



# La Grande Décharge de Nessus

aide de jeu n°3 pour  
**LÉGENDES DU  
NOUVEAU  
SOLEIL**

*Nous passions maintenant parmi des monticules de déchets, mais il n'y avait pas trace de chemin. Outre quantité de rebuts, les mineurs avaient jeté ici tout ce qu'ils avaient déterré du passé qui, à leurs yeux, risquait de déshonorer le village et l'occupation à laquelle ils se livraient. Tout ce qu'ils trouvaient répugnant s'amoncelait en désordre, formant d'énormes tas, dix fois plus élevés que notre balouchithère, lui-même pourtant de haute taille : on voyait surtout des statues obscènes, renversées ou réduites en miettes, et des ossements humains auxquels étaient encore attachés des lambeaux de chair desséchée et des touffes de cheveux.*

*La Griffes du Demi-dieu, chapitre 9, « Le Suzerain de la forêt »*

**L**es ordures des uns sont les trésors des autres... depuis l'aube de l'Humanité, la société produit des ordures, dont l'exploitation a toujours su trouver preneur. Certains Nessuniens, même, s'en enrichissent, formant une improbable société parallèle, où les plus déterminés et les plus fûtés s'approprient les reliquats les plus juteux de Nessus. Ces trésors s'amoncellent sous la forme de collines d'ordures sur un district entier, au-delà de la Glaume : la Grande Décharge de Nessus. Nous avons déjà abordé, dans le *Livre de règles*, le sujet de ce District tout particulier (voir p. 167). Dans cette aide de jeu, nous aborderons avec davantage de détails ce qui, dans le cadre de votre campagne, pourrait rendre la Grande Décharge intéressante à mettre en scène.

## LA SOCIÉTÉ DES ORDURES

La Grande Décharge est située à la fin du « tube digestif » de la gigantesque Cité Impérissable. Ce qui frappera tout d'abord le visiteur, c'est la pestilence qui s'en dégage. Certains jours, le vent fait parvenir aux habitants de la Glaume des effluves répugnantes. Le visiteur sera choqué par les colonnes de fumée noire et huileuse qui s'élèvent des piles de déchets, environnées de vols d'oiseaux charognards. En s'approchant, enfin, il apercevra de basses collines d'ordures s'étendant à perte de vue, parsemées de meutes de chiens agressifs, de porcs à moitié sauvages et de nuées de rats et de pwikels. Enfin, il découvrira que des milliers d'individus vont et viennent sur ces amoncellements, telles d'industrielles fourmis à la recherche de pitance.

Bien que l'Archonte de Nessus ait autrefois accordé à ce lieu le statut de District, ne fut-ce que parce que la Grande Décharge est source importante de désordre, de contrebande et de maladie, nulle organisation administrative n'y tient office. Le *triumvirat* classique qu'on trouve habituellement dans les Districts y a tantôt été incarné par un seul chef, tantôt par personne, tantôt par une assemblée. En cas de situation critique, les forces de l'ordre ou les Guildes y interviennent, se contentant d'éradiquer le problème avant de repartir.

## Les matériaux glanés

De nombreuses sortes de matériaux sont prisés par les Glaneurs d'ordures. Citons parmi ceux-là :

- ❖ Les restes de nourriture, qui peuvent être soit resservis à une clientèle humaine (pain rassis, huile alimentaire, sucreries, etc.) ou animale, soit être compostés.
- ❖ Les cadavres d'animaux, qui sont équarris.
- ❖ Les papiers et cartons, rachetés par la Guilde des Papetiers.
- ❖ Les fripes et linges, soit revendus, soit transformés en papier (vélin coton, papier toilette, etc.).
- ❖ Les métaux, refondus en lingots et aisément écoulés.
- ❖ Les meubles, retapés sans difficulté et revendus.
- ❖ Les matériaux de construction ou de chauffage.
- ❖ Les fèces et urines, qui intéressent l'agriculture, l'artisanat cosmétique et les teinturiers. Les Glaneurs récupèrent auprès des foyers et établissements le contenu de leurs seaux d'aisance à bord de leurs « tinettes ».



