

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°150 – 31 OCTOBRE 2018

Nous faisons cette semaine une petite pause dans la campagne pour profiter lâchement d'une opportunité<sup>(1)</sup>. Mais vous allez voir, ça reste raccord avec le scénario en cours.

Dernièrement nous avons eu l'occasion de plancher sur des questions concernant Pôle envoyées par certains bloodlustophiles hardcore (oui vous là... vous vous reconnaissez).

À force de cogiter sur ces petits détails relatifs à l'agencement de Pôle, sa géographie, ses anormalités et autres pinailleries parfaitement indispensables (puisque superflues), on s'est dit que ça serait légitime de mettre ça au propre dans un ou deux Chagar un de ces jours. Et pour le compte, « un de ces jours », c'est maintenant.

Remarque, j'ai conscience que ces Chagars risquent de paraître un peu arides, avec leurs détails topographiques et autres considérations du même genre. Je vous remercie d'avance de votre patience et j'espère que la lecture de ces lignes ne sera pas trop soporifique.

(1) Et, aussi, pour palier à l'état du rédacteur habituel de la campagne, actuellement occupé à gémir et baver de fièvre et de fatigue dans une boîte en carton sous l'escalier de la cave. Ne vous inquiétez pas, j'exagère simplement pour l'effet dramatique. En réalité, nous n'avons pas de cave.

Participer, commenter, questionner !

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

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



### PÔLE – GÉOGRAPHIE URBAINE IMPROBABLE – 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE

Avant de commencer, rappelons quelques informations utiles.

Pôle fait environ onze kilomètres d'est en ouest et neuf du nord au sud. Dans son ensemble, elle abrite quatre millions et demi d'habitants.

Les parties elfiques de la cité ont été bâties sur de hautes collines escarpées pas vraiment naturelles. Autour de ces collines, le paysage est très plat.

Pour faciliter les références aux « grandes zones » de la ville, nous avons reproduit deux cartes utiles en page 2 et 4. Vous pouvez aussi relire le Chagar #0 spécial « Cartes et plans + bonus Pôle » dont sont issus ces cartes.

#### La Wilkes et de ses berges

La Wilkes est un fleuve navigable qui, lorsqu'il traverse Pôle, fait entre 120 et 150 mètres de large selon les endroits. Sa profondeur varie entre cinq et douze mètres. Le petit lac à l'entrée du fleuve en ville descend jusqu'à trente mètres de fond.

Tout au long de l'Envol, la Wilkes coule contre les remparts d'albâtre de la cité elfique. À leur point le plus haut – dans le quartier de l'Arche impériale [32] – les murs d'albâtre s'élèvent à 450 mètres au dessus de l'eau.

En face du quartier de l'Arche impériale se dresse une falaise naturelle plus modeste qui fait « à peine » 300 mètres de haut.

Les berges en amont de l'Envol sont au niveau du fleuve d'un côté comme de l'autre, à l'exception du quartier [217] qui est surélevé et des quartiers du port dont nous reparlerons. Ces berges sont maçonnées et surplombent le fleuve de 2 à 5 mètres selon les endroits. Des pontons de bois, fixes ou flottants, y sont souvent amarrés pour donner un accès à l'eau.

Les berges au niveau du Bas-flanc sont une falaise naturelle dont la hauteur s'amoindrit à mesure qu'on s'éloigne de l'Envol, jusqu'à atteindre le niveau du fleuve au quartier [402].

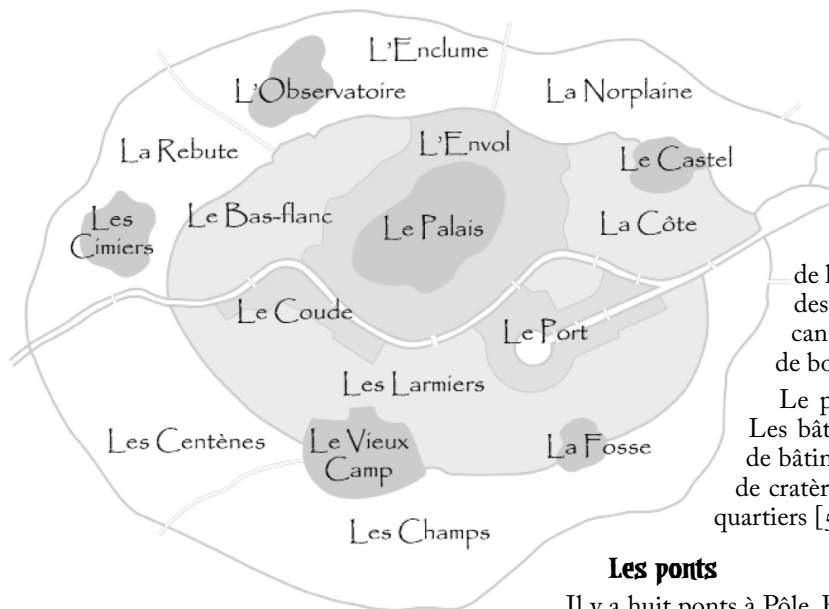
Sur la rive gauche, les berges du Coude et jusqu'à la limite de la couronne, la berge surplombe le fleuve et décroît comme celle d'en face, mais atteint le niveau du fleuve au niveau du quartier [707].

