

BLOODLUST

LE MOIS DES CONQUÊTES

Bonus officiel Online

« TU AS REMARQUÉ, QUE LE MOT "CARTE",
C'EST AUSSI BIEN UNE SIMPLE CARTE À JOUER
QU'UNE CARTE POUR VOYAGER ?
- OU UNE CARTE DE TERRAIN MILITAIRE.
- OUAIS. DU COUP, AU LIEU DE DIRE QU'ON
SE PREND UNE GROSSE BRANLÉE LÀ,
ON POURRAIT DIRE QUE LES GARS
D'EN FACE SONT MEILLEURS AUX CARTES.
- BEN ... ILS SONT AU MOINS MEILLEURS
QUE NOUS À LA BATAILLE. »

CONVERSATION DANS UNE TRANCHÉE

LES CARTES

Voici enfin réunies en un seul document les cartes géographiques du livre de base de *Bloodlust Édition Métal*.

Grâce à ce document, vous pourrez plus facilement montrer les cartes à vos joueurs, sans que votre précieux livre ne traîne entre les pépitos et les verres de Coca.

Vous pourrez aussi annoter ces cartes, ajouter les villages, les routes secondaires ou les ruines étranges inventées lors de vos campagnes.

Le Centrepôle.....	02	(page 105 dans le livre)
La Nation (nord).....	03	(page 115 dans le livre)
La Nation (sud).....	04	(page 119 dans le livre)
L'Hégémone (nord).....	05	(page 123 dans le livre)
L'Hégémone (sud).....	06	(page 127 dans le livre)
Le grand centre.....	07	(page 129 dans le livre)
Les jungles.....	08	(page 133 dans le livre)
Le nord piorad.....	09	(page 139 dans le livre)
Le nord thunk.....	10	(page 147 dans le livre)
Pôle.....	12	(page 109 dans le livre)

Légende des cartes

- ◆ Cités (+20 000 hab.)
- Villes (+5 000 hab.)
- ◆ Bourgs (+ 1 000 hab.)
- Ruines

CRÉDITS

Un bonus officiel pour Bloodlust Edition Métal

Textes de Rafael Colombeu

Illustrations de John Grümph

Relecture par François Lalande

Ce bonus est fourni gratuitement en ligne sur le Mois des Conquêtes, site officiel du jeu. Il ne peut être ni distribué, ni reproduit, ni vendu, ni modifié, entièrement ou partiellement, sans l'accord des auteurs.



