

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE – GÉOGRAPHIE URBAINE IMPROBABLE – 3^{EME} PARTIE

L'architecture des bâtiments de Pôle est-elle homogène ?

Réponse claire et nette : Non. Mille fois non, et encore non. À moins que ça ne vous arrange vraiment pas, ou que ça colle avec une image bien personnelle de Pôle, il n'y a aucune raison que Pôle ne soit pas aussi compliquée et bigarrée que le continent. Et c'est bien plus amusant ainsi, plus pratique pour poser de nouveaux décors, et plus facile pour situer des scénarios variés.

Dans la ville, les styles architecturaux sont presque aussi nombreux que les provinces du vieil Empire, que les époques traversées, que les influences croisées et les délires des chefs de quartiers plus ou moins bizarres, élus ou imposés à un quartier peuplé de dingos chamarrés et plus ou moins tordus.

Comment se passe la circulation en ville, et à quoi ressemble les portes et passages entre les quartiers ? Avec le côté « tout-en-collines » ça doit être bizarre non ?

En se promenant dans Pôle, on croise jusqu'à six façons communes de passer d'un quartier à un autre. La méthode employée dépend de la configuration du secteur, de la différence de hauteur entre les quartiers, et de la position dans Pôle - zone ancienne ou plus récente, d'origine elfique ou humaine, sur les collines ou le plat.

• Les portes

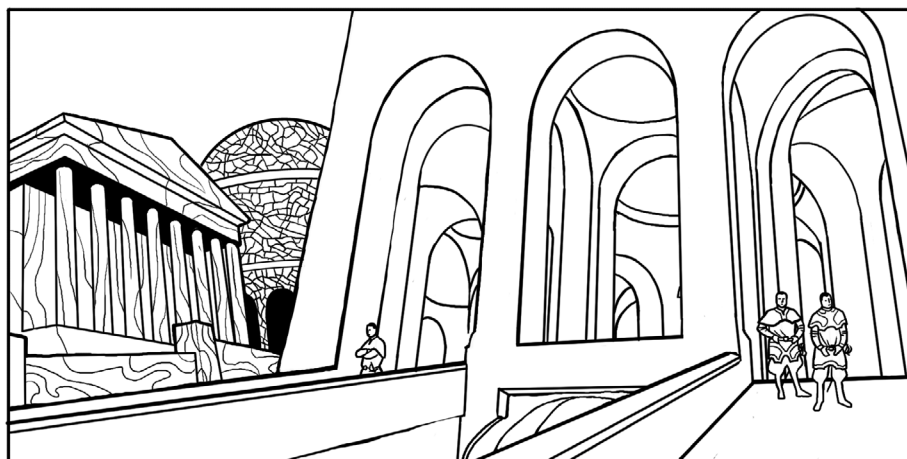
Monotones et barbantes, les portes sont exactement cela : des portes banales, simplement assez massives et solides pour servir à isoler le quartier en cas de besoin. Je ne les cite que parce que : *a)* elles existent dans les zones plates, et il faut donc bien les citer, et *b)* elle rassemblent quelques éléments communs qu'on retrouvera sur les autres passages, ce qui me permet d'évacuer ça ici. En effet, il y a quelques éléments standards qu'on retrouvera à toutes les portes, et que voici, résumés succinctement.

- Un portail massif, permettant au besoin de fermer le quartier. Cette nécessité bien compréhensible dans les quartiers limitrophes, est aussi appliquée dans l'intérieur de la ville. Cela relève parfois de la paranoïa des quartiers riches, parfois de la nécessité de pouvoir réguler les passages à certaines heures du jour, et souvent, de la simple obligation légales inscrites aux lois de l'Empire.

- Un poste de contrôle, permettant d'éviter la circulation de certaines marchandises vers des quartiers où des marchés régulés existent, ou le passage de personnes non désirées. Selon les endroits, ce sont de simples formalités, ou de véritables barrages. Impossible, par exemple, d'acheter des quintaux d'épices dans la petite Durville, et de les revendre ailleurs en ville, sans les patentes ad-hoc. Et je ne vous parle même pas de rentrer dans les hauts quartiers avec un look de miséreux, ou un équipage en armes.

- Un poste de garde, lié à la milice de quartier, qui peut ainsi surveiller les indésirables ou les criminels signalés.

- Un bureau de renseignements ou d'orientation, dont l'apparence et l'utilité dépend du style du quartier.



