

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 4^{ÈME} PARTIE

N°135 - 10 AVRIL 2018

Chagar n°135. Deuxième et dernier épisode des scènes de la vie quotidienne de Pôle. J'essaie de vous trouver un truc plus original pour la prochaine fois, sans promesse ni certitude.

On vous a déjà dit que le début d'année est difficile ici, mais ça ne s'arrange pas précisément. Pire, on vient de prendre, cette semaine, un coup bas, aussi violent que soudain.

Nolife, c'est fini.

Après onze ans de qualité, de fun, de passion, la chaîne a clos ses programmes dimanche soir, avec une soirée parfaite, certes, mais définitive, surtout.

Il n'y a plus de télé chez nous. Juste un écran. Un dispositif pour le streaming, la console, les bluray, ce genre de chose.

Mais il n'y a plus de télévision. La télé s'est éteinte sur une musique de piano d'Emeric Levardon, concluant le thème de Koshiro Yūzo. La télé s'est éteinte, et un peu de nous avec elle.

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.



Nouvelles scènes de la vie de Pôle, et nouveaux détails explicatifs. Vous pouvez utiliser ces histoires de diverses manières. La plus évidente est d'y plonger vos PJs directement, afin qu'ils les observent, les découvrent de loin. Ce seront alors des anecdotes amusantes ou gênantes, pour mettre un peu de couleur dans leur journée.

Une autre possibilité est de chercher un scénario derrière ces histoires. Qu'est ce qui se cache derrière la scène ? Quelle motivation, machination, hasard ou danger ? La scène sera-t-elle le point de départ, une étape ou une conclusion ? Cette option « scénar » est la bonne si en lisant la scène, vous avez déjà entrevu des possibilités, des pistes, ou même simplement ressenti l'envie d'en savoir plus vous-même. Dans cas, n'hésitez pas : lancez vite vos joueurs sur la piste d'une vérité possible, et profitez du spectacle.

Si la seconde solution paraît plus ambitieuse et séduisante, il ne faut pas négliger l'option de la simple anecdote. Ce genre de moment « inutile », de simple péripétie, du genre panorama entr'aperçu lors de la visite, a quelques avantages.

Déjà, il y a le simple plaisir de la balade, où le joueur devient touriste, profitant de la scène comme d'un paysage. Basique, mais efficace. Ensuite, il y a la diversion. Si chaque scène d'un scénario est utile, significative, porteuse d'indices, les choses deviennent prévisibles. Le meneur a nommé ce PNJ ? Il y a donc un truc à en tirer. Il a décrit ce palais ? Bien. Il faudra y aller à un moment ou à un autre. Avec des scènes inutiles, des moments bizarres ou décalés mais sans lien avec la trame directe, vous pouvez amuser vos joueurs, mais aussi les perdre, les secouer, ou les éduquer.

Le troisième intérêt est d'ailleurs exactement là : apprendre des trucs aux joueurs sur le monde où ils évoluent, l'endroit où ils passent, ou le moment où tout ça se passe. Décrire le monde dans de longues lectures, des explications détaillées, n'est pas la meilleure solution. Ça ressemble trop à des cours, et pour beaucoup d'entre nous, l'école est loin, et c'est très bien comme ça. Plutôt que cette option magistrale, optez- donc pour la visite, l'exemple, l'exposition directe. Vous voulez que vos PJs apprennent un truc sur le monde ? Ne le leur dites pas ; montrez leur. Bricolez une scène qu'ils pourront vivre, où ce nouvel élément sera mis en avant, utile ou gênant, attirant ou horrible, mais en tout cas, évident.

SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE DE PÔLE - II

Une pendaison improvisée sur un marché aux douceurs

Des cris résonnent en échos dans les ruelles autour du carré des fontaines-Rouelles. La place manque déjà dans cet espace étroit et compliqué, mais ça n'empêche pas les badauds de se rassembler en grappes de plus en plus serrées, attirés par les relents de colère et les promesses de violence facile. On parle d'un voleur attrapé, d'un étal détroussé, et des rumeurs de coups de couteau circulent déjà.

Dans la petite Durville, la justice est toujours directe, brutale, exemplaire. Ici, aucun crime n'est secondaire. Dans les halles ouvertes des six rues d'encens, on peut trouver toutes sortes de produits de luxe. Les épices, évidemment, tiennent le haut des rayonnages. On trouve tout ce qui se fait de plus doux, de plus excessif ou de plus amusant, et les prix sont ceux d'une denrée exotique, avec les taxes de Pôle en sus.

