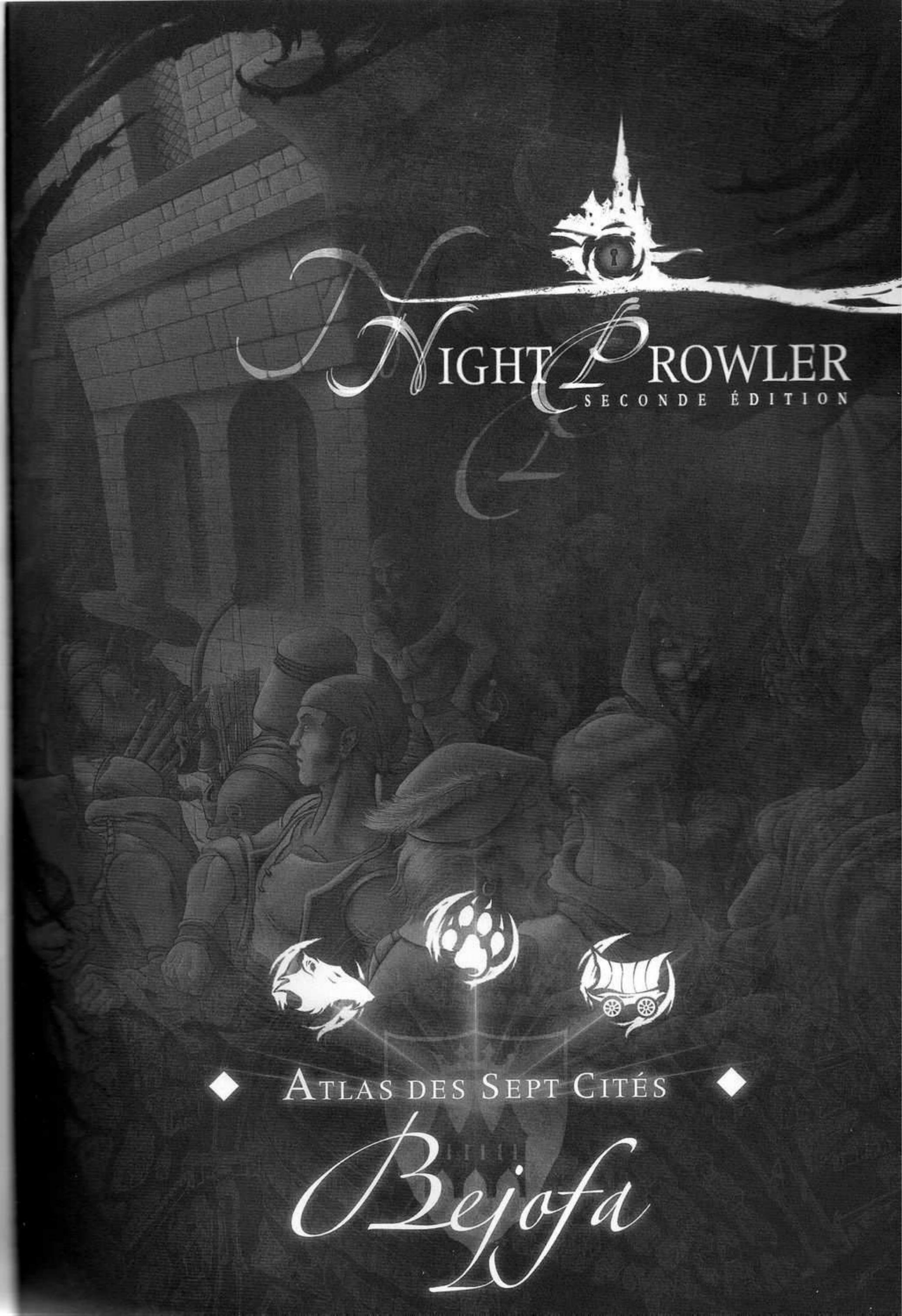


NIGHT & ROWLER

SECONDE ÉDITION

◆ ATLAS DES SEPT CITÉS ◆

Bejofa



NIGHT *ROWLER*
SECONDE ÉDITION



◆ ATLAS DES SEPT CITÉS ◆

Bejofa

ATLAS DE BEJOFA

Sommaire

En guise d'introduction	3	Us et coutumes	31	Bâtiments & Plans	70
RÈGLES ADDITIONNELLES	6	Jour	31	Hôtel de ville	70
Gangsters	6	Nuit	33	Maison typique du quartier de Bej'	72
L'école buissonnière	9	Le monde connu économique	34	Maison de maître	73
CARTE DE BEJOFA	12 - 13	LES QUARTIERS	36	Le Souk du Monde-Connu	74
LES JOURS ET LES NUITS	14	Toits, chaussées et sous-sols	36	LES SCÉNARIOS	76
Histoire et description de Bejofa	14	Prévôté de la Corde	37	Petit traité d'anatomie bejofarde	76
Organisation des quartiers	17	La Corde	37	Étudier les données initiales	76
Jour	17	Les Forçats	38	Identifier l'élément perturbateur	77
Nuit	17	Nélasbourg et Nélas-le-Vieux	40	Disséquer les événements	78
Institutions	18	Les Planches	41	Formuler vos conclusions	82
Jour	18	Prévôté des Saintes-Roches	42	Analyser les constituants	83
Nuit	18	Les Douze-Vignes	42	Quand les Douze-Vignes éternuent...	89
La vie de quartier	22	Les Hobereaux	45	La situation de départ	89
Jour	22	Les Saintes-Roches	46	Les précieux ridicules	89
Nuit	22	Prévôté des Tanneries	47	Malaaaaade, complètement malaaaaade !	90
Travail	24	Bej'	47	Premiers pas surveillés dans le grand monde	92
Jour	24	Les Ports	50	Têtes coupées et tête à tête	93
Nuit	24	Les Tanneries et Sang-et-Os	52	Seconde enquête	95
Se divertir à Bejofa	26	La Verrerie	56	Tout de suite, la suite...	96
Jour	26	Prévôtés multiples	59		
Nuit	26	Les Arpents et le Val-de-Siverne	59		
	30	Faubourgs et port fluvial	61		
		Le quartier du Monde-Connu	63		

Crédits

LE MAÎTRE CACHÉ :

Yann Lugin

L'ARCHITECTE URBANISSE :

Oliver Vulliamy

LES SOUS-COMMANDANTS ANTONIO ET DAVIDOFF :

Antoine Boegli, David Girardey

LES HOMMES DE MAINS ARMÉS DE CLAVIERS :

Alexandre Amira, Benoit Attinost, Cédric Ferrand, Fred Hubleur, Julien Laroche, Philippe Fenot

LES ARTISSES-PEINTRES ET MAÎSTRES COUVREURS :

Lohran, Sébastien Delfino

L'ALCHIMISSE DE LA CONCEPTION GRAPHISSE :

Boris Courdresses

LE CARTOGAPHE ASSIDU :

Stéphane Le Nodic

L'HOMME À TOUT FAIRE DE LA MISE EN PAGE :

Henry Martin

LES SPADASSINS DE LA RELECTURE :

