demandiez pourquoi cette fichue ville ressemble plus à un bâtiment compliqué qu'aux jolis villages des tableaux du musée des provinces ? Parce que c'est précisément un fichu bâtiment. Une bâtisse bizarre et tordue, composée des ruines de milliers de bâtisses bizarres et tordues. Votre maison est reliée aux autres par des ruelles qui sont des couloirs, et les caves, les arrières cuisines et les salons s'emmêlent au même niveau parce que personne ne sait plus où est quoi. Et chaque jour, la ville grandit un peu plus, en s'accrochant aux points sûrs de Pôle : des bâtiments encore plus bizarres et tordus que les nôtres, héritages de gens disparus dont nous ne savons rien.

Conclusion

Pôle, avec tout le respect que nous lui devons en bons Dérigions et loyaux sujets, est tout de même un beau tas de fumier. Vous pensiez que je l'insultais en disant ça ? Pas du tout. C'est même un beau compliment. C'est fertile le fumier ! C'est précieux ! Ça rassemble des monceaux de merdes et de déchets, dans le but magnifique et honnête de fertiliser un avenir meilleur.

Et pour conclure, en parlant de déchets, vous me ferez six pages sur vos suppositions sur ce qui a amené les elfes à s'installer précisément ici, à Pôle. Je ne m'attends pas à de grandes découvertes, et c'est surtout pour m'amuser, mais ce sera noté quand même. Ça vous apprendra à ricaner quand je dis « érection ».