Mais il y a aussi des tissus, des habits de l'Ouest, si beaux et séduisants, ou des tenues dérigionnes adaptées à ses merveilleuses étoffes. Ajoutez à ça les instruments de musiques, que les Batranobans traitent comme des œuvres d'art, les panneaux de bois gravés, qui décorent les fenêtres et font danser la lumière, ou les peaux de fauves tannées, dont on vous raconte l'histoire tout en vous guidant la main sur le pelage soyeux. Et ce ne sont que quelques exemples des fatras sans fin que les commerçants versent le matin sur leurs tables, en espérant les voir vidées au soir venu.

Et ce que toutes ces choses ont en commun, c'est le prix. Il va du simplement exorbitant au complètement délirant, en passant par toutes les variations, tant que rien n'est raisonnable ou abordable. On peut négocier, évidemment ; c'est même le but du jeu. En revanche, on ne peut pas voler, car cela fausse tout, brisant les fragiles règles qui assurent la survie du quartier. Alors les malandrins, ici, on sait s'en occuper.

Carrée des fontaines-Rouelles, une bande de garde-auvents arrive en traînant un gamin de treize ou quatorze ans. C'est l'âge typique des tire-laines et des petits charpenteurs. Dès sept ans ils sont guetteurs ou messagers, parfois fonce-au-trou pour les plus rapides – chargés de récupérer le butin des grands aux points de collecte et de le convoier jusqu'au repaire. Ceux qui tiennent la distance finiront voleurs, et ceux qui passent encore cette étape seront recruteurs, chefs-de-coin ou associés avant la vingtaine. Mais celui-ci ne fera rien de tout ça.

Les garde-auvents ont maintenant fait un peu d'espace sous le préau au bout de la place. C'est un coin à camelots, où les étals sont mobiles ou faciles à ranger. Le chef de patrouille passe son sabre à son second, puis dénoue le long ruban de sa ceinture.

Un touriste s'étonne de la longueur exagérée de l'ustensile, jusqu'à ce qu'il voit l'officier, d'un geste expert, assembler une boucle et la balancer au-dessus d'une poutre du préau. En un tour de main, le gamin est poussé sous le bricolage, plié en deux d'une bourrade dans les côtes, et garrotté avant d'avoir repris ses esprits. Deux gardes attrapent le pan de ceinture tendu par l'officier, et d'un même élan, décolle le gosse du sol. Soudain bien réveillé, il se met à danser et bondir, tendant les jambes à la recherche d'un appui, les mains en quête d'une prise. Mais il n'a à sa portée que les cuirs lisses des gardes, qui le repoussent de gestes experts, ou la soie tendue, sans prise aucune, de la ceinture qui le soutient et le tue à la fois. Les gesticulations du condamné sont de plus en plus désespérées. Malgré la douleur, la tension, il cherche une échappatoire, se bat, se débat.

À l'autre bout de la place, un sifflement retenti. Un garde-auvents resté en arrière était posté là. Il fait un signe à l'officier, et désigne la rue des Montes-aux-passes. En quelques gestes brefs de sa main tendue, il indique qu'une patrouille de gardes du quartier arrive. De vrais gardes ceux-là, assermentés, payés par la ville, pas par les commerçants, et obsédés par la justice, les règlements, les procès et ce genre de tracasseries.

Pendant que deux garde-auvents tirent encore le même en l'air, l'officier et son second lui attrapent les jambes, et d'une poussée, lui donne un coup d'allonge. Le corps se tend, le visage se fige sur un cri muet, et un claquement sec comme du bois brisé sonne la fin de la danse, de l'intermède et du rassemblement.

Lorsque les cognes arrivent enfin en jouant des coudes, une minute plus tard, les étals et les tapis sont en place, les badauds flânent innocemment, et tout est rentré dans l'ordre. Seul vestige, le cadavre du petit voleur est resté là, à deux pas de l'égoût, simple déchet attendant le ramassage.

Les quartiers étrangers, comme la Petite-Durville, la Côte-fidèle, ou les Rues d'Errance, sont de drôles d'endroits où il faut composer avec plusieurs lois, plusieurs coutumes, et des sensibilités parfois divergentes. Il est toujours amusant d'y plonger les PJs, pour les forcer à jongler avec ces difficultés, tout en profitant à la fois des facilités de Pôle et d'un exotisme plus ou moins authentique.

Une bagarre d'étudiant à la saison des notes

Les Collèges-de-l'impériale bruissent d'une rumeur sourde, menaçante, qui est née à l'aube – ici, ça veut dire un peu avant midi – et enfle peu à peu. À mesure que les étudiants se réveillent, se traînent difficilement jusqu'aux bouges, terrasses ou cuisines des pensions, tout le monde apprend la nouvelle. Les affiches des résultats sont chez les copistes. Avant ce soir, les bilans seront placardés partout, les classements des examens seront connus de tous, et la Rouste pourra commencer.

