

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

Le dernier soir (1/3 – par Rafael)

Le dernier scénario de la campagne... est en fait deux scénarios.

Vous pourrez choisir l'un ou l'autre comme véritable conclusion. L'un clôt l'histoire de Melaus, dans un affrontement épique où se joue le sort du continent tout entier. Le second est un rendez-vous politique majeur qui doit relancer l'empire déréglé, ou terminer son histoire dans le sang.

Vous le voyez, des scénarios simples et sans prise de tête. No stress.

Nous commençons, cette semaine, avec la fin de la saga de Melaus. C'est un ordre logique, mais c'est surtout celui de la campagne en version *Bloodlust Classic*. Donc nous reprenons cet ordre pour le remake. Néanmoins, n'hésitez pas à faire l'inverse pour votre table si vous sentez que ce sera plus cohérent. Cela demandera très peu d'adaptation, promis.

LE RETOUR DU GRAND BLOND AVEC UN ÂME NOIRE

La situation est la suivante. Les PJs sont rentrés à Pôle et on expliqué à leurs alliés que Melaus, un Hysnaton dément et très puissant, se sert de fusionnés afin d'alimenter des rituels bizarres pour provoquer des chutes de météorites en s'attaquant à Cephis. Il prépare un événement cataclysmique, pour déchaîner ensuite sa juste colère sur une civilisation en ruines. Pour ne rien arranger, il a rallié la Mort carmin à sa cause, et une frange d'Hysnatons fanatisés.

Depuis leurs retours à Pôle, les PJs ont pu recruter quelques nouveaux alliés. Des fusionnés libérés des geôles de Melaus, mais aussi des défecteurs de la bande adverse. Idéalement, ils ont aussi Jangwa et Sunbeam dans la poche, atouts majeurs s'il en est.

Si vous avez choisi de jouer *La nouvelle aube* avant ce scénario, vos PJs pourront peut-être compter sur l'aide de forces officielles, comme certaines milices de quartiers, voire *Murs et Marches*. Ça n'est pas nécessaire, cela change simplement l'équilibre, mais après tout, vous seul décidez de quelles forces restent à Melaus.

Enfin, en s'acquinant avec une compagnie mercenaire, les Armes-Brisées ont appris que toute cette affaire se résoudra prochainement. Melaus est en route, sûrement avec des prisonniers fusionnés, et il fait garder un quartier de loges situé contre la vieille muraille elfique : les Larmiers. C'est là que tout va finir, dans le sang et les larmes⁽¹⁾.

Cette semaine, le programme est donc une visite du quartier en question. Avant de parler du grand final, commençons par poser le décor.

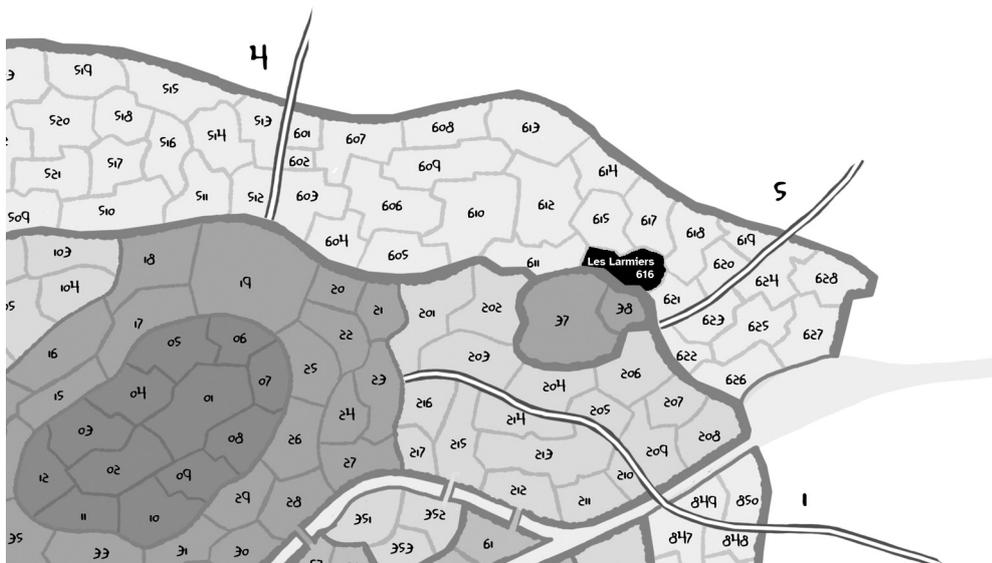
(1) Pour la version « joies et sourires », essayez peut-être *Girl by Moonlight* de John Harper. Très bon jeu, mais ce n'est pas la question. Ici, c'est Bloodlust. Des fluides partout, tout le temps. Et le sang et les larmes ne sont pas les plus gênants, loin de là.

by **BADBUTA**
+ Editions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.



LES LARMIERS

C'est un quartier de loges assez commun, à part son exposition et sa place contre le mur du Caſtel. Très pentu, on l'aperçoit depuis la pénétrante de la Voie océane. Au fil des siècles cette position a d'ailleurs souvent été source de problèmes. Certaines attaques sur Pôle s'enfonçant jusque là, plusieurs troupes piorades s'étaient retranchées dans les Larmiers pour y tenir des camps avancés.