Hélène Boegli, Patrice Gasser

Moultis remerciements à toutes celles et ceusses qui nous ont supportés et soutenus tout au long de ce projet, tout particulièrement aux dix courageux individus qui ont précommandé ce magnifique opus...

Merci à l'équipe de la première édition : CROC, Bouly, Pierre-Henry Povel, Jeff Beney, Guillaume Delafosse, Philippe Masson, G.E. Ranne, 7.7, Greg Cervall, Loris Philippot, Florent Sacré, Stéphane Blouquin, Major Schmunk, Sabine Wong.

Imprimé à Berne, Suisse, chez Stämpfli AG, octobre 2008 (www.staempfli.com)

Retrouvez des suppléments inédits (PDF ou impression à la demande) sur la boutique de 2d Sans Faces : <http://stores.lulu.com/2dsf>



EN GUISE D'INTRODUCTION

En guise d'introduction

Bejofa est constituée d'une façon assez différente des villes que l'on connaît dans la réalité, y compris celles d'origine médiévale. La notion de promiscuité y est un euphémisme, l'ordre un vœu pieu, la géométrie un art non-exact. On construit serré parce qu'on s'entasse derrière des murailles pour se protéger des guerres.

Les architectes sont avant tout des artistes qui ne se consacrent qu'aux édifices prestigieux, la construction est confiée aux artisans et les plans sont inexistantes. Les matériaux utilisés dépendent des moyens du futur propriétaire, des ressources locales et, si les soubassements peuvent être en pierre ou en brique (rose), les étages sont très souvent en bois et torchis (les colombages). Les rues sont sombres même au cœur de la journée, les bâtisses s'élevant sur cinq à huit étages dans les quartiers les plus denses et les luminaires publics sont au mieux peu efficaces. La nuit, le terme de coupe-gorge n'est pas gabaudé : se promener seul est dangereux.

Une ville, ça pue la pisse, la merde, la nourriture pourrie, la charogne, le cuir du tanneur, le charbon, la sueur, le sang caillé, le fumier... Les égouts sont rares, les épurateurs en fonction de plus en plus clairsemés, la rue fait bien l'affaire pour la majorité. Se promener dans Bejofa est tout sauf un plaisir de flâneur. En cas de pluie c'est un bourbier, en cas de sécheresse un monde de poussière et d'odeurs putrides. L'ennemi principal est le feu, les ruelles étant bien trop étroites pour éviter la propagation des flammes.