300 KM

CENTRE-PÔLE

PLAINES DU CENTRE

BASSES-TERRES DE ROSS

Citadelle des glaces
LA CHAÎNE DES FORTS
LA BAYE DE LA DENT

Lac Lauraine
LE LAURENAI
Sept forges

LA DONDE
L'Amis

LES PLAINES DE POUSSIÈRE
La larmée

LA MER
Ronne
Berkner

LA CÔTE NOIR

LES CRÊTES CENDRES
LES RUSSELLES

Nadbas
Le Nordelin

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE

LA MER

LA MORCÈLE

LES CHAMPS ROUGES

LES TARDUMENS

LES TARDUMENS

LA SOUTTI

LE LAURENAI

LA MER

LES SMOGRES

LA BOUCLE



POINTE
DES ECLATS

Macmurdo

Erebus

LES PLAINES
DE POUSSIÈRE

La larmée

Halet

CHAÎNE DU SEL

LA PORTÉE
DU SEL

Ajern

Kijaj

FORÊT DE LA
CHAÎNE DU SEL

LES RENACLES

Daoaj

La saline

Ananji

LA MALEMORT

La Hoteps

LA SORNE

Le Serlin

Ourouel

LES SOURCES

STEPPES
DE DUMONE

Epir

La Matwed

La Sefaras

Andélé

la route du sel

LA BOUCLE

Mah'ien

la route des épices

Oasis d'Agben

Telviss

Sharcot

Durville

L'Heja

MER
AUSTRANE

Carnelle

Casane

DUNES D'ÉPICES

Miran

La Soan

DÉSERT DE HAAS

PÉNINSULE DE
TEHEN

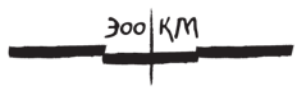
Tehen

Mathana

Ni'ath

La Wilkes

PLATEAU DU KRAAG



Berceau

LES CLARIERRES



