

Erengard

Description générale de la ville

La cité est située à l'embouchure du Lynsk, à l'intérieur d'un grand estuaire qui sert d'abri contre les mers froides et les vents qui soufflent depuis le nord. La cité oppose de maigres murs de bois aux créatures qui hantent les forêts obscures et, à partir des portes, une longue et périlleuse route s'ouvre en direction de Middenheim et de l'Empire.

Notamment à cause des vents souvent violents qui soufflent du Nord ou de l'Ouest, les bâtiments ne dépassent pas la hauteur de deux étages y compris le rez-de-chaussée, à l'exception des nombreuses tours des temples dont les coupes dorées et les cloches très nombreuses font la célébrité de la ville. La ville paraît donc plus aérée et moins oppressante, même dans ses petites rues, que nombre de cités impériales dont les ruelles sont assombries par les encorbellements des maisons à plusieurs étages. En certaines occasions, la multitude de cloches retentit en même temps, et leurs sons conjugués sont audibles à des kilomètres à la ronde. Seules les bâtiments les plus importants, ou les demeures des plus riches et influents, sont bâtis en pierre, beaucoup des bâtisses du bas peuple étant faites de bois.

A son arrivée à l'entrée de la ville, le fleuve Lynsk fait plus d'un kilomètre de large. Charriant les eaux de nombreuses rivières descendues des Montagnes du Bout du Monde et de la Norsca, son débit est élevé mais le courant se ralentit quand il enserme une île de bonne taille – l'île de Nyen – pour s'épancher dans le delta de la Mer des Griffes. De nombreux canaux traversent la ville, vestiges de bras du fleuve qui dessinaient des îlots marécageux avant la fondation de la cité. Leurs quais habillés de granit ainsi que les ponts contribuent à donner à la ville une apparence unique. Construite à quelques mètres à peine au-dessus du niveau du fleuve, Erengard a souvent été inondée. Ces inondations ne sont pas liées aux périodes de hautes eaux du fleuve, mais à la pression exercée sur les eaux du golfe lorsque les vents soufflent d'ouest, qui empêchent les eaux du fleuve de s'écouler et qui, dans les cas extrêmes, les refoulent vers l'amont.

L'île de Nyen est reliée au Nord-Est à la terre ferme par un fabuleux pont de bois appuyé sur de gros piliers profondément plantés dans le fond du fleuve. Bien qu'imposant, le pont de bois ne permet pas le passage des bateaux à voile. À l'opposé, un pont plus réduit rejoint une tour fortifiée qui collecte les droits de passage pour traverser les ponts et la cité. Ces ponts sont les seuls de la ville, et ils sont donc régulièrement encombrés, malgré leur largeur. Un système de bac permet de traverser le fleuve à plusieurs endroits, les plus riches possédant leur propre embarcation privée pour passer d'une rive à l'autre sans avoir à se mêler au bas peuple. La Perspective Penkov, la grande avenue d'Erengard, pavée de granit, coupe la cité en deux et enjambe le Lynsk grâce à deux ponts de bois.

Au nord de la perspective Penkov, le bras droit du fleuve Lynsk est bordé par le port de Haute Mer. Les appontements sont occupés par les grands navires à plusieurs mats qui affrontent les déferlantes de la Mer des Griffes pour relier Salkalten en Ostland et, plus loin, Marienbourg. Parfois les 3 mats d'un grand navire de haute mer dépassent les toits des maisons alors qu'il entre lentement dans le port. Les péniches et bateaux fluviaux qui voguent sur le Lynsk accostent sur les rives sud-ouest. Ouvert sur le golfe et sans la protection des bâtiments, les docks et appontements sont balayés par le vent froid du Nord presque tous les jours de l'année. Même par un jour sans pluie, travailler ici implique de finir trempé par la bruine et les embruns soulevés par les bourrasques.

La cité s'est construite autour du bastion qui occupe le sud de l'île de Nyen, bâti à l'origine pour protéger l'accès à l'embouchure du Lynsk. Isolé sur un îlot, il n'est relié à l'île de Nyen que par un pont de pierre. Le bastion abrite désormais à la fois la prison et le tribunal de la cité. Sur le site des premières habitations de la ville a été construite la garnison. Une série de murailles et un canal, vestiges des premiers remparts de la cité et de leurs douves, séparent la garnison du reste de la ville.

Entre la garnison et la Perspective Penkov se situe le quartier administratif. Contrairement à de nombreuses autres cités du Vieux Monde, la quasi-totalité des bâtiments et des services de la ville sont rassemblés au même endroit. Commissions diverses et organes officiels variés font de ce quartier une ruche où se croisent scribes, avoués et gouverneurs. Avec toute cette concentration administrative, les principales guildes ont tout naturellement décidé d'y établir leur siège afin de faciliter contacts et tractations.

Le Knyaz réside dans la partie Nord-Est du quartier. Les grilles donnent sur la perspective Penkov, tandis que l'arrière permet un accès direct à la partie fluviale du Lynsk. En comparaison d'autres bâtiments importants de la cité, le palais semble assez austère, mais c'est l'un des seuls à posséder un jardin. La façade jaune et blanche agrémentée d'un portail à huit colonnes n'est surmontée d'aucune coupole, mais il se démarque par sa hauteur car c'est le seul à posséder trois étages – l'un des princes de la cité ayant par le passé interdit qu'un bâtiment dépasse en hauteur le palais, hormis les temples et leur tour à coupole.