Les plus nombreux s'entassent dans des maisons mal entretenues, les façades sont des nids à courants d'air, les toits des passoires, les portes coïncent à cause de l'humidité. Les habitations sentent le renfermé, le moisi, les excréments, les odeurs corporelles, la vieille graisse, l'oignon et le chou, c'est l'odeur de la rue en plus concentré. Les gens se lavent peu, voire pas du tout, les maladies sont fréquentes et les épidémies terribles. La vermine est partout, les parasites pullulent, et les rats sont tellement communs qu'on ne les remarque presque plus.

Bejofa résonne des cris et des bruits de mille activités, la vie communautaire a lieu le plus souvent hors du domicile, sur les places publiques, dans les tavernes avoisinantes, au lavoir pour les femmes, à l'église. L'eau se trouve à la fontaine publique ou s'achète à un vendeur ambulancier. Le commerce et l'artisanat sont omniprésents.

Les plus pauvres mendient dans les rues, souvent pathétiques, régulièrement fourbes par nécessité, c'est la lie de l'humanité. Les petites gens mènent une vie de labeur, levés à l'aurore pour courir le mandat, la paie de la journée suffit à peine à les nourrir et ils cumulent souvent plusieurs boulots plus ou moins licites. Ils sont durs physiquement et moralement, c'est le terreau préféré des Méloriens. Simples, carrés, usés très tôt par une vie trop dure, leur meilleure amie est bien souvent la bouteille. Les petits bourgeois triment presque autant que les manouvriers pour faire tourner leur affaire, ponctionnés de tous les côtés par la pègre et les magistrats véreux. Gens volontaires, responsables, ils ont appris à être sournois pour conserver un peu du pécule que leur travail apporte, vendant amis comme ennemis pour un peu de calme et de sérénité.

Les quartiers riches sont en apparence l'antithèse de tout cela, mais derrière les façades, l'humanité sordide des puissants apparaît. Perversions, cupidité, racisme, mépris pour les plus faibles sont autant de traits de caractère qui forment la « crasse mentale » des nobles et grands bourgeois. Ces derniers rêvent de la noblesse, mais l'argent et le pouvoir sont leur raison de vivre. Ils doivent paraître pour exister et la richesse devient le sésame de leurs lubies. Ils achètent leur vie, leurs fantasmes.

Les nobles essaient encore de diriger le monde mais, trop habitués au faste, ils doivent néanmoins de plus en plus se mêler au monde matériel pour pouvoir soutenir leur train de vie et leur apparence au prix de lourdes dettes.

ATLAS DE BEJOFA

Ce n'est pas la première fois que je descends dans les égouts. Il y a quelques années, on m'y avait même laissé pour mort, le ventre ouvert à la vermine avec la crasse et les rats qui me rongeaient les entrailles. Quelques mois plus tard, je réapparais bien fringant, un miraculé pour certains, un démon pour d'autres. Le miracle je le devais à mon jumeau dont j'avais pris l'identité ; la démonologie, elle m'est tombée dessus sans crier gare. Des inquisiteurs je retiens finalement assez peu de questions...

Meshaël ouvre la marche depuis le début. Il n'arrête pas de péter, mais pour un félic je trouve qu'il supporte plutôt bien les eaux usées – en tout cas depuis qu'il n'a plus rien sur l'estomac. Ce type est fiable pour les repérages sur les toits : je me demande ce qu'il fout là, les pattes dans la fange et l'estomac léger. En plus il n'est pas si vif et sa vue le trahit – bien qu'il n'ose l'avouer. Est-ce que Fenn l'aurait pris par compassion pour les petiots que sa minaude vient de mettre bas ? J'en doute. sûr qu'il a besoin d'or pour payer ses dettes de jeu et entretenir sa progéniture gourmande, mais Fenn n'est pas reconnu pour ses largesses. En plus, il a toujours rêvé qu'une belle bourrasque débarrasse les toits de toute la racaille des monte-en-l'air félics.

Fenn le talonne. D'un peu trop près à mon goût : j'hésite entre l'amateurisme et le coup tordu. Fenn est un bon perceur de coffres, mais il souffre d'un ego surdimensionné. Il déteste tout et tout le monde en oubliant qu'il s'appelait avant Sven et qu'en bon Stövenger, c'est une brute d'ivrogne. Enfin... normalement. Lui, il est plutôt du genre maigrelet avec des sourcils de femelle et des cicatrices qui en disent long sur sa capacité à s'attirer des embrouilles. Pourtant, c'est un survivant et sa lame est vive. Ça fait une bonne heure qu'il s'engueule avec Meshaël parce qu'il trouve qu'il traîne et Meshaël l'engueule parce qu'il n'arrête pas de lui flairer le cul.