Le lac à l'entrée de la Wilkes dans Pôle est bordé au nord par des falaises qui marquent la fin de la colline sur laquelle se trouve toute la partie nord-est de la Norplaine ainsi que le Castel.

#### Le Port et le Coude

Avant de parler des ponts, il faut donner quelques précisions sur ces deux blocs particuliers. Le Port et le Coude sont de construction naine et étaient essentiellement habités par les serveurs des elfes. Ces deux zones partagent un trait architectural bien particulier. Ils sont composés de massifs bâtiments de pierre aux formes angulaires. Ils sont appuyés les uns contre les autres comme pourraient l'être les cubes en bois d'un bébé titan. Les rues qui séparent les bâtiments paraissent étroites au regard de leur hauteur : trois à cinq étages de quinze mètres chacun. L'intérieur des bâtiments est organisé comme des villages, avec des rues, des habitations entassées les unes sur les autres un peu comme les bâtiments eux-mêmes, et de grandes halles emplies de piliers qui font offices de places et de marchés. Au niveau de ces grandes halles des sections entières des plafonds et planchers sont faites d'un cristal translucide qui laisse passer la lumière du soleil, permettant même aux étages du bas de profiter un peu du jour. Ces bâtiments ont également de nombreux sous-sols organisés de la même manière, mais dépourvus d'accès à la lumière. Il faut croire que les elfes avaient des serveurs craignant le jour, à moins que les sous-sols aient été réservés aux plus malchanceux des plus mal lotis des esclaves de Pôle.

De nombreuses passerelles enjambent les rues et relient entre eux les bâtiments. Certaines datent de l'époque des elfes, d'autres ont été construites par les humains.



À plusieurs endroits dans le Coude, des halles entières des étages les plus élevés ont été transformées en zones de culture.

Le Coude surplombe le fleuve, posé sur des falaises dont la hauteur décroît du quartier [48] au [45].

Le canal qui relie la Wilkes au port fait 150 mètres de large et les bâtiments qui l'entourent culminent à 75 mètres de hauteur. Les trois ponts qui l'enjambent sont des extensions des bâtiments. Des ouvertures dans les murs donnent accès au canal et les humains ont construit là des petits embarcadères de bois où s'amarrèrent de nombreuses péniches habitées.

Le port lui même est un bassin de 500 mètres de diamètre. Les bâtiments qui le bordent ne font qu'un seul étage, entourés de bâtiments de plus en plus grands, ce qui donne une impression de cratère architectural assez impressionnant, d'autant plus que les quartiers [53] à [58] sont situés sur des pentes bien raides.

### Les ponts

Il y a huit ponts à Pôle. En fait, si on compte les trois ponts qui enjambent le canal ça fait onze, mais comme ces ponts là ne sont pas vraiment sur la Wilkes, ça ne compte pas. Ne me demandez pas pourquoi, c'est de la logique de polard.

Sur les huit ponts de Pôle, cinq sont elfiques et trois sont de facture naine – comme les trois ponts du canal, mais vous avez compris qu'on ne les compte pas. Et oui, aucun pont fabriqué par l'homme à Pôle. Pour les Vorozions, c'est une preuve de plus que les Dérigions sont des décadents.

Le plus impressionnant des ponts elfiques, est l'arche impériale [E1], qui relie le quartier éponyme – quartier [32] – aux hauteurs des Larmiers. C'est une stupéfiante arche d'albâtre soutenue par des piliers obliques qui semblent défier les lois de la physique. Il y a, entre les quartiers [32] et [326], environ 150 mètres de dénivelé pour une distance de 130 mètres. Afin que le pont n'ait pas une pente excessive, les elfes l'ont bâtie de manière à ce qu'il atteigne le sol 200 mètres après le bord de la falaise. De ce fait, l'arche impériale mesure presque 350 mètres de long pour une trentaine de large et se termine sur une place au cœur du quartier [326], le quartier de la haute larme.

