

Prémices de l'aventure: Byrgenwerth, Académie des savoirs

Byrgenwerth est un ancien lieu de savoir, l'un des premiers à exister au sein du monde de Bloodborne. Il est même à l'origine de l'histoire du jeu. Académie proche du lac Sélène et éloignée de Gharnam, Byrgenwerth est, comme vous le savez peut-être, un lieu de rassemblement des étudiants en quête de connaissances et de savoirs. Certains de ses étudiants sont des individus remarquables, puisqu'ils sont importants dans l'univers du jeu, c'est pourquoi nous devons en parler. Ces personnages auxquels nous allons donc nous intéresser sont : Willem, Caryll, Laurence et Micolash. Il y aurait aussi, très probablement, Lady Maria de la Tour Astrale et le premier Chasseur Gehrman.

- Maître Willem

Willem a le titre honorifique de Maître, c'est à dire qu'il est à la tête de l'Académie et donc immensément respecté au sein de cette dernière parvenant même à fédérer autour de lui les étudiants aux principes les plus opposés. Lorsque nous utilisons les outils de l'atelier des runes, il y a une référence au Doyen de l'Académie de Byrgenwerth, ce Doyen anonyme (non présenté dans le jeu) est, on peut le supposer un subordonné de Willem, certainement celui qui gèrait l'administration de l'Académie.

Ainsi pouvons-nous déduire que Willem était le chef de l'Académie et comme maître à penser des autres étudiants.

Son but premier est de découvrir les limites de l'intelligence humaine. Nous le croisons une seule fois dans le jeu, il se trouve sur le Lunarium de Byrgenwerth, assis dans une chaise en train d'admirer la lune.

- Caryll, forgeron de runes

Caryll est doté(e) d'une capacité dont la provenance est inconnue. Il (Elle) a le pouvoir d'entendre ce que disent les Grands Anciens. Cependant incapable de comprendre leur langue, Caryll va les retranscrire sous forme de dessins gravés dans des pierres, il s'agit des célèbrissimes "Runes de Caryll".

- Laurence, Le Premier Vicaire

Laurence, bien qu'étant assez obscur dans l'enceinte du jeu, est avant tout l'un des personnages clefs de l'histoire de Bloodborne. Il apparaît deux fois : la première fois étant lorsque notre personnage touche son crâne dans la Grande Cathédrale. Nous assistons alors à une dispute entre Willem et Laurence dans laquelle Willem accuse Laurence de l'avoir trahi, lui et les principes qu'ils avaient. Au pied de l'escalier de la Cathédrale, sur une note que l'on trouve, on peut y lire :

"Posez la main sur le tissu sacré de l'autel et inscrivez l'adage de Maître Laurence dans votre chair."

L'utilisation du titre Maître souligne une place importante au sein d'une institution, celle de l'Église du Remède. Cela se déduit facilement car l'Église du Remède puise ses origines dans l'Académie de Byrgenwerth. Ainsi pouvons-nous comprendre le lien entre l'Église du Remède et Byrgenwerth, mais aussi la place de Laurence au sein du jeu : un homme qui a trahi les principes de Byrgenwerth mais à la tête de l'une des organisations les plus importantes du jeu, l'Église du Remède. Il fait alors partie de l'un des membres qui ont participé à la rupture entre Byrgenwerth et l'Église du Remède.

On le rencontre une seconde fois comme boss dans le DLC "The Old Hunter" où il est nommé par le titre de Premier Vicaire ce qui souligne, une fois de plus, sa place de fondateur de l'Église du Remède.

- Micolash, hôte du Cauchemar

Micolash, l'un des boss du Cauchemar de Mensis, est lui aussi un scientifique. Sa tenue déchirée est en réalité la tenue de Byrgenwerth. Je détaillerai un peu plus en profondeur ce personnage dans les autres parties d'explication du Lore.

- Gehrman, le Premier Chasseur

Gehrman est le Premier Chasseur et a sans doute travaillé avec les scientifiques de Byrgenwerth.

Ceci est facilement devinable par le fait qu'il connaisse les deux Maîtres (Laurence pour l'Eglise du Remède et Willem pour l'Académie de Byrgenwerth), sous-entendant que Gehrman travaillait avec eux. C'est également lui qui a établi l'original du Rêve du Chasseur, l'Atelier. Nous l'explorons en jeu sous le nom du Vieil Atelier Abandonné, caché lorsqu'on descend sur les poutres dans l'Eglise du Remède.

- Lady Maria de la Tour Australe

Lady Maria avait la garde des laboratoires du DLC situés après Ludwig le Maudit & l'Épée Sacrée. Elle participera avec Gehrman à l'étude de Kos(m) au Village des Pêcheurs, ce qui causa l'accident du Village des Pêcheurs. Nous en reparlerons dans un chapitre futur. Certaines théories d'ailleurs, nous laissent à croire qu'elle a été adoptée par Gehrman lorsqu'elle était petite.