- ❖ Les cendres, utiles à la fabrication d'engrais et de briques.
- ❖ Les emballages de produits de luxe, qui sont rachetés par les marques elles-mêmes pour éviter la revente de leurs emballages remplis d'un produit contrefait (exemple : alcools, parfums, tabacs, confiseries, etc.).

## Les Barons des ordures

Les Glaneurs d'ordures forment parfois de grandes dynasties vouées à la récupération des trésors insoupçonnés que les Nessuniens jettent négligemment. La fortune, parfois importante, de ces familles repose sur le maintien d'une hiérarchie stricte, dont le but est de s'approprier le premier des déchets les plus prisés, à l'exception des poussières d'or et de pierre précieuse, que la Guilde des Cagueuristes filtre dans les boues et poussières des rues de bijoutiers.

Certains clans de Glaneurs ont progressivement essaimé hors de la Grande Décharge pour se rapprocher des sources de leur richesse, à l'intérieur des autres Districts. Un quartier de Glaneurs, lorsque sa présence a été acceptée par les Autorités du District, se présente sous la forme de quelques pâtés de maisons palissadés, autant pour décourager les voleurs que pour éviter que les animaux ne s'en échappent. Typiquement, on y trouvera :

- ❖ **Des habitations**, souvent faites de brique et de broc, mais parfois d'honnêtes briques ou pierres.
- ❖ **Le dépôt**, où les Glaneurs amènent les déchets à l'aide de charrettes, où ils sont superficiellement triés.
- ❖ **Le triage**, zone où un tri plus minutieux est réalisé (typiquement par les enfants et les vieillards).
- ❖ **La raffinerie**, où le feu et l'acide permettent de séparer les métaux des autres matières.
- ❖ **L'atelier**, où sont réparés et restaurés les objets récupérables (vêtements, meubles, outils, appareils, etc.).
- ❖ **La fosse**, où finissent les déchets organiques, qui sont mangés par des chiens, des porcs ou des pwikels, voire des élevages de larves de mouche ou de cafards. Certains Glaneurs ingénieux récupèrent le méthane produit par la décomposition.
- ❖ **L'entrepôt**, où les matériaux sont classés par catégories.
- ❖ **Le marché**, où les Glaneurs, souvent des femmes, ouvrent leurs étals aux acheteurs de gros.

Quelques 80 % des matériaux récupérés par ces quartiers fermés retrouvent une utilité. Quant aux 20 % restants, ils sont expédiés à la Grande Décharge, rejoignant le flux des ordures quittant la Cité et la Glaume à bord de charrettes ou de péniches.

## Les gangs de Glaneurs

Les quelques 25 000 résidents de la Grande Décharge mènent une existence rythmée par l'arrivée continue de cargaisons d'ordures à la hauteur de milliers de tonnes par jour. Certains de ceux qui ne partagent pas la vie un tant soit peu enviable des Barons des ordures s'organisent, pour leur sécurité, en gangs de Glaneurs, défendant agressivement

leurs collines, allant parfois jusqu'à les fortifier en de véritables châteaux d'ordures. Le partage des nouvelles cargaisons venues de la Cité fait souvent l'objet de conflits. Leur hiérarchie est souvent celle-ci :

- ❖ **Le Rebuteux** est le chef d'un gang, qui supervise également la revente des objets récupérés.
- ❖ **Le Zonard**, souvent un grand adolescent, est sélectionné pour sa violence et son flair. Il s'assure que les Ratons fassent leur travail et s'approprient les cargaisons fraîches.
- ❖ **Les Fureteurs** sont chargés de découvrir, parfois en sous-sol, des « filons » d'ordures intéressantes et de les défendre.
- ❖ **Les Ratons** sont des enfants miséreux, soumis à la brutalité de leurs aînés. Ils sont chargés, crochet à la main, de trier et de ramener leurs trouvailles dans des brouettes ou des sacs.