Fenn... la vache ! Et dire que c'est ça le cerveau du casse ! Il ne se préoccupe même pas du cureton qui le suit et ça m'étonnerait que ce soit parce qu'il a confiance en moi qui ferme la marche. Il n'a confiance en personne. Plus le temps passe et plus je me dis que cette expédition est une belle connerie et moi un beau couillon. Je suis derrière : j'arriverai probablement à me tirer en douce si le besoin s'en fait sentir, mais j'égorgerai ces raclures avant. Surtout le cureton. Fenn voulait que j'ouvre la marche : il a suffi que je lui dise qu'il était hors de question que j'aie un curé encore une fois dans le dos et bien loin de ma lame pour qu'il cède sans discuter. Des églises j'en ai pillé un paquet depuis mes petites histoires – une vindicte personnelle en quelque sorte – et Fenn compte sur mon expérience. Ceci dit, je fais le faraud, mais le temple qu'on s'apprête à casser reste bien loin de ce que j'aurais pu imaginer.

Celui qui m'intrigue le plus c'est quand même le cureton : ce gars-là n'a pas la vingtaine et même s'il se pisse dessus depuis tout à l'heure par crainte du courroux d'Arlam, on voit bien qu'il n'a pas la vocation. C'est un délicat, un petit fils de noble et de pute qu'on a tenté de laver du péché en le

collant dans les ordres. En tout cas il n'a rien d'un truand et j'ai presque pitié pour lui. Il a tellement peur de moi que je me demande s'il n'est pas au courant de mon passé. Pauvre gars va ! Je ne vais pas le bouffer quand même...

Trois heures qu'on arpente les égouts et rien à signaler d'anormal : j'essuie mes dagues sur un collègue – ancien collègue – qui a eu la brillante idée de vouloir nous doubler tout seul. Moro nous est tombé dessus d'un tunnel supérieur ; manque de bol, c'est sur le cureton qu'il a basculé : le seul qu'il ne pouvait pas buter bien sûr. Surpris, tout seul comme un grand, je l'ai planté directement dans le bras. Il n'a plus bougé. Question : « T'es seul ? » Réponse étranglée : « O... oui... me tue p... ». L'autre dague dans la gorge. Exécution. J'entendais les bruits feutrés de cavalcade gourie au-dessus – ce naze mentait et tout ce que j'espérais c'était que ses potes lui avaient menti sur leur collaboration aussi. Dans ce secteur, les gouris sont aussi peu amènes que veules.

Moro voulait se joindre à nous. C'était le genre à tendre l'oreille dans les tavernes borgnes en espérant pêcher des infos et notre cureton était du genre à parler trop fort. On lui avait dit qu'il n'était pas de la partie et qu'il ferait mieux de ne pas trop écouter aux portes. Il aurait mieux fait de m'obéir. Notre cureton trempé jusqu'aux os beuglait de terreur. J'ai dû le menacer pour qu'il la boucle, mais l'engueulade entre Meshaël et Fenn sur l'efficacité de la surveillance n'arrangeait rien. Des amateurs. Je le savais.

On n'a pas bougé pendant une bonne vingtaine de minutes. Dans le silence, histoire de voir si d'autres téméraires se pointeraient.

Le cureton gerbe un coup et se remet de ses émotions tranquillement. Je n'aime pas trop le regard curieux qu'il porte à mes dagues. Il cite un passage du livre des bondieuseries et me demande où j'ai obtenu ces joyaux. C'est vrai qu'elles sont belles : ouvragées, ciselées d'or et d'inscriptions ésotériques et d'un tranchant redoutable. Je lui réponds narquoisement que c'est un cadeau de l'église Saint-Basile ; je vois bien qu'il a compris. Aucune trace des gouris ou d'un autre bouffon : nous reprenons la route.

Quelques centaines de mètres plus loin Meshaël s'arrête sur un cadavre d'héloderme. Bizarre. Fenn l'examine. Le cureton dit qu'il est mort depuis longtemps : pas évident à deviner sur un lézard crevé et dans une telle masse de bestioles. J'ai bien envie de lui demander comment il sait ça, mais je laisse tomber. Il essaye probablement de faire le malin, de se rendre important. L'héloderme n'a rien sur lui, il a peut-être raison. Nous continuons.

Fenn commence à s'impatienter. Pour une fois il n'a pas tort. Le cureton s'avance subitement vers la plaque brisée d'un épurateur et l'examine attentivement, passant ses mains sur les gravures de sorcier. Meshaël change son huile de lanterne, Fenn gémit, je scrute les environs. Le curé s'exclame de joie que c'est là, que c'est la sortie, juste derrière la plaque. Fenn se rue dessus pour la déplacer sans même prendre le temps

de voir s'il n'y aurait pas un piège. Je lui fais la remarque et en guise de réponse il dit que si c'est magique il l'aura dans le fion de toute manière. Eh beh... la désinvolture de ce type me surprend parfois. Meshael lui donne un coup de main et à deux ils arrachent assez facilement le lourd pavé marbré. Merci pour la vague de merde et le bruit qu'ils provoquent : si quelqu'un ne savait pas encore qu'on était là il est désormais renseigné !