DÉSERT DE HAAS

MER AUSTRANE

MER DES MURMURES

LE VASTOKAY

PLATEAU DU KRAAG

LES CHASSES

LES FEUX D' HÉLÈS

CÔTE BRÛLANTE

CÔTE MORTE

BOIS MARNIÉ

FORÊT VASTELLE

LES CLARIÈRES

LES POCs-NÈGRES

LES PIERRES

LES FEUX D' HÉLÈS

L'ÉTOUFFANTE

Mangas

Ni'ath

La Wilkes

Komsomolovskaya

Fort Del

L'Helem

Hadjan

Lbenin

Mirny

Mathana

Berceau

PÉNINSULE DE KARAM

Najb





300 KM

Vargalupino

FORÊT DE VIEUSYL

Les Marialles

Grand-pont

La Rogance

LES MARRAIS

Pelant

L'HERBANCÉ

La voie du sud

Halinevanesnaya

PLAINES DU CENTRE

Le Vereas

L'Isir

Poyol

BOIS MARNÉ

LE CORRIDOR

Serne

La Noire

Lac noir

La Trette

Mécandre

MONTPEPENTE

Vastok

FORÊT VASTELLE

LA BOUCLE

Mab'ien

Le surdin

Telviss

L'Heid

La Soanne

Miran

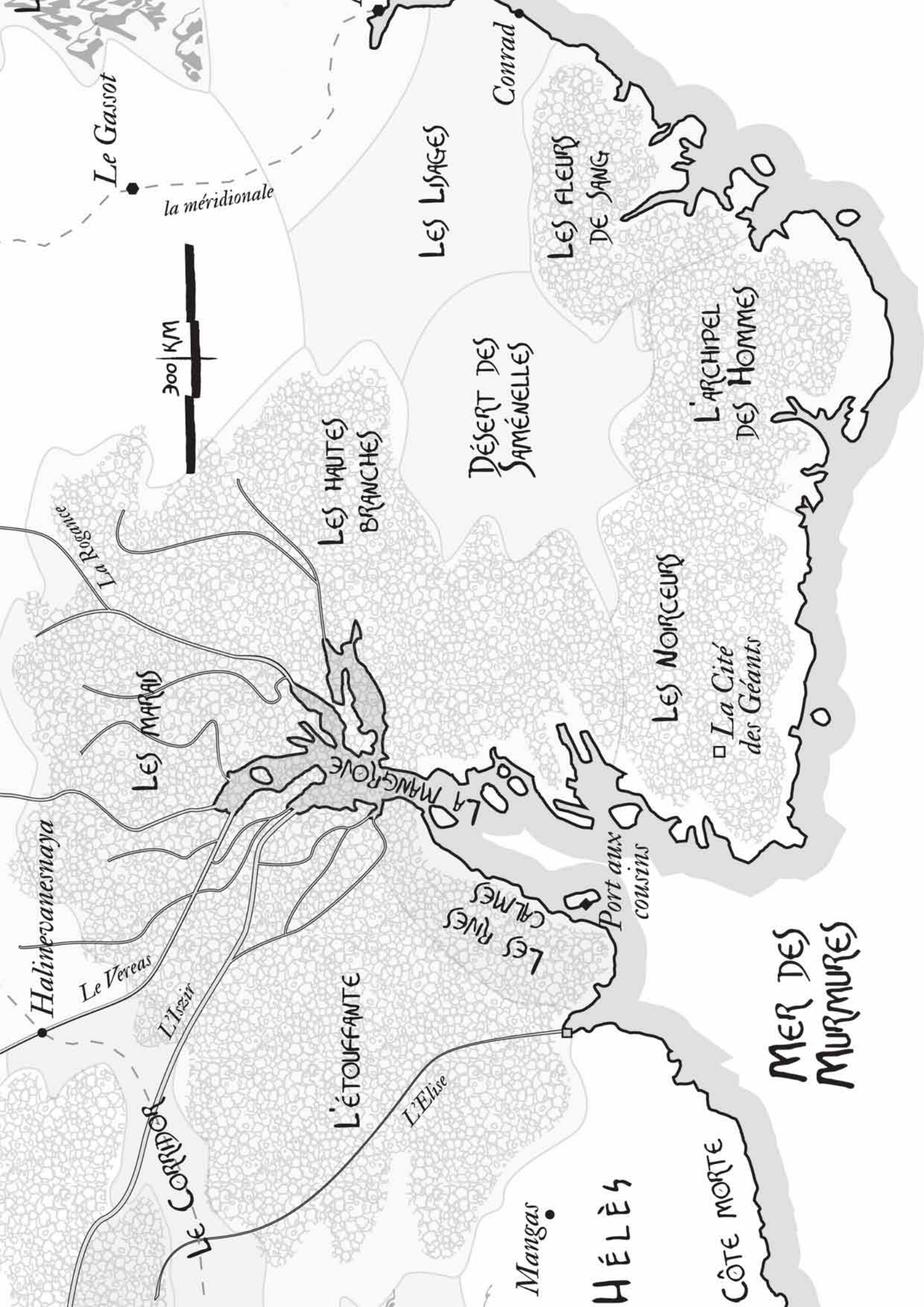
LE VASTOKAY

Ni'ath

La Wilkes

Komsomolovskaya

Fort Del



Le Gassot

la méridionale

Conrad

LES LISAGES

LES FLEURS DE SANG

L'ARCHIPEL DES HOMMES

DÉSERT DES SAMÉNELLES

LES HAUTES BRANCHES

LES NOIRCEURS

La Cité des Géants

LES MARAIS

LA MANGROVE

LES RIVES CALMES

Port aux cousins

MER DES MURMURES

L'ÉTOUFFANTE

L'Elise

