

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 2<sup>ÈME</sup> PARTIE

Suite de notre exploration de Pôle, avec quelques notes architecturales, et un point particulier sur les zones les plus étranges de la ville : les quartiers chimériques.

#### ARCHITECTURE : VARIÉTÉ, MÉTISSAGE ET BORDEL ORGANISÉ

Pôle est la capitale d'un empire millénaire, bâtie sur les bases d'une cité chimérique. Autant vous dire que si vous espérez une explication simple sur son look général, vous risquez une déception XXL et quelques sueurs froides.

En gros, le style architectural d'un secteur dépend de plusieurs éléments :

- La date de construction des bâtiments.
- Le look général du quartier, ou au moins celui des blocs voisins.
- Les lois et règlements en vigueur dans le quartier.
- Les pots-de-vins disponibles pour tordre ou ignorer les lois en question.
- Le niveau d'influence / de génie / de folie / d'alcoolémie de l'architecte.
- La solidité des sous-sols, et leur influence sur le déroulement du chantier.

Et on ajoutera souvent les modes en cours, les luttes d'influence politique du quartier, les manigances des factions et les soucis d'argent. En fait dans un environnement aussi fermé et serré que la capitale, on peut s'attendre à ce que tout le monde se mêle de tout ; et la construction, la décoration et la destination des nouveaux bâtiments n'échappent pas à la règle.

#### Petite note aux meneurs

Le style de base est, logiquement, celui d'une Rome tassée et bordélique, assez proche de la série de HBO (2005), mais avec des emprunts plus modernes, en particulier pour les intérieurs. Avec l'influence batranobane, l'hygiène et la voirie sont aussi plus conformes à nos standards modernes. De plus, l'exemple des bâtiments chimériques pousse les pôlards à construire en hauteur dès que c'est possible, et il y a peu de bâtiments de moins de trois niveaux.

Ce joyeux bazar est une opportunité pour le meneur, plutôt qu'une gêne, puisqu'il peut ainsi – la plupart du temps – toujours adapter le décor à ses scénarios. Besoin d'un bâtiment bas et aéré ? C'est possible même dans le quartier le plus tassé. Disons qu'il était impossible de bâtir des étages à cause de la fragilité du sous-sol !

Choisissez les styles qui vous conviennent pour vos décors, adaptez-les pour vos quartiers favoris, et inventez des explications à la volée pour justifier leur présence. Lorsqu'un scénario demande un décor différent, collez-le sans vergogne dans le quartier d'à-côté, et accusez une guilde avaricieuse, un règlement idiot ou une lubie impériale pour cette faute de goût. Pôle est votre décor, votre jouet, et c'est à lui de s'adapter, pas à vous. Et ça tombe franchement bien : avec ses airs de Lego bordélique et mal assorti, Pôle est parfaite pour ça.

#### ESPACES VERTS, PARCS ET ALLÉES

Dans un environnement aussi tassé, la verdure et l'air frais devraient être le dernier soucis des pôlards. Bizarrement, il existe pourtant des espaces verts, des parcs, de longues allées garnies et quelques petites serres, bois ou ajustements floraux. Ces espaces dépassent rarement la taille d'un gros bloc ou deux, et selon les quartiers, ce seront de jolis espaces entretenus, ou de minables terrains vagues mêlant mauvaises herbes et hauts taillis de ronces. Leur présence s'explique, comme d'habitude, par de multiples facteurs.

- Zone de sols fragiles, empêchant l'exploitation du terrain.
- Désir paysager réel de la population adjacente, en général en zone aisée.
- Besoin d'occuper le terrain, par des promoteurs attendant le bon investisseur.
- Désir du Meneur de coller un espace vert utile à son scénario (et c'est bien l'essentiel).

N°133 - 14 MARS 12O18

Pôle : la suite.

Oui, c'est un peu sobre, mais c'est le mieux que je puisse faire en ce moment.

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.



## LES ZONES CHIMÉRIQUES

Les zones chimériques sont les plus anciennes de Pòle, et elles ont posé des bases qui influencent encore la totalité des implantations humaines. Petit passage en revue des éléments à garder en tête sur ces zones particulières.

### Les zones naines

Les quartiers où se trouvaient les bâtiments, entrepôts ou zones de travail des nains, sont de beaux exemples de blocs énormes et profonds, à l'architecture plus structurée qu'organique. Ici, les rues sont de véritables couloirs, les escaliers sont parfaitement réguliers, et malgré le temps passé, les bases sont encore en état sous le vernis de bordel et de remodelage des humains.

Les dimensions sont tout à fait adaptées aux hommes modernes, ce qui rappelle que les nains devaient cohabiter avec d'autres esclaves des elfes. Par contre, si les bâtiments sont bien proportionnés, ils ont été – le plus souvent – modifiés ou bricolés par les pôlards afin de devenir des maisons familiales, des boutiques ou des zones de détente, ce qui n'était clairement pas leur destination initiale.

L'érudit Argon Le-bel Sarnes-et-Péluges déclara un jour que les hommes habitant les zones naines étaient tels des fourmis habitant le palais d'un roi. Ils avaient appris des nains la rectitude, les angles utiles et les principes qui font qu'un bâtiment peut être utile et beau. Dans le même temps, ils restaient une vermine installée dans un endroit inadapté, ajoutant partout des agglomérats pour le changer à leur profit, le rendant plus correct pour eux tout en détruisant la perfection initiale du lieu. C'est une description très juste, qui n'empêcha pas Argon d'être lynché par une foule n'appréciant pas trop qu'on la traite de fourmis et de vermines.