Une échelle de fer se dévoile derrière. Elle n'est pas bien poussiéreuse. Le seul d'entre nous à porter la robe ressort son explication : le passage secret sert régulièrement au père supérieur pour trafiquer des douceurs avec les contrebandiers et les marchands d'esclaves. Fenn veut passer le premier, Meshael offre de fermer la marche. Le cureton préfère attendre en bas. Quelque chose me dérange, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus. Je proteste qu'on ne va pas laisser la pucelle seule derrière et Meshael rétorque illico qu'il va le surveiller. Je n'aime pas ça. Fenn a déjà grimpé, je lui emboîte le pas en dégainant discrètement une aiguille keshite. Ces poinçons longs et fins servent habituellement aux cambrioleurs, mais les keshites m'ont déjà montré leur véritable usage, à mes dépens. Depuis je m'y suis fait et j'en garde toujours un faisceau d'une douzaine. Ça m'a déjà sauvé la vie deux fois et ne dit-on pas : « Jamais deux sans trois ? »

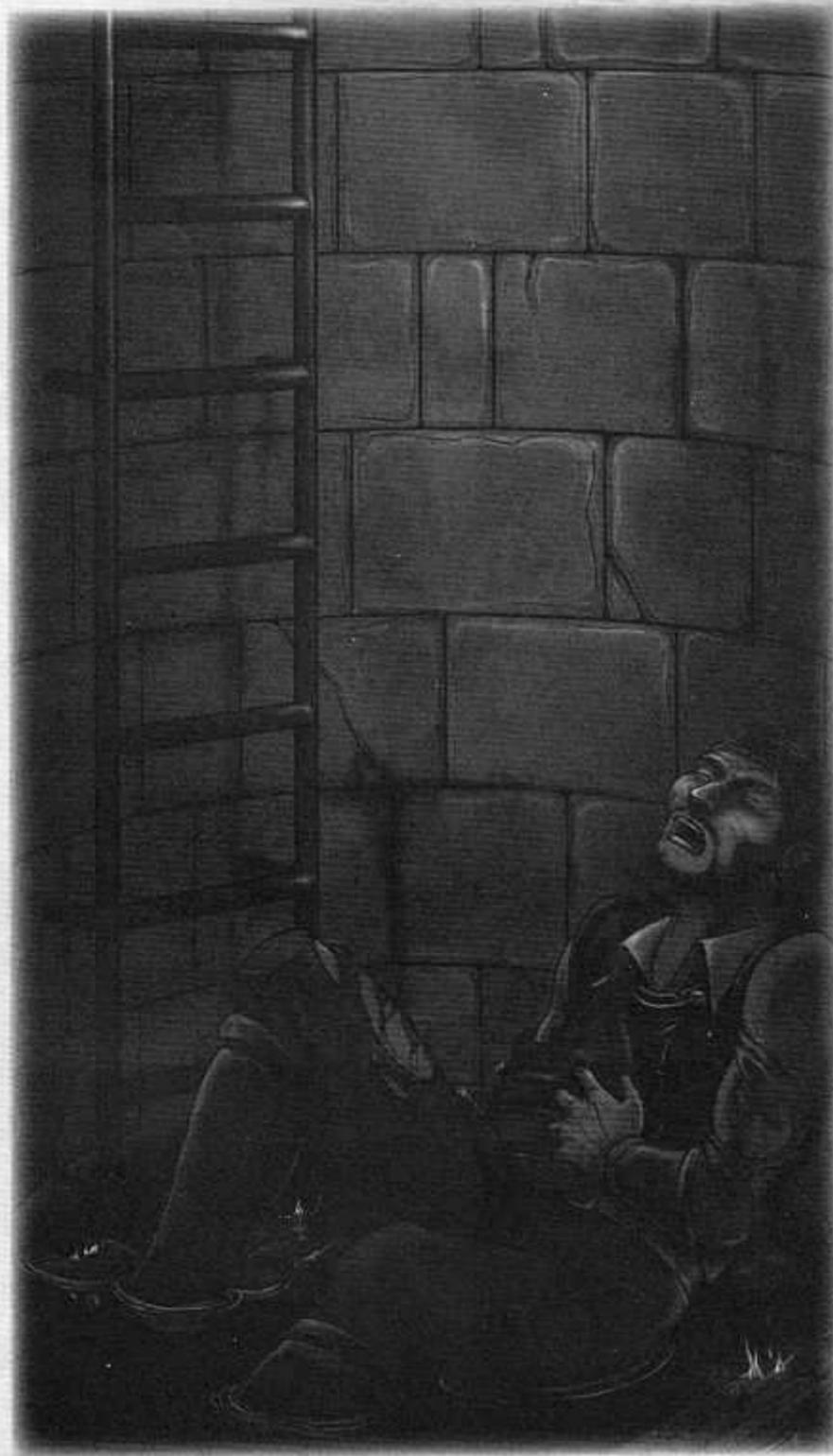
L'échelle est bien haute. Je laisse Fenn prendre de l'avance et m'immobilise à mi-hauteur pour tendre l'oreille. Pas un bruit en bas, pas même une prière. Je commence à retracer le dédale que nous a fait parcourir le cureton pendant des heures. C'est trop long. J'essaye de situer l'épurateur brisé par rapport aux autres et le doute m'envahit : on ne peut pas être au-dessous d'une grande église, ce n'est pas possible – à moins qu'ils l'aient construite en une nuit. J'essaye d'appeler Fenn à voix basse. Pas un bruit. Plus une lumière en bas. Je sors une deuxième aiguille et progresse le plus silencieusement possible vers le haut.