Nombre de Glaneurs vivent sans s'engager dans un quelconque gang, et préfèrent rejoindre les nombreux petits villages de tôle et de bois installés à même les déchets.

## JOUER DANS LES ORDURES

Dans l'ombre des Glaneurs professionnels, esclaves en fuite, parias, Reniés de la Ville Morte, Glaumards et Hommes-porcs se croisent en ce lieu tragique où finit ce (et ceux) dont plus personne ne veut. Continuellement irriguée par le temps pluvieux de Nessus, la Décharge émet une sanie noire et infecte qui s'écoule dans le Gyll, donnant à l'aval du fleuve une teinte tirant sur le brun-vert opaque, et ce, sur plusieurs farsans.

Depuis des siècles déjà, les Glaneurs enfouissent des ordures dans les galeries d'Athara, transformant pour toujours les souterrains locaux en fosses immondes et attisant la confrontation ancienne des Glaneurs et des goules. On dit que les exsudats d'ordures couleraient jusqu'au cœur de Teur et l'empoisonneraient peu à peu...

Et pourtant, un MJ pourra trouver en ce lieu des raisons d'y porter son regard narratif. Voici quelques éléments susceptibles de l'intéresser :

- ❖ **La guerre des détritrus**. Nul terrain n'est vierge de conflit dans la Cité Impérissable. Depuis quelques années, une sorte de guerre semble avoir pris naissance dans la Grande Décharge. Au cœur des remous, la Multitude (voir *Livre de règles*, p. 357), qui a l'air de vouloir s'emparer des contrats passés par les Glaneurs avec les Intendants de District pour collecter les ordures. De leur côté, les Hommes-porcs, qui se nomment eux-mêmes « *Goronks* », parfaitement à l'aise dans les monticules de déchets (car, semble-t-il, quasiment immunisés aux infections), ont été accusés d'avoir dévoré des Ratons. Brutaux et ambitieux, ces homosuidés semblent vouloir se tailler un petit royaume dans la Grande Décharge.

- ❖ **Montre-moi tes déchets, je te dirai qui tu es**. Cet adage illustre les possibilités, réelles, qu'a le MJ de jouer les renseignements qu'on peut obtenir sur un individu en épluchant ses ordures. Il est connu que les forces de police



elles-mêmes utilisent cette technique d'investigation, lorsqu'elles ne doivent pas fouiller la Décharge à la recherche d'indices criminels...

❖ **Un trésor, vraiment !?** En effet, la rumeur voudrait que de véritables trésors soient souvent découverts dans les ordures : tableaux de maître, bijoux, monnaies précieuses, armes... il suffit d'un coup de chance pour en dégoter un. Cette rumeur donne un mince espoir aux trieurs sans aucun horizon qui viennent grossir les rangs des miséreux.

❖ **Châtelains des ordures.** Avec les siècles, de véritables châteaux d'ordures ont été érigés dans la Grande Décharge, dirigés par des dynasties de Glaneurs. Entièrement palissadées, ces place fortes, dont les murailles sont faites de bric-à-brac et les douves sont d'eau noire putride, s'élèvent orgueilleusement çà et là. On parle même parfois de canonnades hostiles qui causent de meurtriers éboulements !

❖ **Le pouvoir des Glaneurs.** Les collecteurs d'ordures se présentent à l'aube dans les Districts pour en retirer les ballots de rebuts. Ignorés et pourtant indispensables, quel pouvoir détiennent vraiment ces Glaneurs? Leur absence répétée recouvre les trottoirs de déchets amoncelés; leur colère amène des dizaines de charretiers à décharger leur cargaison dans les jardins coquets des quartiers chics. Autorités et Glaneurs sont pris dans une étreinte dangereuse, qui pourrait amener les Glaneurs à de puissantes ambitions.

