

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°83 - 1^{ER} JUIN 2016

Et si, pour changer, nous vous parlions d'une grande ville installée sur des vestiges de l'ère chimérique ?

Une capitale constituée de plusieurs quartiers indépendants, en partie bâtis sur des collines escarpées. Vous voyez de quelle ville je parle, n'est-ce-pas ?

LE GUIDE DU ROUTARD SUICIDAIRE : ROCKFORD

Si vous voulez vous replonger dans les bases de ce que nous savons sur Rockford, jetez donc un oeil en page 141 de Bloodlust Métal. Forte de 40 000 habitants, Rockford est la plus grande ville du Nord. Elle est presque deux fois plus grande que Byrd, qui fut pourtant la première capitale fondée par un roi piorad.

L'idée d'une cité abritant quatre dizaines de milliers de Piorads est inconcevable pour une majorité de « civilisés ». Prenez le premier péquin venu dans une auberge dérigione et racontez lui qu'une telle ville existe. Dans un premier temps il ne vous croira pas et vous traitera d'ivrogne. Puis, si l'idée réussit à faire son chemin sous son crâne, vous le verrez blémir et imaginer un enfer sur terre où une meute de brutes assoiffées de sang se castagnent à longueur de journée avant de déferler en une vague discontinue sur les murailles de la ville. Avec un peu de chance ça lui filera un tel choc qu'il se commandera la bouteille la plus chère du bouge pour noyer sa trouille. Si vous êtes le bougeard, c'est une opération lucrative. La peur, c'est bon pour les affaires (règle n°40 du petit opuscule secret du bougeard heureux).

Rockford est vaste à plus d'un titre. Outre sa population, que l'on vient d'évoquer, son urbanisme particulier lui donne une taille qui rivalise avec une cité vorozione deux fois plus peuplée (« Quoi ? Patron, la même chose ! »). Rockford est en effet constituée de dix-sept villages indépendants bâtis à un jet de pierre les uns des autres, comme autant de quartiers autonomes. Les maisons piorades sont grandes et souvent entourées de dépendances variées (potager, poulailler, remise, forge, etc.). Résultat : la superficie de l'ensemble est impressionnante. Alors oui, si vous montrez Rockford à un urbaniste vorozion il vous regardera de travers et refusera de considérer ce fatras comme autre chose qu'un village ridiculement mal dimensionné. En même temps, faudrait peut-être arrêter de promener vos urbanistes vorozions dans le Nord, non ?

Un autre élément confère un aura de gigantisme à Rockford : la falaise en haut de laquelle elle est bâtie. La cité se trouve à la limite des Basses-terres, qu'elle domine du haut d'une falaise de cinq-cent mètres. Aux endroits les plus dangereux, des murets ont été construits pour éviter qu'un maladroït ne fasse le grand saut, mais cela n'empêche pas chaque année la mort de quelques ivrognes. Signalons au passage que quelques fier-à-bras aiment bien se défier en duel à deux pas de l'à-pic. Ça pimente les combats.

La cité ne dispose pas de mur d'enceinte. Il y a cependant quelques édifices défensifs par-ci par-là, histoire de verrouiller des points stratégiques. Dans son histoire, Rockford n'a jamais été attaquée par une armée, mais il y a eu plusieurs batailles à l'intérieur de la ville, essentiellement lors de successions difficiles.

VESTIGES NAINS

Rockford est bâtie sur une zone de ruines antiques, très certainement d'origine naine. Certains des bâtiments les plus impressionnants de la ville s'appuient sur des fondations qui sont des portions de ces ruines.

C'est en particulier le cas du palais royal, situé au sommet de la ville. À l'origine c'était certainement un bâtiment défensif construit par les nains. À l'arrivée des Piorads, il était en grande partie effondré mais les fondations et des pans entiers de murs étaient encore en bon état. Le premier jarl de Rockford – dont le neveu deviendrait ensuite le premier roi – fit rénover le fortin avec des constructions typiquement piorades. Au final, le palais des rois de Rockford est un mastodonte de pierre et de bois, comme un monstrueux navire de guerre échoué en pleine montagne.