Le fortin

Las de devoir les déloger à chaque fois, un suradar un peu plus prévoyant fit installer un fortin à l'entrée des Larmiers pour renforcer la protection du quartier. Au siècle dernier, le fort devint la base de repos d'unités spécialisées dans la guérilla dans les Crêts et la Morcelle. Cette petite Gloire spécialisée, surnommée les lames de pierres noires – rapport à la côte noire ; n'en demandez pas trop à l'imagination militaire, ça finit généralement mal – occupe encore le fortin, et assure une présence purement décorative. Les soldats des pierres sont des guerriers de métier, parmi les plus durs et les plus roublards. À force d'affronter d'anciens Piorads d'un côté (Morcelle) , et des Vorozions acculés de l'autre (Côte noire), les lames de pierre sont devenus de véritables ordures, pour faire court. Quand ils viennent à Pôle, c'est pour se défouler, boire leurs soldes et baiser tout ce qui remue un cil.

Les Sommières

L'installation du fortin nécessita le traçage d'une voie plus rapide vers la pénétrante, au travers du quartier voisin, les passes claires. Les passes sont un quartier de marché, tourné vers la pénétrante océane et les voyageurs. La large voie traversant les passes, de la pénétrante aux Larmiers, devint vite un axe commerçant majeur. Cela provoqua l'installation, à l'entrée est des Larmiers, d'un petit secteur d'hôtellerie, prisé aussi des voyageurs que méprisé par les locaux. Et évidemment, après des décennies, les hôtels et leurs bouges sont encore vus comme une nouveauté désagréable.

Les escarles

Ce sont les trois voies montant le long des pentes qui s'étendent du bas-de-Larmiers jusqu'au murailles du Caſtel. Nommées Première escarle, Belle escarle et Haute escarle, ce sont les rues chics du quartier. Avoir une porte sur une escarle est une fierté, et dans une transversale, le minimum. Ceux qui habitent ailleurs évitent de le dire et en rêvent secrètement. Tout en haut, une rue discrète relie les trois voies et longe la muraille devant de superbes maisons et des immeubles somptueux. Surnommée la transescarle, c'est la véritable rue des nantis du secteur. Mais puisque ce sont essentiellement des propriétaires d'hôtels des Sommières ou d'entrepôts des Chartils, on évite simplement d'en parler. Les habitants de cette voie se consolent en profitant de la vue et en comptant leurs bénéfices.

Les Chartils

Situé tout le long du mur nord, sur deux ou trois rues d'épaisseur, ce sont des bâtiments très semblables, entassés dans un désordre digne d'une fin de partie de Tetris. L'impression globale est que des gens ont essayé d'installer trop de bâtiments, trop grands ou hauts, sans concertation ni respect des bases de l'urbanisme basique. Ça tombe bien, puisque c'est exactement ce qui s'est passé.

Les Chartils sont le résultat de la réorganisation du quartier après l'installation du fortin. Mieux défendus, plus accessibles, les Larmiers ont soudain intéressé quelques familles nobles ou guildes commerçantes, apercevant des terrains pas trop chers à leur portée. Il faut dire que les abords des murs nord n'avaient pas une très bonne réputation avant ça. Tout le nord du quartier se remplit donc brusquement d'entrepôts, de granges dans les interstices, ou de petits immeubles de loges quand rien d'autre ne voulait rentrer. Autant vous dire que c'est certainement le secteur le plus pauvre, le plus mal famé et le plus louche des Larmiers. Il y a évidemment deux bouges et un bordel miteux, tous à portée du puits du petit prince.

Le puits et les halles du petit prince

Pôle est le genre d'endroit où, des siècles après, vous pouvez encore souffrir d'un accident stupide dans lequel vous n'aviez rien à voir. Les Larmiers sont un excellent exemple de cela avec l'impôt du petit prince.

Cette histoire se déroule en 637 dN, pendant l'âge d'or dérigion. Les Larmiers étaient alors un quartier assez prospère. Encore jeune, en fait.

Puis un des rejetons de la famille impériale vient jouer chez un cousin, sur le Caſtel. Les enfants s'amuse, font les fous sous la surveillance de dames insouciantes et de gardes inattentifs... et un petit prince se paye une chute mortelle.

Les Larmiers, dont le seul tort était d'être en dessous, furent frappés pour la peine d'une taxe exceptionnelle « en pénitence ». Ils devaient faire installer deux monuments et assurer l'entretien - et donc le souvenir de l'enfant.

Le premier : un mausolée à l'endroit de la chute, pour honorer la mémoire du prince. Le second : un bâtiment public abritant une bonne œuvre, dédiée elle aussi au petit prince. Le comité du quartier essaya évidemment de gruger et de réunir les deux projets, mais l'administration était alors bien plus efficace qu'aujourd'hui. Et une fois la halle du petit prince terminée, elle ordonna la mise en œuvre d'un second projet. C'est pourquoi personne ne se rappelle plus où est vraiment tombé le petit prince, mais que chacun connaît précisément la taxe expiatoire. Car évidemment, des siècles plus tard, alors que sa lignée est éteinte et son nom oublié, l'impôt et la tradition persistent. Pôle...