Un gémissement presque muet envahit le conduit dans lequel je me trouve : c'est Fenn. Un souffle âcre me chatouille soudainement le visage : j'ai l'impression de défaillir, un frisson me parcourt l'échine. D'instinct je colle mes pieds et mes mains contre les bords de l'échelle et je file vers le bas. Une voix rauque incante, une voix exécrant le vivant ! D'une main j'empoigne un barreau pour stopper ma descente, de l'autre je me roule dans ma cape et je lâche tout. Une fournaise me rattrape dans un hurlement d'air égorgé par les flammes.

Fatterris dans l'eau fangeuse près de l'épurateur et me cogne violemment le bras sur le bloc brisé. La douleur m'étreint. L'éclair de feu disparaît. Je sors et file dans l'obscurité comme un dément. Il n'y a plus d'air, mes poumons me brûlent, je manque de m'asommer dans l'obscurité puis la nuit finit par m'envahir : « deux fois, pas trois... » sont les derniers mots que je m'entends penser.

Les gouris m'ont dit que j'ai dormi trois jours. Ils m'ont ramassé, m'ont collé une attelle sur le bras gauche, m'ont lavé et veillé. Le couillon c'est moi : je connaissais pas mal ces égouts, mais j'avais l'esprit trop occupé pour me rendre compte de l'arnaque. Ils m'ont expliqué que le cureton nous avait conduits dans le temple d'un démonologue et que Fenn avait servi de pâture à une engeance des Ténèbres. On n'étaient pas les premiers à passer par là : le soi-disant cureton apportait de la chair fraîche à son maître et Meshael jouait sur les deux tableaux, touchant à la fois du clergé pour le débarrasser des pillards dans mon genre et s'acoquinant avec les hérétiques pour l'or. Ce fils de chienne !

Le nid de Nevichr me connaissait sans trop m'apprécier. J'avais déjà bossé un peu avec eux, ils savaient que j'étais réglo et puis maintenant que j'avais une dette envers eux, ils entendaient bien en profiter. Parfait ! J'avais un nouvel employeur et pas un amateur cette fois : Meshael serait ma première cible félic. En bonus je leur ferai même sa putain et sa chiennasse de progéniture. Ensuite je m'occuperai du comique qui jouait très bien les curés...



ATLAS DE BEJOFA

CHAPITRE I

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette petite panoplie de règles optionnelles offre aux meneurs de Nightprowler Seconde Edition quelques propositions. Nouvelles compétences de gestion des gangs, règles d'évolution retravaillées, Traits supplémentaires, trucs, écoles d'escrime... gardez à l'esprit qu'il s'agit avant tout d'une boîte à outils que vous aurez la tâche d'examiner et d'adapter en fonction de vos besoins et habitudes de jeu.

GANGSTERS

L'ajout d'une compétence Gang permet de résumer l'implication d'un personnage dans une bande de malfrats. Chaque association de malfaiteurs se verra ainsi gratifiée d'une compétence distincte (i.e. : Gang – Les Enjôleurs). Les meneurs peuvent s'en servir pour évaluer le niveau d'aptitude des membres d'un gang de personnages secondaires ; les joueurs y trouveront davantage un intérêt vis-à-vis de leurs anciennes connaissances que dans le gang qu'ils forment autour de la table de jeu.

Les règles ne pouvant toutefois retranscrire tous les aléas de la vie d'une coterie – plus particulièrement lorsqu'il s'agit

de groupes secondaires composés de personnages non joueurs – n'hésitez pas à pourvoir de difficultés supplémentaires les jets concernant des gangs avec lesquels les personnages n'ont plus de contacts depuis longtemps, ou dont l'évolution a radicalement transformé le quotidien.

Bien que son fonctionnement repose sur le mécanisme basique de n'importe quelle autre compétence, sa polyvalence d'utilisation et les spécialités qu'elle implique nécessitent toutefois quelques ajustements.

❖ Technique

Épisode I : Les compétences fantômes

Premier point technique.

Chaque personnage bénéficie de l'ouverture gratuite d'une compétence pour chaque gang auquel il appartient ou dont il a fait partie. La valeur initiale de la compétence ainsi ouverte est de 6 (Novice) pour un personnage débutant. Selon son appréciation et en fonction de l'expérience accumulée par le personnage auprès du gang concerné, le meneur de jeu peut autoriser une ouverture à 9 (Confirmé), voire 13 (Professionnel). Il est toutefois recommandé de considérer ces possibilités comme des exceptions et de ne les utiliser que pour des personnages ayant déjà de la bouteille.