N°152 – 28 NOVEMBRE 12018

[Bureau de rédaction]

— Ah tiens, encore un de ces jours, où ils ont oublié de faire un édito.

— C'est sur quoi, ce coup-ci ?

— C'est la suite des articles sur Pôle.

— Ok. C'est pas un oubli. Ils ne trouvent plus rien à dire, et ils tentent le coup de l'oubli fortuit pour voir si quelqu'un s'en apercevra.

— C'est lâche, non ?

— Bouarf, ça se tente...

Participer, commenter, questionner !

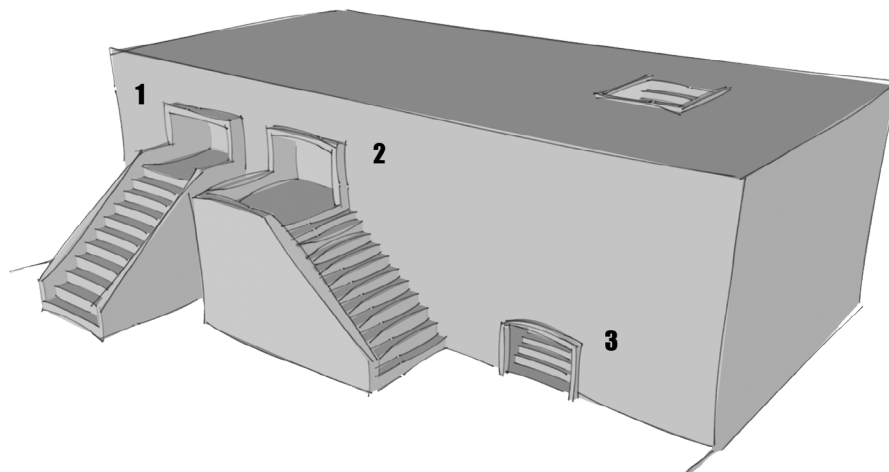
Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



Notez que tous les escaliers, systèmes et astuces évoqués dans ces pages, ne servent pas seulement pour les passages entre quartiers.

Au sein d'un même quartier, on retrouvera ce genre d'escaliers variés, de tours bancales, de cours enchaînés, pour passer entre les diverses terrasses et plateaux du secteur.



• Les escaliers

Solution la plus simple entre deux quartiers aux altitudes décalées, dans les cas où on a trouvé ou prévu l'espace pour les construire. On trouve tout de même diverses sortes d'escaliers. Ceux **en façade** (1) sont des montées droites, grimpant vers un mur – ou dans un mur – pour atteindre le quartier du dessus. L'escalier **collé** (2) fait de même mais en largeur, montant à l'air libre, pour rejoindre ce qui la porte. Enfin, certains escaliers **enterrés** (3) montent directement par une porte à la base du mur, s'enfonçant dans le sol pour ressortir un peu plus loin et plus haut, directement dans l'autre quartier.

• Les tours de marches

Les tours sont des bâtiments dédiés, sorte de grands colimaçons fermés, montant du sol afin d'atteindre la porte. On parle alors de **tours collés**. Il existe aussi des **tours jetées**, construites à quelques distances du mur, et terminées par un pont qui rejoint les portes en hauteur.

• Les cours

C'est le nom que donnent les polars à certains marchés, squares ou cours ouvertes, construits en enchaînement sur les toits de bâtiments, et aménagés pour qu'on puisse, en les suivant l'un après l'autre, accéder à la hauteur du quartier du dessus. Ce sont systématiquement des lieux bien policés et surveillés, et souvent des lieux de commerces, puisque très fréquentés. Les gens adorent ce genre de passages, aussi pratiques qu'animés. Les habitants du dessous – ceux des bâtiments utilisés – sont souvent moins emballés.