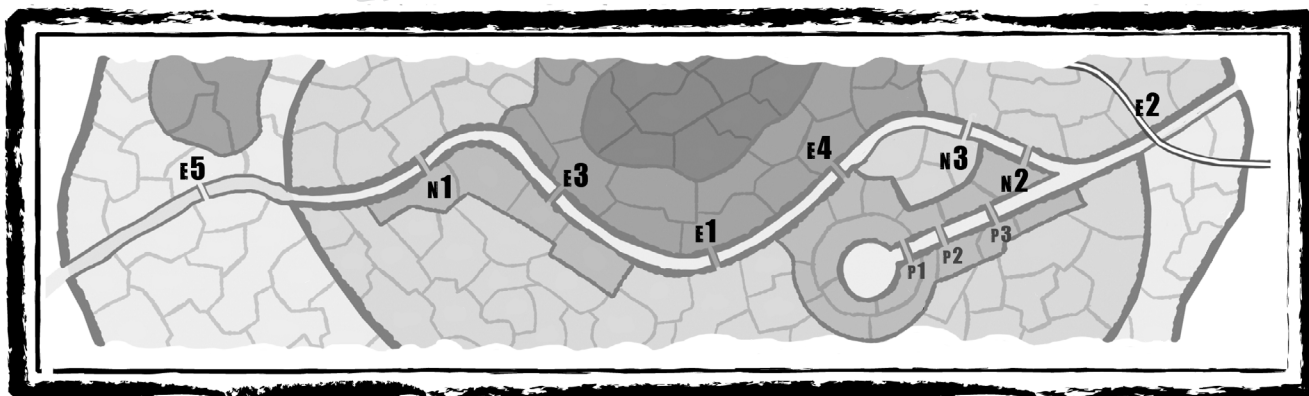
À l'époque des elfes, cette haute colline surplombant le fleuve – nommée colline des larmes – était un immense jardin, décoré de statues et de bosquets de plantes étranges. Cela correspond au quartier [326] et aux autres quartiers se trouvant entre le Coude et le Port et descendant vers le Vieux Camp. Bien entendu, maintenant toute cette zone est couverte d'habitations humaines. D'ailleurs tous les piliers du pont entre la place de l'arche et le bord de la falaise servent de support à des grappes de maisons anciennes bâties par les premiers habitants humains de Pôle.

Le deuxième pont elfique est celui qui permet à la voie des chimères d'enjamber la Wilkes [E2]. C'est un pont d'albâtre plus massif que les arches de l'Envol, large de 60 mètres et long de presque 200. Il prend appui sur un unique pilier d'albâtre situé en plein milieu du courant, et dont la surface est sculptée d'une multitude d'animaux aquatiques et terrestres. Beaucoup de gens vous diront que ces animaux bougent lentement à la surface du pilier, changeant de place au fil de saisons.

Les deux ponts qui relient l'Envol au Coude [E3] et au Port [E4] sont des arches d'albâtre beaucoup plus sobres et discrètes (toute proportion gardée ; on parle de ponts d'un blanc luminescent). Elles sont identiques en tout points et chacune termine sa course dans un bâtiment nain dans lequel elle s'enfonce jusqu'à l'étage médian.

### LES PONTS

- [E1] l'Arche impériale
- [E2] le Bout-de-la-route
- [E3] le pont Katarine II
- [E4] le pont Cent-provinces
- [E5] le pont des héritiers
- [N1] le pont Victoires de l'Empire
- [N2] le pont Passe-à-Pôle
- [N3] la Passe Bas-de-l'eau
- [P1] la passerelle Bord-d'eau-gris
- [P2] la passerelle médiane
- [P3] la passerelle aux herses



Le dernier pont elfique [E5] est relié aux Cimiers par un petit tronçon de voie d'albâtre. Il est large de 30 mètres et traverse le fleuve en s'appuyant sur deux piles. Il est entièrement décoré de statues et fresques représentant des chevaux, des pégases, des chevalumes et quelques autres créatures chevalines d'aspect étrange, y compris plusieurs humanoïdes à tête de cheval. Ces décorations très équestres font que ce pont est particulièrement cher au cœur des vieilles familles issues des tribus dess.

Les deux ponts nains qui relient respectivement le Coude au Bas-Flanc [N1] et le Port à la Côte [N2] étaient, pour ainsi dire, des entrées de service pour les esclaves des elfes. Ce sont des ponts solides et sobres suffisamment larges – 30 mètres – pour s'être transformé au fil des siècles en ponts bâtis. Cela pose d'ailleurs régulièrement des problèmes de juridiction entre les quartiers qu'ils relient.