Mangas

HÉLÈS

CÔTE MORTE

Halinevanesnaya

Le Vereas

L'Isair

Le Corridor

La Rogaine

300 KM

MER BLANCHE



MER DES CROCS



CORNE FEURDE

Fleuve blanc

MER DES CROCS

LES GRIFFES D'ACIER

Krater

PLAINE DE LUNION

LE MONTICULE

la route des mines

PLAINES DE ROCKFORD

Tourbe

LES HURLEURS

FORÊT DES BÛCHERS

Fleuve gris

Mer de Guerl
PAYS DE GUERL

Byrd

Rockford

Howlfarr

LES TERRES NOIRES

Refuge

MONTS DE LA SAGESSE

Varnir

LES FOULÉES

Durens

LES MARCHES

La Glane

LA DONDE

Bengard

Lac Lauraine

Dheurn

Palav

LA CHAÎNE DES FORTS

Nadbas

BASSES-TERRES DE ROSS

LE LAURENAI

Sept forges

Macmurdo

LES PLAINES DE POUSSIÈRE

La larnée

Foyel

CHAÎNE DES EGLÉS

LES PRUDENCES

Le Nordelin

Pôle

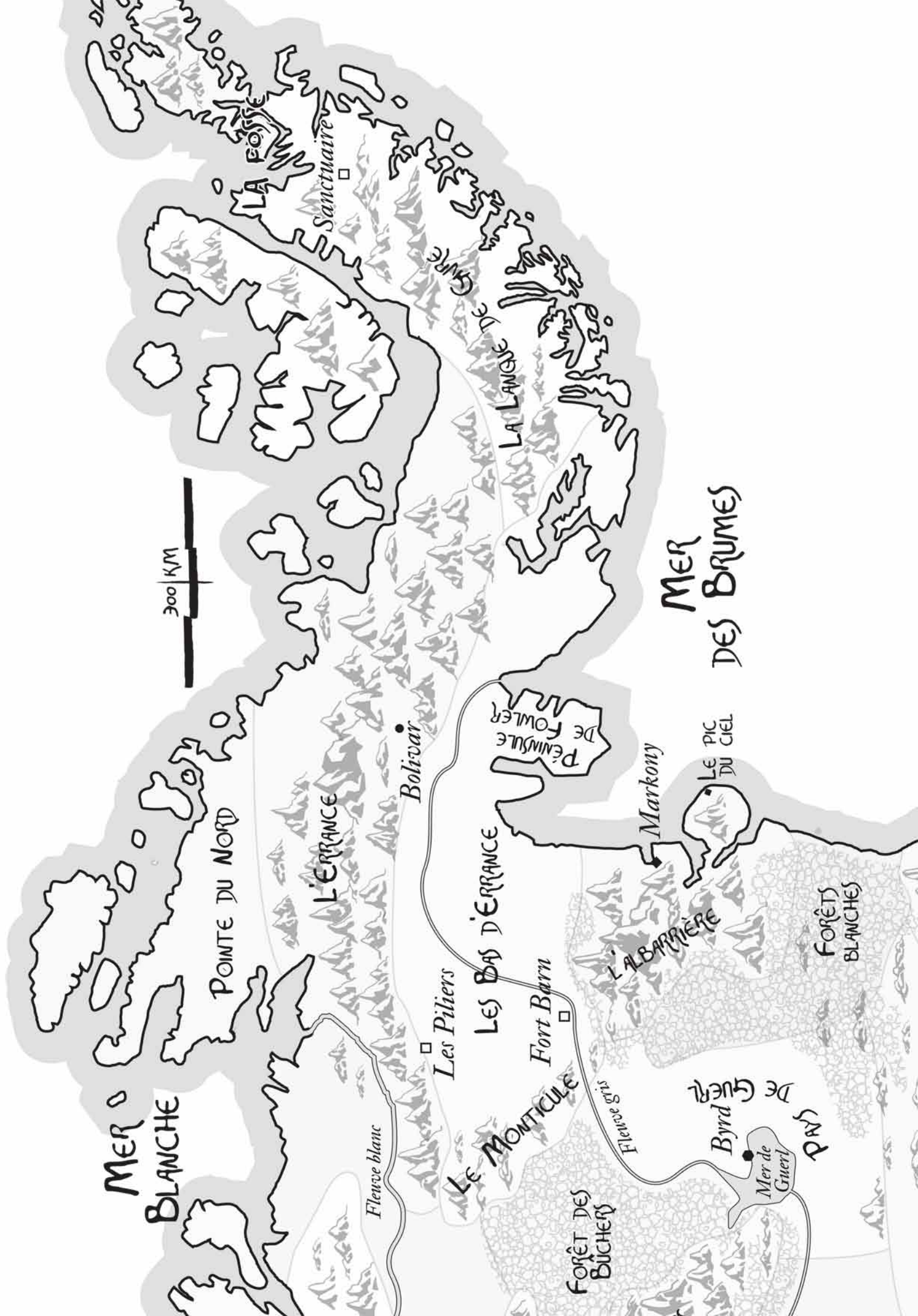
Bigett

LA SOURTI

LA PORTÈ DU SEL

Kijaj

Les Plein



MER
BLANCHE

300 KM

POINTE DU NORD

L'ERRANCE

Fleuve blanc

Bolivar

Les Piliers

LES BAS D'ERRANCE

Fort Barn

PÉNINSULE
DE FOWLER

Markony

Byrd
De Guerl

Mer de
Guerl

FORÊT DES
BÜCHERS

Flanquec
Srivis

L'ALBARRIÈRE

LE PIC
DU CIEL

FORÊTS
BLANCHES

MER
DES BRUMES

PAYS

Sanctuaire

LA FOSSÉ

LA LANGSE

COMPLEXE ?

