

# GÉOGRAPHIE D'EVERWARD : LE BASTION DE FER

Everward, le dernier bastion de l'humanité, est une cité-forteresse étouffante, ceinturée par les **Quatre Murs Cardinaux**. Ces remparts de métal noir sont si monumentaux que leur construction même reste un mystère absolu.

Ne vous imaginez pas une métropole infinie : Everward est un mouchoir de poche. Une feuille de tôle surpeuplée où les classes sociales s'entassent les unes sur les autres. La ville est divisée en **13 quartiers**, s'élevant et se modernisant au fil d'une hiérarchie brutale, de la boue des périphéries jusqu'à la cime du pouvoir.

## LES QUATRE MURS CARDINAUX : LES SANGLES DE LA DICTATURE

Les remparts d'Everward ne sont pas de simples structures de défense contre les horreurs des Terres Désolées. Ce sont des forteresses creuses, larges comme des avenues, qui abritent les forces de répression du régime. Rien ne sort, rien n'entre, et surtout : personne ne bouge.

- **Le Mur Nord (Le Rempart des Conquérants)** : Le QG de l'Armée régulière. C'est ici que sont garés les cuirassés à vapeur terrestres et que logent les vétérans des anciennes guerres du Schisme. Les yeux rivés vers les plaines de cendres du Dehors.
- **Le Mur Sud (La Vigie de Fer)** : Le centre de détention suprême. Un mur-prison où les dissidents politiques, les criminels de la suie et ceux qui manifestent des signes de "mutation" ou de folie magique sont enfermés dans des cellules suspendues au-dessus du vide.
- **Le Mur Est (La Caserne des Laminoirs)** : Le bastion principal de la Milice de Fer dédié à la surveillance des quartiers ouvriers. C'est de là que sortent les patrouilles en armure lourde pour briser les grèves et ramasser les cadavres.
- **Le Mur Ouest (La Porte des Cendres)** : L'unique sas fortifié d'Everward. C'est ici que l'Armée trie les rares ressources récupérées lors des expéditions extérieures. Un goulot

d'étranglement ultra-sécurisé où les tourelles automatiques à vapeur pointent aussi bien vers le désert que vers la ville.

# I. LES QUARTIERS AGRICOLES (Les Terres Basses)

*Situés au ras du sol, le long des remparts froids. C'est la zone la plus pauvre, sombre et humide, indispensable à la survie biologique de la cité.*

## 1. Le Grenier

Le centre de stockage et de rationnement de la ville. C'est un paysage industriel composé de silos en fonte rouillée hauts de trente mètres, reliés entre eux par des tapis roulants grinçants. L'air y est sec et poussiéreux. C'est ici qu'est acheminée toute la production de la ville pour être transformée en "briques de nutriments". Le quartier est quadrillé par des postes de garde de la Milice : voler une poignée de grains de synthèse ici équivaut à une exécution immédiate sur la place publique.

## 2. La Prairie

Ne cherchez pas d'herbe ou de bétail sous ce dôme. La "Prairie" est un réseau de hangars en tôle ondulée à perte de vue, saturés par une chaleur étouffante et une odeur d'ammoniac à vomir. À l'intérieur, des milliers d'ouvriers en guenilles s'occupent de l'élevage intensif d'insectes géants, de larves de suie et de rongeurs de soute. C'est la seule source de protéines d'Everward. Les accidents y sont fréquents : il arrive que les bassins d'élevage cèdent, libérant des nuées de vermine affamée dans les ruelles adjacentes.

## 3. Les Cuves

Le secteur de la flore de fortune. Ce quartier est un immense complexe de bassins de flottaison verticaux où des algues nourricières et des champignons phosphorescents poussent dans une eau saumâtre constamment brassée par des pales mécaniques. L'éclairage y est spectral, assuré par des lampes à incandescence faiblardes qui grésillent à cause de l'humidité ambiante. Les habitants des Cuves vivent les pieds dans l'eau chaude et souffrent presque tous de maladies de peau dues aux spores de champignons.

# II. LES QUARTIERS INDUSTRIELS

## (La Couronne de Suie)

*Le cœur mécanique d'Everward. Les usines y tournent 24h/24, le bruit des pistons y est assourdissant et l'air y est orange, saturé de poussière de charbon.*

### 4. Le Quartier du Fer

Le domaine des grandes fonderies, des hauts fourneaux et des laminoirs. Ici, le sol tremble en permanence sous l'impact des marteaux-pilons géants. Les ruelles sont constamment illuminées par les reflets orange de l'acier en fusion qui coule dans des rigoles à ciel ouvert. Les ouvriers y travaillent sans protection efficace ; c'est le berceau des *Rapiécés*, ces hommes et femmes reconstruits avec des morceaux de fonte après avoir été broyés par une machine. L'espérance de vie y dépasse rarement 35 ans.