Du temps des elfes, la zone des quartiers [351] à [353] – ou quartiers des gens du fleuve – abritaient des esclaves qui pour une raison ou une autre ne logeaient ni dans le Coude ni dans le Port. Le pont [N3] qui relie les quartiers [352] et [215] est de construction naine et servait d'accès à cette population. Les restes de lourdes portes à herse sont encore visible, mêmes si le métal a été volé depuis longtemps. Ce pont est une version plus petite des deux autres ponts nains. Il ne fait que 15 mètres de large, mais il est aussi devenu un pont bâti. S'y déplacer est une galère sans nom, et l'ambiance est franchement mal famée.

### Les remparts

À Pôle les murs sont innombrables, mais il n'y a que trois remparts... pour faire simple. Parce que si on veut pinailler c'est plus compliqué, et les mouches ne méritent pas ça.

Le rempart extérieur, le dernier en date, fixe les limites actuelles de la capitale dérivée et l'a protégée de nombreuses attaques tout au long de la déchéance impériale. Il fait 10 mètres de hauts pour 6 mètres de large au sol et 4 mètre à son sommet. Des tours massives de 12 à 15 mètres sont érigées aux abords des portes et en d'autres points stratégiques. Pour donner un ordre d'idées, le rempart extérieur mesure dans les 30 kilomètres de long et il y a environ 150 tours. Certaines parties de cet ouvrage défensif ont été abîmées, voire détruites, au fil des décennies et rebâties plus ou moins bien.

Le mur d'Alino<sup>(1)</sup> a été construit pour marquer les limites de la cité. À l'époque il était peu probable que Pôle soit attaquée par des armées et cette muraille avait donc essentiellement un rôle symbolique. C'est un mur de 12 mètres de haut pour 3 à 5 mètres de large, soutenu par des contreforts. Il n'a pas de parapet mais de loin en loin se dressent de hautes tours de guets de 25 mètres de haut dont le style architectural imite celui des tours elfiques.

Sur la rive gauche le mur d'Alino suit les premiers escarpements de la colline qui borde la Wilkes. De ce fait les Centènes et les Champs sont la zone la plus plate de Pôle. Il y a bien là quelques petites collines et pentes, mais rien à voir avec les hauteurs vertigineuses qu'on associe généralement à la capitale dérivée.

Au nord-ouest, entre la Wilkes et l'Envol, le mur d'Alino a été bâti de la même manière qu'au sud, en s'appuyant sur les bas des pentes du Bas-Flanc.

Les deux sections du mur au nord-est, entre l'Envol, le Caſtel et le fleuve sont elles construites sur une ligne de crête.

Le rempart qui entoure le Vieux Camp fait officiellement partie du mur d'Alino mais existait avant lui, les Dérivés ayant fortifié leur camp dès l'installation. Le Vieux Camp a été construit sur une zone qui surplombait les plaines alentours et se trouvait au bas des pentes de la colline des larmes. Le rempart du Vieux Camp était à l'origine un mur de pierres relativement bas. Ce mur d'origine fut agrandi et renforcé lors de la construction du mur d'Alino. Sur son secteur sud le mur du Vieux Camp domine les quartiers voisins du haut d'un escarpement rocheux d'une vingtaine de mètres, contre lequel sont maintenant adossées des terrasses d'habitations.

Les remparts elfiques qui entourent l'Envol font partie de l'imposante magnificence de la cité elfique. On a déjà parlé de leur hauteur au niveau de la Wilkes. Au niveau de la Norplaine et l'Enclume, ils s'élèvent à près de 100 mètres de haut, permettant aux quartiers de l'envol de regarder de haut, littéralement, les quartiers populaires en deçà.

Au niveau du Bac-Flanc et de la Côte les remparts de l'Envol sont moins élevés puisque les quartiers en dessous sont construits à flanc de colline.

Autre source de pinaillages et arguties : les remparts elfiques des trois éminences de la rive droite comptent-ils comme des remparts à part entière, ou font-ils partie du remparts elfique de Pôle ? On reparle de ces trois blocs un peu plus tard.

(1) Oui, il est appelé « Mur » mais si on suit la terminologie ayant cours désormais à Pôle, c'est en réalité un rempart. L'administration se régale de tels paradoxes.

### À SUIVRE...

Dans le prochain numéro on parlera des diverses éminences, des voies d'accès à Pôle et les portes qui vont avec et peut-être d'une ou deux autres choses. On verra bien.





3000 W