Le plan de Pôle n'est pas forcément facile à déchiffrer. C'est d'ailleurs assez logique pour qui connaît un peu la ville. Pôle est un patchwork de quartiers et de blocs, construits par des races diverses, à des époques différentes, et dont aucune rue ou maison n'est utilisée aujourd'hui pour sa fonction initiale. Franchement, le simple fait qu'on ait encore des plans à jour est un miracle.

LÉGENDES URBAINES

Les pôlards – les vrais, pas les provinciaux montés en graine – connaissent tous ce drôle de phénomène qu'ils appellent le passe-rue. C'est un mélange entre le déjà-vu, un léger vertige et cette sale sensation, en entrant dans une pièce, où on oublie soudain ce qu'on était venu y faire.

Le passe-rue vous saisit souvent au coin d'une rue ou en haut d'un escalier. Il titille un peu votre œil, vous fait un frisson dans le dos de là à là (voir figure 2) et vous laisse avec l'impression que vous avez raté une rue, un virage, ou que vous avez oublié un truc en chemin. Souvent, vous comprendrez peu après que vous vous êtes perdu ou écarté de votre chemin. D'autres fois, vous vous êtes au contraire rapproché de votre destination bien plus vite que prévu, comme si cette rêverie vous avez poussé de l'avant. D'autres fois encore, dans les cas les plus sévères, vous avez si bien rêvassé que vous êtes à plusieurs quartiers de là où vous vouliez aller. Comme si vous aviez emprunté une rue inconnue, un raccourci qui n'aurait pas dû se trouver là.

Pour les pôlards, c'est juste le passe-rue. Il suffira d'être plus attentif à l'avenir. Rien de grave. Pour les étrangers, cela peut provoquer de belles frayeurs : "Comment ai-je pu arriver là ? J'ai traversé la moitié de Pôle en un quart d'heure ! Je vous assure que je suis arrivé par là ; mais si, il y avait une rue juste ici !". Comme si ce genre de choses étaient possibles ...

PÔLE

Avant de commencer, signalons que même si l'on trouve, sur les documents administratifs, un quartier 850, il n'y a pas autant de quartiers que ça à Pôle. Ils existent simplement des « blocs » facilitant le repérage sur la carte administrative, et pour simplifier leur positionnement, les blocs ont chacun « leur centaine ».

Il y a en fait trois-cent quartiers dans la capitale. Les touristes et nouveaux venus font souvent l'objet de blagues de plus ou moins bon goût sur le sujet, et un dragueur un peu lourd pourra se voir inviter à un rendez-vous dans le quartier n°120, dans la fameuse impasse du "cherche-encore".

Les éminences (qu. 1 à 64)

En observant le plan de Pôle, on voit les vieux quartiers se distinguer clairement des plus récents. Au centre, la ville elfique se dresse sur les hauteurs. Le Palais et ses dépendances directes (qu. 1 à 12) sont le cœur de ce secteur. Le palais impérial (qu. 1) est entouré de quartiers administratifs d'élite ou de terrasses blanches. Ces douze quartiers sont entourés d'une ceinture de terrasses elfiques qu'on appelle l'Envol (qu. 13 à 36). Le Palais et l'Envol sont les endroits où on trouve le plus de bâtisses en albâtre et où les vieux systèmes elfiques - eau courante, fontaines, égouts - fonctionnent encore parfaitement.

Sur d'autres collines, on trouve encore des restes de la ville elfique, tels des dépendances écartées. Si elles font aujourd'hui partie intégrante de Pôle, il ne fait guère de doute qu'à l'origine, elles étaient séparées de la cité chimérique. Il y a le Castel (qu. 37-38), l'Observatoire (qu. 39-41) et les Cimiers (qu. 42-44). Ces zones ressemblent beaucoup à l'Envol, mais sont en moins bon état. Ce sont tout de mêmes des quartiers cotés, très bien fréquentés.