### Les palais des elfes

Sans vraie certitude, on imagine les palais des hauteurs bâtis par les nains sur des plans spécifiques fournis par les elfes. Les différences entre les zones naines et elfiques sont trop nettes, trop brutales, pour qu'il en soit autrement. Quelques autres étrangetés peuvent aussi s'expliquer par la magie des elfes, entrant en jeu après la fin des « travaux de base » menés par le petit peuple.

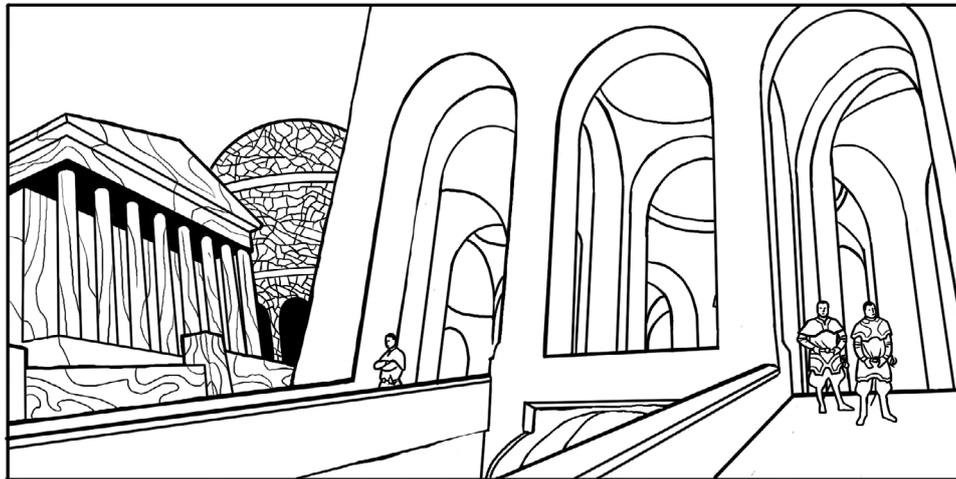
Les palais sont un ravissement pour l'oeil, mais un cauchemar pour l'architecte, car les principes appliqués ici ne sont jamais les mêmes. Même les allures sont variées, quoique on retrouve des aspects communs un peu partout.

– Des bases solides, massives, avec de larges ouvertures à la lumière, qui s'étrécissent peu à peu à mesure qu'on s'enfonce dans le palais.

– Des bâtiments élancés, hauts et espacés, où chaque étage reste haut de plafond, lumineux et aéré.

– Des zones vastes confortables, ouvertes et lumineuses, entre lesquelles des couloirs étroits et des chemins complexes permettent une circulation discrète. Cela ressemble autant aux couloirs de service d'une cuisine, qu'au labyrinthe qui entoure une scène de théâtre.

– Des accès quasi permanents à la lumière du jour, situés en hauteur, que ce soit sous la forme de meurtrières, de vitraux, de verrières, ou de coupoles d'albâtre translucide.



– L'architecture, aussi grandiose qu'elle puisse paraître, reste toujours simple. Par contre, les espaces laissent une large place à des décorations ajoutées, sous forme de sculptures, de panneaux muraux ou de zones d'exposition.

### Et les humains ?

Comme pour les zones naines, les hommes ont modifié et bricolé certains palais, simplement limités par l'albâtre indestructible qui pose les formes générales. Ils ont ainsi ajouté des mezzanines là où la place manquait, ou ajouté des murs pour redéfinir les espaces « trop larges ».

On trouve aussi des zones utilitaires (entrepôts, cuisines extérieures, étables ou écuries...) accolées aux murs des palais, permettant de ne pas encombrer avec des futilités matérielles l'espace à vivre des grandes familles.

Une note amusante sur les parcs des hauteurs : autrefois, près de la moitié des hautes terrasses étaient couvertes de parcs et de bois magnifiques, installés entre les palais elfiques.

Aujourd'hui, il reste moins d'un cinquième de ces zones, remplacées par des constructions humaines, qui imitent plus ou moins bien les œuvres des mages. Ces bâtiments sont de toutes sortes et de toutes tailles, aussi variés que les styles de la ville basse. Pour les différencier des véritables palais elfiques, les gens des terrasses les appellent « les manoirs ».

Ces constructions sont devenues une nécessité à l'âge d'or impérial, où la population aisée grandissante requiert de plus en plus de place. Ce ne sont pas des palais au rabais, mais de vraies maisons de luxe, juste plus humaines en taille comme en structure. Sur bien des points, elles imitent les bâtiments elfiques, simplement à une autre échelle.

Les manoirs occupent les espaces entre les palais, où se trouvaient autrefois les grands parcs. Presque omniprésents dans les terrasses les plus basses, ils se raréfient peu à peu, et seules les deux terrasses les plus hautes, les zones impériales, sont réellement « intactes », ayant gardé tous leurs parcs et leur grandes voies ouvertes.

### Petite note aux meneurs

De nouveau, les palais sont assez variés pour justifier les délires et les envies les plus folles. Ce sont les vieilles demeures de mages fous, disparus depuis longtemps. Pas la peine de chercher une excuse pour y coller un truc étrange ou une bizarrerie utile : le palais est une excuse en lui-même.

Et si vous voulez un « truc » plus classique, plus simple ou normal, les manoirs sont là pour ça. Construits par des hommes, à l'échelle humaine, ils sont aussi normaux que possible, simplement situés dans l'ombre des palais pour justifier la petite touche étrange dont vous aurez besoin.