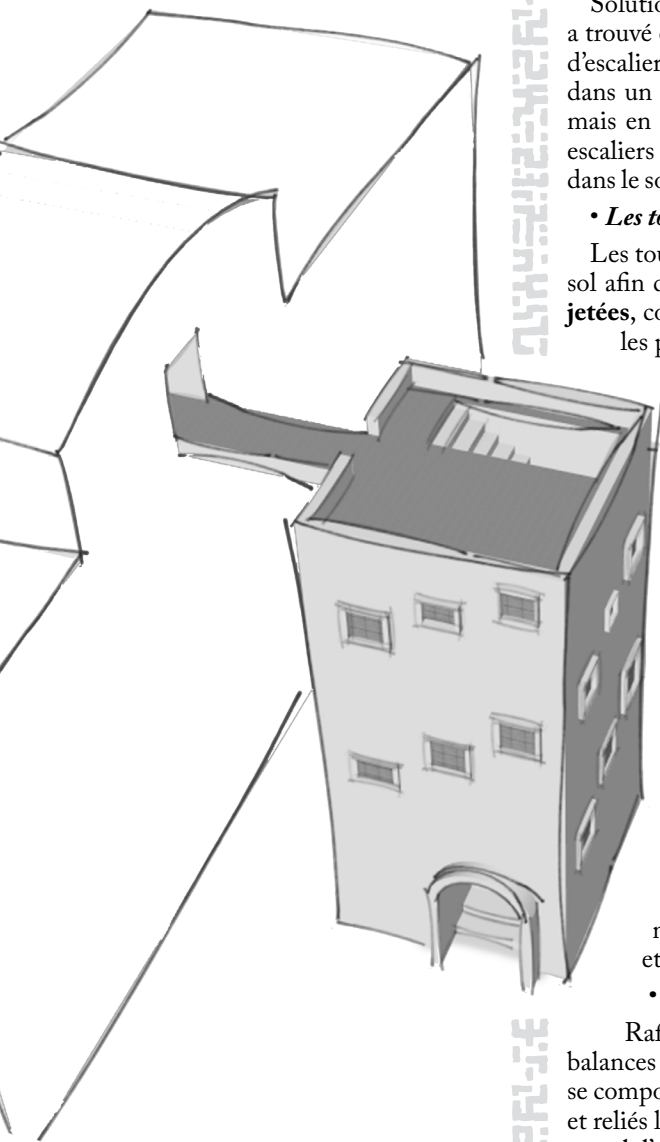
• Les caves montantes

Les caves montantes sont assez semblables au cours, mais en négatif. Ce sont des aménagements construits dans le sous-sol d'un quartier, permettant de monter petit à petit vers le quartier lui-même, par une sorte de grande rue souterraine. Ces travaux utilisent souvent des restes de vieux bâtiments enterrés, des caves existantes, ou des tunnels plus ou moins identifiés. Ce sont, selon les endroits, des zones glauques et peu sûres ouvertes par nécessité mais mal entretenues et sordides, ou de véritables halles de commerces, profitant du passage pour mettre en place un marché couvert permanent, ou de vraies rues commerçantes pleines de bruits et d'odeurs exotiques. Enjoy.

• Les balances

Raffinements modernes mis en place depuis quelques décennies seulement, les balances sont des grandes machineries inspirées de mécanismes miniers anciens. Elles se composent de deux grands « paniers », suspendus de chaque côté d'un énorme treuil, et reliés l'un à l'autre par un unique câble. Le principe est évident : l'un des paniers est au sol, l'autre au sommet du système, et lorsque les deux sont pleins de passagers, on actionne le système pour que les poids presque équilibrés permettent de descendre l'un et de monter l'autre sans trop d'effort. Évidemment, des freins, des poids d'équilibrage et des sécurités plus ou moins fiables complètent le tout.

Selon la balance, le système transporte de 4 à 12 personnes par panier, et emploie entre 6 et 10 esclaves pour guider et actionner le treuil. Le système n'est pas très rapide ni très confortable, mais il s'utilise totalement sans effort, est assez amusant en fait, et plus sûr qu'on ne le croit au premier abord. Il a donc son petit succès, et sert parfois d'attraction à faire visiter au cousin de province en visite à la capitale.





LE VIEUX CAMP DES DESS
Quartiers [319-323]

C'est quoi, le secteur entouré de murailles au sud (quartiers [319-323]) ?

Il s'agit du « *Vieux camp des Dess* ». Ce secteur particulier est entouré par une double barrière incluse dans le mur d'Alino. Cette zone se situe là où les Dérigions s'installèrent lorsqu'ils prirent possession de Pôle au nom de l'Empire naissant.

On appelle couramment ce bloc le Vieux camp. C'est un endroit particulier au cœur des Dérigions, sorte de lieu de naissance de leur nation, et il est aujourd'hui devenu l'un des grands secteurs commerçants de la ville, en partie grâce à la voie pénétrante qui y parvient directement, en partie grâce à des avantages commerciaux consentis par la cour impériale au fil des siècles.