L'ouverture d'une compétence Gang suit les règles normales. Le meneur doit bien évidemment donner son aval, ce qui implique qu'un personnage possède de solides justifications acquises en cours de scénario pour prétendre à cette nouvelle compétence.

Lors de la création d'un personnage, certains Traits sous-entendent une participation passée ou de premières expériences significatives avec des coterie de truands. Vous pouvez autoriser l'ouverture d'une ou de plusieurs compétences Gang liées à ces Traits :

Les Traits Accident, Compromission, Filiation, Fuite, Tentation, Mentor, Trahison, Mignon, Caïd, Trafic ou Apprentissage demandent que l'historique du personnage les concernant soit solide et cohérent. Le niveau d'ouverture devrait alors se limiter à 6 (Novice).

« L'EXPÉRIENCE PETIT, L'EXPÉRIENCE... »

Chaque nouvelle ouverture d'une compétence Gang, après la première, ajoute automatiquement 1 point aux spécialisations Méthodes et Implication des compétences déjà ouvertes.

Les joueurs ne sont pas autorisés à augmenter le niveau de leurs compétences Gang lors de la création de personnage, à l'exception d'une création de personnages expérimentés.

Les Traits Mauvaise influence, Reconversion, Rupture familiale, Catastrophe, Réorientation, Vétéran, Extrémistes, Compagnons se révèlent nettement plus appropriés étant donné que l'implication dans un gang lors des années de jeunesse y est présentée comme une évidence indéniable. Le niveau d'ouverture de la compétence peut alors être attribué directement à 9, voire 13.

Épisode II : L'attaque des spécialisations

Deuxième point technique.

Quatre spécialisations différentes définissent la compétence Gang : Méthodes, Organisation, Renseignement et Implication. Chacune correspond à un Attribut dont les Cercles permettent d'effectuer des actions particulières ou de remporter des bonus.

Les personnages doivent obligatoirement choisir une spécialisation lorsqu'ils ouvrent une compétence Gang. Le principe est le même que pour les armes : un jet sous une spécialisation différente reste possible, mais interdit au personnage d'utiliser les Cercles d'Attributs et reste cantonné à sa seule valeur de compétence.

Dans le même ordre d'idées, un personnage désireux d'augmenter le niveau de sa compétence Gang grâce aux Points d'Expérience peut choisir d'ouvrir une nouvelle spécialisation, de la même manière que s'il s'agissait d'une

EXEMPLE DE PROGRESSION

Jeck possède la compétence « Gang – les Enjôleurs (Organisation) 11 ». Il décide d'utiliser 10 PE pour ouvrir la spécialisation Renseignement. Sa compétence devient « Gang – Les Enjôleurs (Organisation 11, Renseignement 6) ». Après le scénario suivant, Jereck souhaite faire progresser sa compétence : il dépense 11 PE et sa compétence devient alors « Gang – Les Enjôleurs (Organisation 12, Renseignement 7) ».

compétence indépendante (il y a donc des chances que son niveau soit différent d'une spécialisation à l'autre au sein de la même compétence).

Par la suite, les PE dépensés pour monter la compétence (et donc la première spécialisation choisie) font également monter le niveau des spécialisations secondaires.

Épisode III : La revanche des spécialisations

Méthodes

Connaissance et application des méthodes du gang, de la préparation d'un coup à son exécution. Le gangster connaît les routines employées pour monter le méfait principal du gang (niveau de compétence Novice), ainsi que ses exactions secondaires (niveaux Confirmé et Professionnel). Il est ainsi capable de coordonner efficacement ses actions avec celles de ses partenaires, sans communication directe et connaît le langage hermétique – les symboles – utilisé par le gang.

Pour chaque Cercle d'Initiative dépensé (maximum 3), le gangster peut anticiper l'action d'un partenaire ou d'une cible lors de l'exécution du méfait.

C'est la spécialisation de base octroyée aux PNJ – Menu fretin, Affranchi ou Épée (cf. Écran, p. 27) – travaillant avec les personnages afin de leur permettre d'exécuter les tâches courantes qui leur sont dédiées. Leur compétence Gang est gratuitement ouverte à 6 et pour éviter de gérer leur expérience, on considère qu'elle augmente automatiquement de 1 point par mois.

Organisation

Connaissance de la hiérarchie du gang, depuis les personnalités qui lui sont liées jusqu'à ses contacts dans la pègre. Le gangster connaît les noms et attributions des membres au sein du gang (niveau de compétence Novice) ainsi que les réseaux réguliers qu'il entretient avec d'autres organisations de malfaiteurs (niveaux Confirmé et Professionnel). Il est ainsi capable de savoir comment et jusqu'où l'information va remonter, autant que les parties en jeu dans l'exécution d'un larcin.