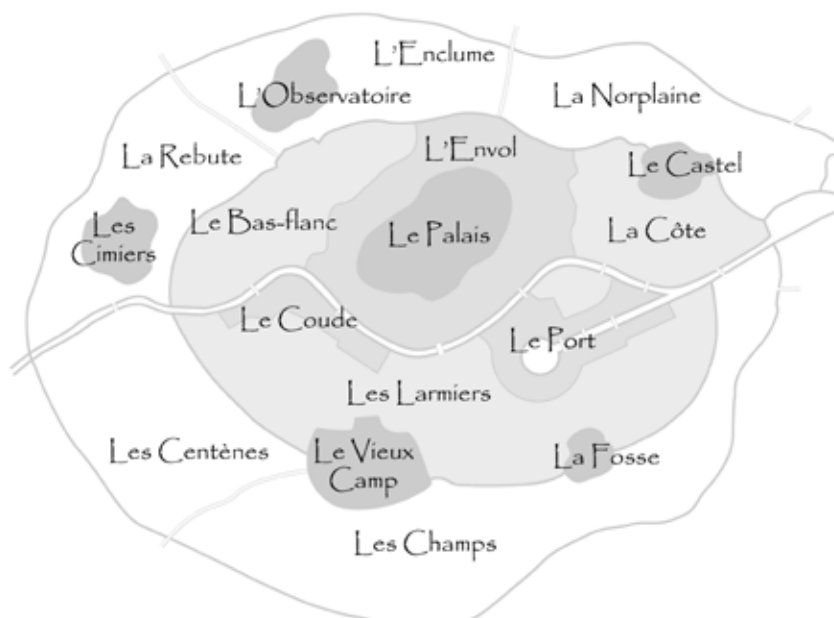
Encore un cran en dessous, toujours en restant dans le rûpin, on trouve les vieux quartiers nains. On les appelle ainsi car leur architecture, quoique très ancienne, est assez différente de celle du centre. La légende veut donc que ce furent les quartiers habités par les serveurs nains des maîtres de Pôle. Il y a le Coude (qu. 45 à 48) la Fosse (qu. 49) et le Port (qu. 50 à 64).