La partie sud de la ville, riche en canaux, est occupée par le quartier Elfe. Les Elfes des Mers sont les seuls – avec les Norsques – à braver les déferlantes et vagues traîtresses de la Mer des Griffes pendant les long mois d'hiver. L'eau des canaux y est particulièrement propre, et toutes les allées sont soigneusement pavées et entretenues. Des lampadaires occupent chaque intersection ou surplombent chaque pont, et les maisons sont pour la plupart bâties en pierre. Les Elfes d'Erengard sont mieux intégrés à la ville que ceux de Marienbourg. Leur quartier n'est pas fermé, et quelques rares habitations sont occupées par des Humains ou des Halfelings.

Les autorités

Knyaz (Prince) Konstantin Vorontsov.

Agé de 22 ans, Konstantin gouverne la cité depuis presque un an. Jusqu'à l'année passée, la dirigeante effective de la cité était sa mère, Ludmilla, décédée brutalement (et de manière suspecte) un peu avant ses 45 ans, au milieu d'une nuit de printemps. Son influence sur son fils a été – et est toujours – très importante. Extrêmement protectrice, elle est probablement à l'origine de la méfiance et de la gêne que le Prince éprouve en présence de la moindre représentante de la gent féminine.

Le cœur brisé par la disparition de sa mère, Konstantin ne s'occupe qu'assez peu des affaires de la cité, et il est globalement ignorant des manigances politiques qui profitent de la faiblesse de son autorité. Il est focalisé sur la découverte des assassins – s'ils existent – de sa mère, et ses choix politiques et commerciaux sont avant tout guidés par une envie malade de faire plaisir et d'être encensé. Il a passé plusieurs accords avec les représentants de Marienbourg au cours des derniers mois, dont il n'est pas certain qu'ils soient profitables à Erengard dans les années qui viennent ; les subtilités des clauses des contrats de la cité des Wastelands sont pourtant connus dans tout le Vieux Monde... Ces accords sont à l'origine d'une agitation croissante dans les alcôves du Palais. Plusieurs factions commencent à envisager que le Prince pourrait être mis en retraite pour le bien de la ville.

Namestnik (Gouverneur Général) Ivan Tasanvich

Ivan Tasanvich organise et gère au quotidien la majorité des affaires quotidiennes d'Erengard. Issu de la petite noblesse de la région, il occupe ce poste depuis une dizaine d'années. C'est Ludmilla

Vorontsov qui l'avait nommé, quelques mois après le décès de son époux. Ses robes bleues lourdement brodées sont connues dans tout la ville, au point qu'elles sont devenues l'objet de plusieurs dictons propres à Erengard.

Il est totalement loyal au Knyaz mais désespère de ne pas avoir une oreille plus attentive. Il s'inquiète sérieusement de la baisse des échanges commerciaux constatée depuis quelques mois, qui fragilise à la fois la ville et le pouvoir princier. Les disparitions répétées de plusieurs navires dans le golfe de la Mer des Griffes au cours des dernières semaines n'arrange pas les choses.

Voïévode (Gouverneur Militaire) Aleksandr Vorontsov

Commandant de la Garnison Stoev

La fièvre grise

Mode de contamination : Consommation d'eau contaminée

Description :

- J1 : irritation du fond de la gorge évoluant vers une toux évoluant par quintes émétisantes
- J3 : apparition de tremblements
- J4 : le corps se couvre de pustule en commençant par le cou et la poitrine
- J5 ou J6 : décès ou guérison définitive

Effets :

- Malus de -1/-10 le premier jour
- Tous les jours, faire un test d'Endurance (modifiée selon l'avancée de la maladie) ou perdre une nouvelle fois -1/-10
- Si le personnage est vivant au 6^{ème} jour, il guérit et récupère au rythme de +1/+10 par jour de repos complet. En l'absence de repos complet, les caractéristiques ne remontent que de +5% par jour, et de +1 tous les 2 jours
- Continuer de consommer l'eau du puit entraîne un malus cumulatif de -10% au test d'Endurance quotidien

Agenda

Jour 1 et 2 :

- Retour des PJ du repaire des pirates.
- Ils suivent les pièces Norsees qui les mènent au temple de Verena et à Vassily 'Fyodor' Raslow
- Des rumeurs parlent de maladie, de gros rats, de l'effondrement commercial

Jour 3 :

- Les PJ sont convoqués par le Voïvode Vorontsov pour enquêter sur l'épidémie aux casernes
- Aux casernes, les PJ rencontrent le Doktor Widenhoft et Sœur Pushkin du culte de Shallya
- Enquête à l'orphelinat et sur Vladimi Lebedev

Jour 4 :

- Sœur Pushkin est malade
- Un cratère s'ouvre en ville par l'affaissement d'une portion de rue
- La population s'inquiète de la prolifération des rats.

Jour 5 :

- Les PJ sauvent le petit Janko d'une dizaine d'énormes rats. Ils « rencontrent » sa mère morte de la fièvre grise depuis quelques jours. Elle travaillait aux casernes
- Les ratiens s'enrichissent
- La rumeur sur l'épidémie dans les casernes prend de l'ampleur.

Jour 6 :

- Sœur Pushkin succombe. Les shalléens se retirent dans leur temple. L'absence ultérieure de nouvelle contamination est mis sur le compte des bienfaits de la déesse

- Uthras Widenhoft annonce aux PJ approcher de la solution concernant la maladie et un remède éventuel

Jour 7 :

- Widenhoft est retrouvé mort par les PJ
- Nuit des longs couteaux. Les assassins du clan Eshin suppriment les hauts responsables de la ville

Jour 8 :

- Attaque des Skavens