La garde est rapidement avertie par les commerçants inquiets, mais elle ne peut pas faire grand chose. Aux ordres du chef de quartier, elle peut bien sûr agir près des murailles, dans les loges et sur les marchés, surveillant les étudiants

en maraude, empêchant les rassemblements trop gênants. Aussitôt qu'on approche des collèges, en revanche, ses pouvoirs s'évanouissent. Là commence le territoire des recteurs, service de discipline de l'université. Eux seuls peuvent porter une arme au sein des enceintes – leurs fameuses matraques de fer graduées – ou ordonner une fouille, une détention ou une réprimande. Mais les recteurs, partisans passionnés des traditions des collèges, ne feront rien contre ce qui se prépare.

À l'approche du placardage, les groupes se forment, les classes et les clubs s'assemblant pour faire face aux chocs des annonces. Lorsque les clercs sortent enfin de la bibliothèque pour avancer vers les panneaux de bois, et clouent les résultats, le soleil n'est plus qu'à une main des murailles. Les premiers cris fusent. Dans certains groupes, c'est le soulagement. Ceux qui pensaient avoir raté un examen sautent de joie. Les têtes de classes grognent un peu, trouvent injuste une note déjà exceptionnelle, accusant les profs de tricherie, de favoritisme ou de manœuvres politiques. À mesure que les élèves, les groupes, les classes, font leurs comptes, les moyennes se dessinent.

D'une fenêtre, une bande de thésards hurlent un premier compte. Ils accusent les étudiants de la coupole des Arts-majeurs d'être Derniers. Les Arts répondent en pointant du doigt les élèves des Humanités, qui désignent aussitôt les médecins. C'est un chaos de chiffres, de moyennes, d'estimations, où il ne manque que...

Les Science-exactes ! Toujours premiers à trouver la bonne moyenne, premiers à pointer les Derniers. Aujourd'hui, ils brillent par leur silence. Partout, on cherche leurs notes, leurs élèves les mieux classés, et les pires évidemment. Puis l'évidence s'impose. Ils sont Derniers. La Rouste est pour eux. Ils ont compris dès l'affichage ce qui les attendait. Alors qu'on se chamaillait entre coupoles, ils étaient déjà en fuite, et sans les guetteurs disposés par l'école des Stratèges, on les perdait avant même le début de la fête. Mais l'occasion est trop belle. Les matheux ne sont jamais Derniers, ou presque, et personne ne laissera passer l'occasion de leur faire ravalier leur fierté.

Quelques-uns ont pris assez d'avance pour se réfugier chez la milice de quartier, mais les barrages sont vite mis en place pour rabattre le gros des fuyards vers les rues de papiers. Dans les dortoirs, on déloge les imbéciles trop mal cachés, et on organise le siège d'un amphithéâtre où leur Major de promo et ses assistants ont organisé un refuge.

Les victimes capturées sont traînées en place-de-colle, où les premières dérouillées sont données. Les Arts-majeurs organisent quelques repeintes. Les ingénieurs de la coupole des Arts-pratiques, alliés fréquents des Science-exactes, participent sans enthousiasme. Les Derniers tentent bien de se défendre, mais la plupart sont simplement capturés, où reçoivent la Rouste sur place, s'ils ont donné trop de fil à retordre à leurs assaillants. Il n'y a pas trop de débordements cette fois-ci. On est au mois du bonheur, et les passions ne sont pas trop exacerbées. Un passage à tabac un peu rude dans quelques recoins, ou une poignée de viols, mais rien qui ne dépasse les limites. Et de toutes façons, les recteurs veillent du haut des tourelles.

Alors que la nuit avance, une cloche résonne au loin, à laquelle répondent des cris de frustration. Comment minuit est-il venu aussi vite ? On s'amusait si bien ! Les matheux seuls sont soulagés, en particulier quand le Major de promo et sa bande quittent leur refuge pour venir estimer les dégâts et reprendre les choses en main.

C'est alors que la cloche revient en écho, rythmant cette fois un air guilleret, tout à fait déplacé. Ce n'était pas le signal des recteurs indiquant la minuit et la fin de la Rouste, mais une habile imitation par les musicologues des Arts-majeurs. Le Major a juste le temps de comprendre son erreur avant qu'on lui tombe dessus, et qu'on le traîne en place-de-colle pour une ultime humiliation.



Le quartier des Collèges-de-l'impériale forme un bloc d'universités assez ridicule et secondaire – en ce qui concerne la taille – mais toutefois essentiel, car seul dans ce genre dans le secteur qu'il occupe. Le quartier fut conçu et bâti sur l'ordre de l'impératrice Élanne, dans sa grande quête d'une Pôle savante et sage, régnant sur le monde et l'élevant avec elle. Les collèges représentent bien les rêves de l'âge d'or dérigion, avec leur faste et leur ampleur, et ce qu'il en reste : des façades polies et majestueuses, cachant les bâtiments mangés aux mites, les planchers rongés, et la folie des habitants qui n'ont gardé du passé que des habitudes perverses.