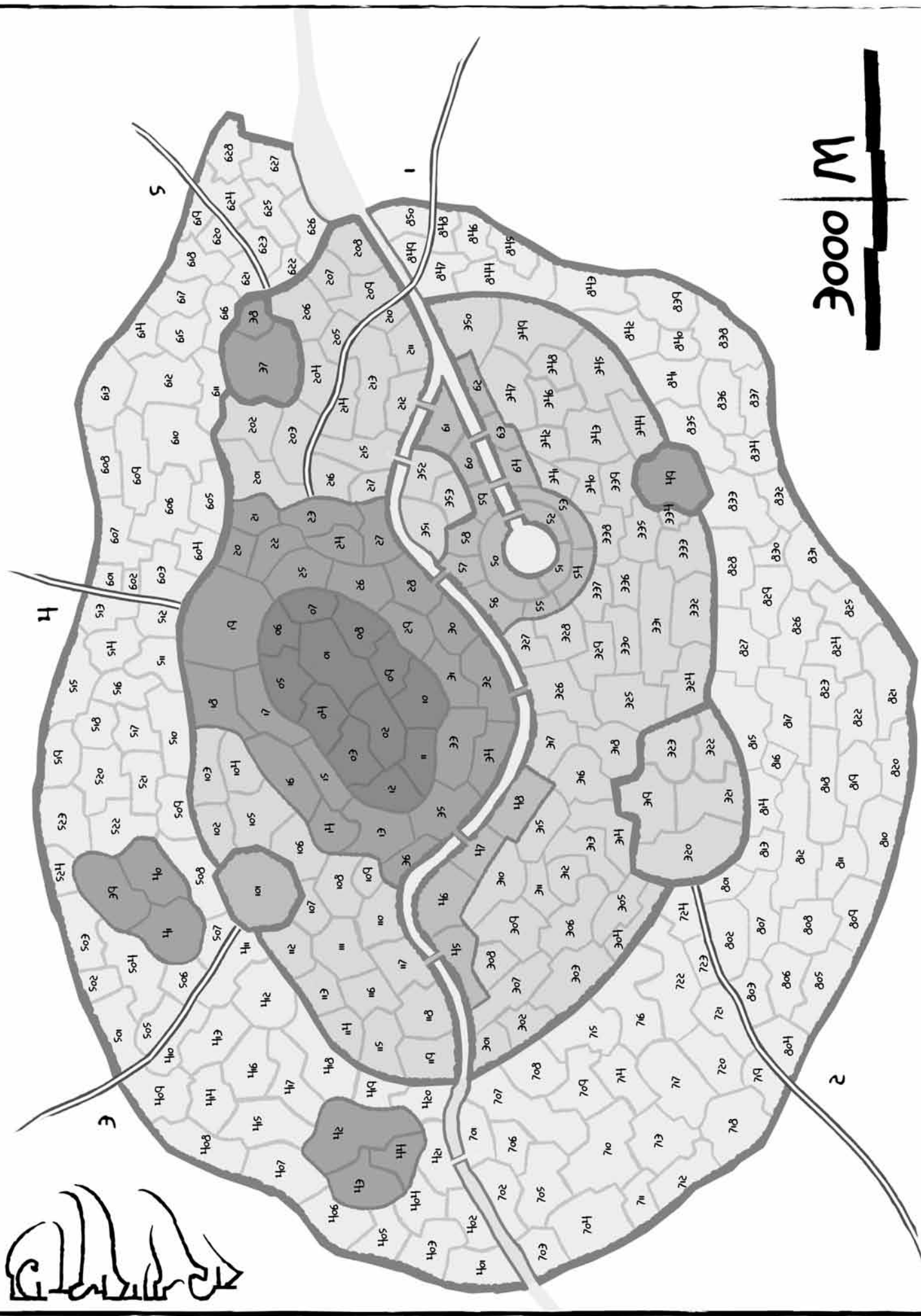
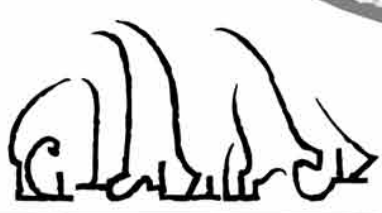
La couronne (qu. 101 à 350)

La vieille ville, construite de l'an 0 à 431 dN et unie au sein du mur d'Alino, contient les éminences mais aussi la couronne. Les quartiers de la couronne (qu. 101 à 351) sont séparés en trois blocs. Le bloc nord-ouest (qu. 101 à 119) est appelé le Bas-flanc. Notez que le quartier où débouche la route des égides (qu. 101) fut clairement construit par les nains. Son état actuel - il ne reste de nain que les murs principaux - empêche de le considérer comme une éminence. C'était un grand quartier commerçant du temps de la Sourtie riche et prospère, mais ce n'est plus qu'un souvenir. Le bloc nord-est (qu. 201 à 217) est appelé la Côte. Enfin, la rive gauche, au sud de la Wilkes (qu. 301 à 353) est appelé les Larmiers. Signalons que les quartiers 351 à 353 sont traditionnellement des territoires confiés aux gens du fleuve. Un bloc particulier (qu. 319 à 322) 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 ce bloc le Vieux camp. C'est devenu l'un des grands secteurs commerçant de la ville.

L'anneau (qu. 401 à 850)

Le reste des quartiers constitue l'anneau. On trouve là cinq blocs hétéroclites. La Rebuté (qu. 401 à 421) s'étend de l'embouchure du fleuve à la voie des égides. L'Enclume (qu. 501 à 524) se trouve entre la voie des égides et la voie impériale. Puis la Norplaine s'étend jusqu'au bord de la Wilkes. Au sud, on trouve d'abord les Sentènes (qu. 701 à 724) entre la Wilkes et la voie du désert, puis les Champs (qu. 801 à 850) qui rejoignent la Wilkes à l'est.





3000 W

2

5

1

H

E