Les belles halles - Le mausolée

Ce bâtiment circulaire accueille, sous ses arcades, une dizaine de commerces et artisans divers. C'est un centre ville informel, assez réputé même s'il a perdu de sa superbe ces dernières années. Au centre du bâtiment, les quatre étages accueillent un centre administratif fermé, mi-bibliothèque, mi-archivage municipale. Le mausolée du petit prince est là aussi, au cœur des halles, pratiquement oublié, géré par une petite association de notables chargés de lever l'impôt lié à son entretien. Ce sont évidemment devenu des experts en détournement de fonds au fil du temps, et plusieurs familles vivent à l'aise de ces exactions.

Le puits

Situé au nord, dans les Chartils, le puits du petit prince est un projet architectural ayant très mal tourné. Au début, ce devait être un parc paysager grandiose avec une pièce d'eau au centre. Le creusement de la pièce d'eau révéla la présence d'une anomalie rocheuse : une strate biscornue d'un marbre magnifique, doré et d'une grande solidité. De pièce d'eau au centre d'un parc, on en vint vite à une carrière, oubliant le parc au passage. L'ordre impérial de construire un second bâtiment étant encore là, on commença à aménager le haut de la carrière en un puits d'une trentaine de mètres de large. Il serait toujours temps de transformer le puits en bassin, en bâtiment ou en n'importe quoi d'un peu utile une fois le gisement épuisé. Sauf que l'exploitation s'éternisa, et que les zones excavées s'étendirent peu à peu. Puis on commença à utiliser les boyaux épuisés pour stocker des matériaux, puis des vivres, puis des vins. Quand les Chartils s'étendirent au-dessus, tout parut parfaitement logique. Le puits avait son utilité comme entrée vers les mines de « marbre orné » tout en bas, et vers les zones de stocks au-dessus.

C'est donc à ça que ressemble le puits aujourd'hui. D'abord une place large et ensoleillée, entourée d'un cloître. Au centre, un cercle de pierre blanche, sorte de marbre veiné d'or pâle, d'un mètre cinquante de haut et un mètre d'épaisseur... avant une chute vertigineuse vers les ténèbres à l'intérieur. Pas sûr que le petit prince apprécie l'ironie de l'hommage.

Le puits fait vingt cinq mètres de large, ce qui n'est pas si impressionnant compte tenu de l'architecture de Pôle. Le puits est d'ailleurs loin d'être vide puisque plusieurs escaliers s'enroulent en échafaudage compliqué pour y descendre. Le principal est même capable d'accueillir de petits chariots.

Mais promis, un jour, le creusement sera terminé, et on y installera un bassin. Avec des nénuphars. Et quelques carpes colorées. En hommage au petit prince.

Promis.

Sous les Larmiers

Dans les profondeurs du puits, il y a trois zones principales.

La première est surnommée les cuviers, et se compose de multiples caves réparties le long de boyaux complexes. La décoration est sommaire : ce sont essentiellement des murs de terre renforcés, quelques veines de marbre orné de mauvaise qualité, et beaucoup d'indications plus ou moins claires sur les directions à prendre, peintes à même les murs.

Les cuviers sont un prolongement des Chartils, mais pour des produits de longues gardes comme des vins ou des biens privés n'ayant pas besoin de circuler vite ou facilement. La place n'est pas bien chère ici, et les habitants recourent au cuviers facilement pour ranger des choses gênantes ou inutiles. Il y a évidemment des couloirs entiers de stocks oubliés, ou dont le propriétaire est mort. Mais au prix de la place ici, il est souvent plus facile de chercher un endroit vide que de fouiller les archives des locations.

Pendant l'extension de ces secteurs, quelques terrassiers pas trop doués remontèrent trop, provoquant des effondrements avec les caves profondes du quartier lui-même. C'est donc un fait connu que certaines maisons ou établissements des bas de Larmiers possèdent un passage plus ou moins praticable vers les cuviers.

En dessous, les caves mortes sont les zones des strates déjà exploitées. Ce sont de grandes salles rectangulaires, d'une régularité dérangeante, réparties selon un plan bizarre, à des hauteurs variables, reliées par des puits ou des tunnels pas toujours logiques. C'est précisément le genre d'endroit où, dans le silence et les ténèbres, on se surprend à douter de la santé mentale des ingénieurs et des architectes. À raison.

Le dernier niveau est celui des ouvrages. C'est le surnom donné à la section en exploitation. C'est un secteur semblable en tout point aux caves mortes, simplement encore remplies de matériel de terrassement, d'échafaudages partout, d'équipements de sécurité et de tout ce qu'il faut côté éclairage. C'est un endroit déprimant, oppressant, à moins d'être passé par les caves mortes juste avant, auquel cas les signes de vie rendent tout ça beaucoup plus supportable.

Et dans 15 jours, on vous raconte comment tout ceci est supposé se terminer, du point de vue de Melaus.