Il n'est pas toujours utile, lorsque vous voulez introduire un truc étrange dans votre campagne, de lui trouver une explication vraiment cohérente. Parfois, il suffit d'inventer une origine un peu décalée, mal fichue ou franchement lointaine, et de la tordre un peu à mesure que les gens s'en emparent pour en faire une manie, puis

une coutume, et enfin, une véritable tradition. La culture et l'habitude deviennent alors des passes-droit absolus. Aussi bizarre et stupide que soit devenue la chose avec le temps, quand elle gagne le statut de tradition, elle perd toute nécessité de cohérence. À ce moment là, les lois, la décence et la raison n'ont plus rien à dire.

Une expulsion archéologique après la découverte d'un bloc d'albâtre

Il n'est pas plus de trois ou quatre heures du matin, quand les premières portes volent en éclats. Dans tout le bloc, des soldats entrent dans les maisons, les appartements, les chambres, et empoignent les dormeurs. Les brutes sont silencieuses, brusques, menaçantes, et on ne comprend pas, d'abord, s'il s'agit d'une invasion ou d'un assassinat. Et puis les hérauts, de loin en loin, relaient la nouvelle. Il y a eut un accident dans un chantier souterrain, et la stabilité des bâtiments est en jeu. Ce n'est pas une attaque bonnes gens, c'est un sauvetage ; mais quels drôles de sauveurs, qui cognent votre famille pour la jeter à la rue, et vous lancent ensuite vos vêtements en tas par une fenêtre.

À mesure que la rue se remplit, les premiers cris de colère éclatent. Une seconde après, les premières mâchoires les imitent, les plaintes brisées par une matraque, un poing ganté de fer ou la botte d'un cavalier. Ceux que les hérauts n'ont pas convaincu, les officiers se chargent de les ramener à la raison. Vous êtes en danger, braves gens. Ramassez vos gosses et vos guenilles, ou vous ramasserez des coups. Alors, la peur au ventre et la rage aux lèvres, on s'exécute.

Enfin, la rumeur arrive, remontant de chez un artisan qui a entendu la cousine d'un ami en parler au commis d'un marchand de passage. Il y a bien un chantier en cours, dans un coin des sous-sols ; ils consolident les fondations d'une muraille ou d'un petit manoir, quelque chose comme ça. Et en grattant là-bas, à huit ou dix caves sous la rue, ils ont trouvé de l'albâtre. Un morceau de la Spire certainement. Du vrai, du beau, qui brille dans l'obscurité la plus noire, et dont la moindre écharde vaut la vie de cent hommes. On a trouvé de l'albâtre, et maintenant, la seule chose qui importe, c'est de l'extraire, même si on risque d'effondrer un bloc de quinze bâtiments pour ça.

Pendant que les gosses chialent et que les mères les cajolent dans le froid mordant des rues, les premiers ouvriers filent proposer leurs services au chantier. Une aubaine pareille, il faut l'exploiter, et vite. Il y aura sûrement un petit salaire, un repas à gratter pour les mômes, et qui sait, avec un coup de pouce de la chance, un minuscule éclat d'albâtre à ramasser en douce.

L'albâtre elfique, même si on peut en voir dans toute la vieille Pôle, reste une denrée rare et précieuse. En effet, il est impossible de travailler ou de recouper les vieilles pierres, et les artisans comme les scientifiques modernes se demandent comment les nains y sont arrivés en leur temps. Seul exception, l'albâtre de seconde main, c'est à dire l'albâtre déjà travaillée par les nains, et brisé d'une manière ou d'une autre.

La source principale de cette albâtre de seconde main fut la vieille route des elfes, dont les pavés semblent, par endroit, perdre leur solidité, et qui une fois extraits de la route, peuvent être travaillés au prix d'immenses efforts. Malheureusement, ces pavés sont de tailles assez modeste (selon les zones, de 40x30x20 à 25x15x12), et l'approvisionnement est plus qu'incertain, surtout maintenant qu'une bonne partie de la route est en secteur vorozion.

L'autre source, ce sont les débris résultant de la chute de la Spire. Il s'agit de morceaux de la tour, évidemment, mais aussi des bâtiments d'albâtre écrasés ou abîmés par sa chute. La quasi totalité des œuvres modernes en albâtre ont été faites à partir de ces morceaux là, et bien des fortunes se sont construites sur ce matériau si particulier. Et avec les temps, la rareté n'allant que croissant, les choses ne s'arrangent pas.