Dans le livre de base on nous dit qu'il y a des quartiers étrangers ; batranobans, gadhars, thunks, piorads. Comment ça fonctionne, en particulier avec les Piorads qui sont quand même plutôt des pillards ?

Voilà une question qui mériterait un chagrar entier. Par quartier. Par peuple. C'est noté, mais ce sera trop long pour aujourd'hui.

Mais pour répondre en vitesse, en particulier sur l'exemple, rappelons que les quartiers ou les coins dans ce genre ne sont pas des morceaux de la faction en question, collés dans Pôle. Si des gens du Nord, de la Nation, ou des jungles, vivent à Pôle, c'est en raison d'une histoire et d'une origine particulière. Je ne pense pas qu'il y ait de pillards piorads vivant dans Pôle, mais je n'ai pas de mal à imaginer des glaiseux ayant émigrés il y a bien longtemps après des problèmes chez eux.

Tenez : créons en vitesse un petit coin dans ce genre : « Les rues de glace », zone piorade dans un quartier des plaisirs. On peut imaginer des esclaves d'origine piorade, affranchis par un maître satisfait, décidant de réunir leurs économies pour s'offrir un petit resto dans un coin pas trop cher. Une génération plus tard, ils commencent à racheter d'autres esclaves pour agrandir leur communauté, et faire croître l'affaire. Aujourd'hui, avec quelques décennies de plus, ils possèdent une rue entière, et la communauté comprend huit familles, proposant des produits « à la piorad », des fringues, de la bouffe, des colifichets et bijoux, et pourquoi pas une petite salle de spectacle « typique ». En fait, dans la communauté, presque personne ne connaît vraiment la culture piorade, à part quelques vieux et un ou deux immigrés de fraîche date, mais on a des anecdotes et des trucs à vendre à tous les Dérigions et visiteurs en mal de sensations. Voilà. Ça devrait tenir debout. Amusez-vous avec ça.

Notez qu'on parle facilement de « quartier étranger » mais en réalité, il s'agit plus de rues ou des gros blocs ethniques - ou plus ou moins ethniques - enchâssés dans des quartiers plus traditionnels. Il y a sûrement de vrais quartiers entiers repris en main par des étrangers, mais à part la petite Durville (quartier batranoban), et les Pentes-fidèles (quartier « vorozion »), rien ne me vient en tête là tout de suite. Et c'est tant mieux : ça vous laisse de la place pour vos idées à vous...

Pouvez-vous nous dire ce qu'il faudrait faire pour qu'un quartier colle avec votre vision d'un quartier de Pôle : par exemple au niveau de l'organisation du plan du quartier, quelques trucs à éviter, à inclure par exemple ?

- Un quartier n'est jamais totalement fermé ni isolé par rapport à tous ses voisins, et il doit avoir un rôle, une utilité dans le cadre de la ville et de son secteur. Vous devriez commencer par le définir en une phrase, et les gens doivent déjà pouvoir s'en faire une image. Le look et les lieux importants du quartier dépendent de son rôle avant tout.

- La plupart des quartiers ont plusieurs points d'accès. Rares sont les quartiers dans lesquels on ne peut rentrer que par un seul chemin - et ceux là sont bien particuliers. Ensuite le nombre d'entrées dépend de la taille et de la position du quartier.

- Un quartier, c'est avant tout des gens. Qui est connu dans tout le quartier, et qui ne serait pas le même sans ce quartier - et inversement ? Si vous n'avez pas d'idée là-dessus, vous n'avez pas encore votre quartier. Localisez ces gens-là.

- Il y aura toujours au moins un bâtiment administratif, un endroit où les citoyens peuvent être en contact avec l'administration impériale. Ce n'est pas forcément là où réside le chef de quartier, cependant.

- En parlant de chef, qui dirige le quartier ? Et je ne parle pas seulement du chef officiel, public, mais aussi des influenceurs, des célébrités, des décideurs de l'ombre et des grandes gueules. Si les PJs mettent le souk, qui viendra leur taper sur les doigts, ou poussera une bande de gros bras sur leur chemin ?

- Dans tous les quartiers il y a des fontaines et des points d'eau public. Donc ça peut valoir le coup de prévoir une ou deux places construites autour de grosses fontaines. Prévoyez aussi quelques bâtiments importants, représentatifs du type de quartier.