### 5. Le Quartier du Plomb

Le secteur le plus toxique d'Everward. C'est là que sont implantées les manufactures de munitions, les usines d'acide et les tanneries industrielles. Le sol y est recouvert d'une pellicule de boue chimique grisâtre et l'air brûle instantanément la gorge de ceux qui ne portent pas de masque filtrant. Les habitants du Plomb sont reconnaissables à leur teint blafard et à leur toux chronique. C'est un quartier de parias où la Milice elle-même évite d'entrer sans une excellente raison.

### 6. Le Quartier de la Vapeur

Le système nerveux énergétique de la cité-état. Ce quartier est un enchevêtrement monstrueux de tuyaux haute pression, de chaudières cyclopéennes alimentées au charbon et de pistons de régulation de la taille d'immeubles. Tout Everward dépend de la Vapeur. Les techniciens qui arpentent ces passerelles suspendues vivent dans la terreur d'une fuite : un jet de vapeur sous pression est invisible à l'œil nu, mais il peut couper un homme en deux en une fraction de seconde.

### 7. Le Quartier de l'Engrenage

Le secteur de la mécanique de précision et de la construction d'automates. C'est ici que sont assemblés les membres cybernétiques, les horloges de bord et les tourelles de défense. Les ateliers s'entassent les uns sur les autres dans un vacarme de cliquetis métalliques. C'est dans ce quartier que la paranoïa a commencé à s'installer : les mécanos les plus âgés jurent que les pièces d'assemblage bougent toutes seules la nuit et que les engrenages murmurent des mots dans une langue morte.

# III. LES QUARTIERS COMMERÇANTS

## (Les Arcades)

*La zone de moyenne pression. Les ruelles y sont minuscules, bondées, couvertes par des verrières poisseuses. C'est le domaine des trafics et de la classe moyenne.*

### 8. Le Quartier du Bronze

Le royaume de la brocante, de la récupération et du marché noir. C'est un marché aux puces géant et tentaculaire où l'on peut acheter de la ferraille d'occasion, des vêtements de cuir rapiécés ou des tuyauteries volées aux usines. C'est le terrain de jeu favori des *Ombres* et des contrebandiers. Si vous cherchez un implant cybernétique de contrebande ou une arme à vapeur non enregistrée, c'est ici qu'il faut creuser, derrière les étals des ferrailleurs.

### 9. Le Quartier d'Argent

Le cœur de la vie sociale pour la petite bourgeoisie, les commerçants officiels et les fonctionnaires subalternes. On y trouve des tavernes bruyantes qui servent de l'alcool de pomme de terre, des tripots de jeu clandestins, des bureaux de change administratifs et les rares imprimeries de la ville (strictement contrôlées par la censure). C'est ici que les *Limiers* ont généralement leurs habitudes et leurs informateurs.

### 10. Le Quartier d'Or

Un luxe étouffant et confiné. Les rues y sont pavées de plaques de cuivre poli, nettoyées chaque matin par des parias. Les vitrines affichent des bijoux de mécanique fine, des tissus importés d'avant le Schisme et des salons privés opulents. C'est ici que les nobles, les directeurs d'usines et les officiers de la Milice viennent fumer de l'opium purifié et dépenser des fortunes en prothèses esthétiques plaquées or, loin de la misère des Bas-Fonds.

# IV. LES QUARTIERS

## UNIVERSITAIRES (Les Heures Nobles)

*Situés sur des plateformes surélevées, juste sous le sommet du Dôme. L'air y est purifié par des machines, la lumière y est plus claire.*

## 11. Le Quartier de l'Horloge

Le centre de la bureaucratie dictatoriale et des archives. C'est un quartier d'immeubles massifs en pierre noire et en cuivre, où le silence est d'or. Des milliers de scribes y consignent les plannings de production, les lois du Conseil et le recensement de la population. C'est également ici qu'est conservée la "Grande Horloge Civile", le mécanisme qui dicte les heures de travail et les couvre-feux de toute la ville.

## 12. Le Quartier de Silice

Le pôle scientifique et de recherche avancée d'Everward. Ses laboratoires sont équipés de verrières propres qui permettent de capter la rare lumière du jour filtrée par le dôme. Les *Érudits* y étudient les reliques technologiques d'avant le Schisme, l'optique, la chimie lourde et les balbutiements de l'électricité. Mais derrière la façade de la logique pure, c'est dans ces laboratoires secrets que les scientifiques ont pactisé avec les "Autres" pour la première fois, cherchant à percer les mystères de l'univers au prix de leur santé mentale.

# V. L'AIGUILLE

La flèche titanesque en acier noir qui transperce le centre géométrique d'Everward. Siège de la **Dictature de la Vapeur** et QG suprême de la **Milice de Fer**. C'est le cœur du pouvoir absolu. Ses projecteurs massifs balayent les 12 autres quartiers nuit et jour pour faire respecter le couvre-feu. L'Aiguille est une forteresse verticale totalement coupée du reste de la ville. On dit que depuis son sommet, les dirigeants contemplant les Terres Désolées... et planifient le destin sanglant d'Everward.

---

Révision #2

Créé 25 mai 2026 20:42:54 par karubak

Mis à jour 25 mai 2026 20:55:04 par karubak