Les vestiges nains les plus impressionnants sont le triptyque composé par la route des nains, la dalle du marché et le grand escalier.

Note de service :

Bien penser à dire aux lecteurs que Le Kickstarter pour la version US de HELLYWOOD est lancé, et que la préco participative de la VF commence ce soir à 20h00 chez BlackBook. Si nos lecteurs sont des gens de goût, ils ne pourront pas laisser passer ça.

HELLYWOOD !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



La dalle du marché est une zone rectangulaire dallée de grande taille, épaisse d'environ trois mètres. Elle est restée en parfait état, et les Piorads en ont fait la principale zone d'échange commercial de Rockford. Vu son emplacement, tout porte à croire que les nains l'utilisaient de la même manière.

À un bout de la dalle se trouve le début de la route des nains, massive voie pavée qui relie Rockford à Krater, loin au nord. À l'autre bout de la dalle on trouve l'entrée du grand escalier de Rockford. Ce massif escalier taillé dans la roche s'enfonce dans le sol et permet de rejoindre le pied des falaises et les Terres noires. L'entrée basse de l'escalier est décorée d'une arche impressionnante. Au sommet, l'entrée haute de l'escalier est entourée de quelques piliers en ruines qui semblent indiquer qu'une arche haute et massive la surplombait autrefois.

En bas du grand escalier se trouve le dix-huitième village de Rockford. A la différence de tous les autres villages de la ville, celui-ci est tassé sur lui-même et entouré de solides murailles de pierre et de bois. Bien entendu, de l'avis de pas mal d'habitants d'en-haut, le « Bas-Bourg » n'est qu'une vague banlieue et ne mérite pas d'être considérée comme partie intégrante de leur cité. Les jarls, le roi et pas mal de marchands sont beaucoup plus conscients de l'importance stratégique de cette section de la cité. Le jarl du Bas-Bourg est d'ailleurs un ami fidèle du roi Keisler l'Ombreux.

POLITIQUE

Chaque bourg de la cité a sa propre bänd, dont le jarl est inféodé au roi de Rockford. Le roi est lui-même jarl de la jarfarbänd de la Haute-roche. Il y a donc dix-sept jarls et un roi à Rockford.

Être « un jarl de Rockford » est vu par beaucoup comme un cran intermédiaire entre jarl et roi. En effet la plupart des rois de Rockford ont été jarl d'un des bourgs avant cela. Cela entraîne un perpétuel jeu d'alliances, plus sournois que ce à quoi on s'attend de la part de Piorads. On se surveille, on se trucidé ou on s'influence, tout en attendant un signe de faiblesse du roi, qui marquera le début d'une guerre de succession. Les règles tacites des luttes de pouvoirs à Rockford sont ainsi faites que les participants évitent systématiquement d'impliquer la population. Les guerres de successions n'opposent que de petites unités fidèles dont les combats se cantonnent aux demeures des jarls ou à la grande dalle. Si un jarl venait à briser cette règle, il se prendrait probablement tous les autres sur la gueule, ainsi qu'une part de la population... et ça fait vraiment beaucoup de bourrins d'un seul coup.

QUELQUES PERSONNALITÉS

Steelscreamer, la hache des rois

Keisler l'ombreux, le roi de Rockford est décrit dans Bloodlust, page 144. Il est aussi question de son accession au trône dans le Chagar enchaîné #79. Parlons plutôt de Steelscreamer, son Arme. Steelscreamer est une Arme-Dieu de puissance intermédiaire (Pu 3) passionnée de politique. Ce Dieu est convaincu que la vraie pratique du pouvoir passe par utilisation franche et implacable de la violence. Pour lui, la raison du plus fort est toujours la meilleure, mais la position dominante du chef est un combat perpétuel dans lequel la moindre erreur doit être fatale. On comprend qu'il se sente franchement bien dans le Nord.