- Où s'amuse-t-on ? Où boit-on ? Où croiser les gens qui ne bossent pas ? Si la réponse est une rue d'auberges sordide, ce n'est pas le même quartier qu'avec une terrasse ombragée où les poètes déclament des chants d'amour. Il peut n'y avoir aucun endroit dans ce genre, mais cela aussi en dit long sur le quartier.

LES ÉMINENCES

Les cimiers

Les murs de cette éminence sont relativement bas, toutes proportions gardées. Ils ne font « que » trente mètres de haut. Mais cela n'empêche pas l'éminence d'être assez imposante. Chaque quartier des Cimiers est composé de terrasses organisées autour d'un piton rocheux couvert de bâtiments elfiques, de grands escaliers et de contreforts. Le piton du quartier [42] est le plus grand des trois, et celui du quartier 44 le plus petit.

L'observatoire

Les quartiers [41] et [39] forment une pente imposante. Tout en bas, au sud-ouest du quartier [41] le mur fait une cinquantaine de mètres de haut, mais le sommet du quartier [39] surplombe les quartiers [523] et [524] du haut d'un à-pic rocheux de plus de 220 mètres. Les palais elfiques du haut de l'Observatoire ont d'impressionnants dômes de cristal et des tours élancées.

En comparaison du reste de l'Observatoire le quartier [40] semble presque plat. Ses terrasses sont couvertes de petits bâtiments elfiques regroupés autour de plusieurs grandes places. Ce quartier abrite le commandement de la garnison nord de Pôle, chargée de la défense de la cité contre les attaques piorades.

Le Castel

Le nom de cette éminence vient du quartier [38], qui est entouré d'une haute muraille ornementée et dont les bâtiments elfiques ont un air plus massif et agressif que ceux des autres éminences. On ne peut accéder à ce quartier que par un très long escalier qui fait tout le tour du quartier [37] en partant du quartier [206]. Le quartier [37] est composé de terrasses qui s'agencent au creux de l'escalier. Il y avait peu de bâtiments elfiques dans ce quartier, surtout des jardins et des monuments. Bien entendu le quartier est rempli de constructions humaines depuis longtemps.

La Fosse

Il semblerait que la Fosse ait servi de carrière lors de la construction du Coude et du Port. Elle a été ensuite convertie en quartier d'habitations d'esclaves.

La Fosse est un cratère urbain. Son pourtour est une crête rocheuse dont la face extérieure est couverte de petits bâtiments nains similaires à ceux du Coude mais hauts d'un seul étage. L'intérieur de la Fosse descend plus bas que le niveau de la plaine environnante. Ses pentes ont été aménagées en terrasses d'habitations, mais pas par les nains. Les bâtiments et terrasses construits par les esclaves des elfes se sont détériorés avec le temps et le quartier est rapidement devenu un bidonville dont les autorités se soucient assez peu. La Fosse contient de nombreux accès vers les égouts et sous-sols de Pôle, essentiellement ceux construits par les Dérigions, mais également quelques sous-sols anciens reliés au Port. Le fond de la Fosse est perpétuellement humide, et inondé chaque fois qu'il pleut un peu trop longtemps.

Le Palais

Les murs blancs et lisses du palais surplombent les plus hautes terrasses de l'Envol de 70 mètres au moins, et parfois bien davantage – près de 200 mètres au quartier [19]. Les dix quartiers qui forment le contour du palais sont composés de terrasses étroites adossées au flancs des deux quartiers centraux.

Les quartiers [01] et [02] sont bâtis sur deux flancs d'un pic triangulaire qui domine tout le reste de la ville. La pente du quartier [01] monte du NE vers le SO, et le quartier [02] va dans le sens inverse. Les flancs NO et SE sont des à-pic de roche presque brute, simplement décorée de quelques structures d'albâtre.

Le sommet du quartier [01] – celui où se trouve le palais impérial – est plus haut que celui du quartier [02]. Le point le plus élevé du palais se trouve à plus de 1000 mètres au dessus du niveau de la Wilkes.

La Spire, une immense tour du quartier [02], était peut-être plus haute encore, à en croire les vieilles légendes Dess. Elle s'est effondrée dans de mystérieuses circonstances en 515 aN (cf. *Métal* page 79). L'albâtre elfique étant normalement indestructible, cet « effondrement » serait la source principale de fragments et d'échardes d'albâtre disponibles sur le commerce, avec les rares pavés abîmés ou descellés de la route des elfes.