❖ **L'École des ordures.** Tenue par de bienveillantes femmes nées dans la Grande Décharge, cette école attire quelques centaines des milliers d'enfants des ordures en un lieu d'éducation surprenant. Dans cet établissement, les enfants qui en ont la possibilité assistent à de courtes classes où ils apprennent, entre autres, la géographie du District, quels matériaux récupérer en priorité, comment manier les outils de base, comment peser leur récolte et évaluer son prix, comment se défendre ou encore comment se laver après une journée de labeur.

❖ **Le Reste aux rats.** Cette grande auberge est sise quasiment au centre du District. On n'y mange que des plats issus de la récupération du jour (ou de la veille). La spécialité du lieu est une forte galette de pain rassis recuit, truffée de morceaux divers, accompagnée d'une soupe... qui change tout le temps de recette. L'auberge est entièrement bâtie de ce qui a été récupéré, et ce, des murs aux lits, en passant par ses meubles disparates.

❖ **Monstrueuses engeances.** Des siècles, peut-être des millénaires d'ordures accumulées auraient donné vie à l'innommable. Chimères thaumaturgiques? Fruit de l'évolution? Quoiqu'il en soit, des sortes d'hommes-cafards auraient été observés la nuit, émettant des crissements lugubres et dévorant vifs d'imprudents Glaneurs isolés, ne laissant d'eux que des os rongés. Ces êtres étranges sont décrits comme se tenant debout, drapés dans leurs élytres noirs luisants, leurs « bras » recouverts de barbillons... Néanmoins, ils n'ont pas encore été observés par un thaumaturge.

## Glaneur d'ordures

Carrière, à partir de NDP 1

### Synopsis

*Les pieds dans la fange, mais le regard porté sur l'horizon, ce personnage arpente les étendues pestilentielles de la Grande Décharge de Nessus. Glaneur parmi d'autres, il doit lutter au quotidien pour survivre de ce dont les citadins ne veulent plus. Mais il sait que, quelque part sous les immondices, se trouve la promesse d'une vie meilleure.*

### Phases conseillées

- Race : Humain, Malakar, Goule<sup>1</sup>, Homme-porc<sup>2</sup>
- Culture : Nessus et autres cités, Athara, Ville morte, Glaume, Éclectique
- Caste : Commun, Paria

<sup>1</sup> Guide d'Athara, à paraître

<sup>2</sup> Guide du Thaumaturge, à paraître

### Caractéristiques

- Bonus parmi CAR, ADR, PER et VLT
- Modulo 2 parmi CST, SGC et ATT
- AGR NDP +7
- EDU NDP +4
- STA +0

### Compétences

- Commerce, **Connaissance** (Grande Décharge), Escalade, **Fouille**, Orientation, **Survie**, Vigilance
- Un au choix : Intimidation ou Tromperie
- Un au choix : Premiers soins ou Dressage
- Un au choix : un Artisanat & Métier ou Bricolage
- Un au choix : Furtivité ou Conduite (Attelage)

### Langages

- Commun (parlé) 10
- Narquois (parlé) 6

### Combat

- Armement civil
- Armement post-apo
- Armement culturel : gaffe

### Traits

- VIR -1 contre la faim, les maladies et les nourritures dangereuses

### Avantages

- L'ordure est d'or : Relance Fouille une fois par partie
- La crasse s'amasse : Artisanat & Métier (au choix) +NDP, Bricolage +NDP, Commerce +NDP
- Gueule de fange : ATT +1 et possession d'un costume de ville tout neuf (récupéré)
- Des bris et des cris : Compétence de gaffe +NDP, Esquive +NDP, Port d'armure +NDP

### Matériel

Des habits de travail (chapeau, gants, salopette, bottes, cache-nez), un grand sac de toile, une lanterne, de quoi faire du feu, quelques longueurs de ficelle, des outils de tri et de décorticage (crochet, pince, marteau, pied-de-biche, etc.)

Niveau de vie : miséreux