Depuis qu'il a été ramassé par le roi Terkel le pressé, il y a presque cent cinquante ans, Steelscreamer a eu l'intelligence de se comporter comme un conseiller et un soutien pour son Porteur, plutôt que de l'influencer trop ouvertement. C'est ce qui lui a permis d'accéder au statut de symbole de la royauté de Rockford. Si un autre Porteur d'Arme venait à s'emparer du trône, Steelscreamer se trouverait probablement un Porteur nordh pour continuer son rôle de conseiller. Mais la cohabitation se ferait-elle facilement ? On peut se poser la question, mais actuellement Keisler a quarante cinq ans et ne semble pas montrer de signe de faiblesse.

Olva des Fralgadang

Olva est une vieille nordhe varnirienne, une pure et dure de la tradition piorade. Quand la future reine Tara a commencé sa campagne pour gagner le trône de Varnir, Olva s'est opposée à elle, lui reprochant ses errances et ses amis étrangers. Une fois Tara la fougueuse devenue reine, Olva lui jura fidélité, comme l'exige la tradition.

Après cela, la vieille nordhe conseilla à sa suzeraine de l'envoyer en exil, afin d'éviter que son mépris pour elle ne nuise au trône de Varnir. Tara l'a donc envoyée à Rockford afin qu'elle serve de conseiller au roi Keisler en matière de traditions. On pourrait trouver ce choix dangereux, mais la tradition interdit au vassal d'un roi de lui nuire pendant qu'il le sert auprès d'un autre roi... Et Olva ne badine pas avec la tradition.

Siger fils de Roi, maître de la Dalle

La grande dalle de Rockford est sous l'autorité du roi, même si elle ne se situe pas dans le village de sa bänd. Le fils ainé de Keisler est à la tête d'une guilde marchande qui a la charge de gérer le commerce et les échanges se déroulant sur la dalle.

Siger n'est pas intéressé par la politique des jarls, en revanche il est avide de richesse, mais totalement fidèle à son père qu'il idolâtre. Cela fait de lui le parfait gestionnaire pour la manne financière que représente la dalle et le grand escalier. La guilde de la dalle organise les marchés, récolte les taxes au nom du roi. Certains jaloux ont surnommé Siger le « jarl klidor » et rêvent de le voir remplacé par un maître de guilde plus accommodant. Mais comment réagirait le roi, si son fils avait un accident suspect ?

Frowin, fils de Solveig

Cet hysnaton roux aux traits elfiques est le fils d'une célèbre guerrière œil de braise, morte en tuant un loup monstrueux. La réputation de sa mère vaut à Frowin de nombreuses amitiés, mais c'est son don pour la forge qui lui a permis de se faire un nom par lui-même. Il fabrique des haches d'escrimes d'une qualité inégalée que de nombreux jarls et escrimeurs piorads achètent à prix d'or. Offrir « une Frowin » à un allié, est actuellement une marque de très haute estime.

Neckbreaker, gardienne de l'ancre de Rockford

Cette imposante Masse-Dieu de la Loi du sang est à la tête du bouge du saut de l'ours, situé beaucoup trop près du bord de la falaise.

On pourrait s'attendre à ce que l'ancre de la Loi du sang de la plus grande ville piorade soit un gigantesque foutoir, bruyant à l'extrême. Il n'en est rien. Neckbreaker est certes un Dieu guerrier, mais il gère son ancre comme un lieu d'apaisement pour les combattants. Erving, son Porteur, est un très vieux Piorad chenu et charismatique. Grâce aux pouvoirs de son Arme il a dépassé les cent-dix ans. Il traite tous les Porteurs en grand-père affectueux mais inflexible.

Neckbreaker et Erving sont capables de tenir tête aux Armes les plus turbulentes ; mais ils peuvent aussi compter sur l'aide des habitués – parmi lesquels on compte plusieurs jarls et yeux de braise – pour calmer les indécis.

Le saut de l'ours est un lieu de rencontre pour les Armes voulant discuter au calme, qu'elles soient membres ou pas de la Loi du sang. Et pour ceux qui veulent gueuler, s'investir, ou se bagarrer, il y a le plongeoir, c'est à dire la grande terrasse du saut de l'ours, qui se situe au bord de la falaise. La vue sur les Basse-terres est superbe et la rambarde bien légère.