« QUICK TIME EVENT » (QTE)

Derrière ce vocable directement emprunté aux jeux vidéo se cachent des applications particulières permises par les spécialisations. Vous remarquerez que leur description permet souvent d'envisager des actions qui peuvent être romancées plutôt que jouées. Et c'est tout l'intérêt. En-dehors de la latitude d'interprétation évidente laissée au meneur de jeu, ce dernier devrait profiter de ces possibilités (généralement associées à la dépense de Cercles) pour raccourcir certaines actions en les racontant plutôt qu'en les faisant jouer. Avec un peu d'expérience, le gain en fluidité devrait se révéler appréciable.

Cependant, prenez garde à ne pas dépasser les bornes : aucun scénario ne devrait pouvoir être compromis par l'usage d'un QTE, pas plus que par un jet de dé chanceux. C'est donc à vous et à vous seul que revient la responsabilité de jauger les résultats de l'utilisation d'une spécialisation.

« OU : COMMENT ALIMENTER SA CHRONIQUE SUR LE DOS DES JOUEURS... »

Jean-Claude joue Jeck le monte-en-l'air félic. Le dernier coup de son gang (PJ) ayant mal tourné, il profite d'un repos pour chercher un contrat avec les Enjôleurs, gang auquel il a brièvement appartenu et dont la spécialité consiste à vider les appartements cossus en partenariat avec des courtisanes. Jean-Claude cherche le gros coup et dépense 3 Cercles mais le résultat de son jet est malgré tout calamiteux. Parfait, il vous manquait justement une idée d'événement pour la prochaine séance. Profitant de ce résultat, vous décidez qu'il touche quand même le pactole mais que ça va mal se passer : vindicte, trahison, milice... les possibilités ne manquent pas considérant les domaines couverts par la spécialisation. L'intérêt consiste à les faire ressurgir pendant la partie, sans que Jeck ne se doute de ce qu'il se passe – au moins dans un premier temps. Merci Jeck. Haha.

8

Pour chaque Cercle de Lucidité dépensé (maximum 3), le gangster peut tenter soit de court-circuiter la remontée d'information (la ralentir), soit d'établir un contact avec l'un des réseaux du gang afin d'offrir une contre-proposition, par exemple. Dans ce dernier cas, la dépense de Cercles doit s'accompagner d'un marché intéressant qui justifierait une trahison. Selon le degré de celle-ci et l'historique existant entre le gang et la faction concernée de son réseau, l'action sera plus ou moins difficile à entreprendre (à l'appréciation du meneur). Le nombre de Cercles engagés, toujours dans la limite du maximum autorisé, peut servir de bonus lors de la négociation.

Renseignement

Capacité d'obtenir des informations sur le gang par des moyens détournés, des cibles visées aux contacts ponctuels. Le gangster connaît différentes manières de se renseigner sur le gang sans pour autant attirer l'attention de celui-ci. Il est ainsi capable d'être au fait de ses activités à court terme (niveau de compétence Novice), de ses plans à moyen terme, des contacts recherchés ou des vendettas en cours, par exemple (niveaux Confirmé et Professionnel).

Pour chaque Cercle d'Aplomb dépensé (maximum 3), le gangster peut obtenir un renseignement particulièrement important pour lui. Le détail est laissé à l'appréciation du meneur en fonction de la situation. Par exemple : dévoiler les dessous d'une rumeur, être averti *in extremis* qu'une expédi-

tion punitive se dirige vers sa planque, ou obtenir des détails sur le prochain coup organisé. Ces renseignements peuvent nécessiter une rémunération des sources.

Implication

Expérience du personnage au sein du gang, de son activité et sa fiabilité jusqu'au regard que les autorités lui portent. Le gangster connaît sa réputation vis-à-vis du gang (loyauté, confiance, influence) selon qu'il y soit occasionnellement associé (niveau de compétence Novice), régulièrement associé (niveau Confirmé) ou qu'il l'ait quitté (niveau Professionnel). Il est ainsi capable de travailler pour des factions secondaires (PNJ), voire de s'en servir à des fins personnelles.

Pour chaque Cercle de Santé dépensé (maximum 3), le gangster peut tenter de s'engager sur un coup organisé par un gang de PNJ. Cette action peut être simplement gérée entre les parties afin d'assurer un revenu au personnage. En fonction de la Qualité obtenue, le meneur est libre d'en tirer les conséquences (cf. encadré). Dépenser 1 Cercle permet également au personnage d'obtenir les informations que détient la milice sur lui ou sur un autre compagnon, mais seulement dans le cadre des activités de ce gang. Enfin, la confiance et l'influence du gangster peuvent s'employer à des fins de manipulation, auquel cas et selon les circonstances, la dépense de Cercles comme la difficulté de l'action seront encore une fois estimées par le meneur.

Dans tous les cas vous remarquerez que cette spécialisation n'a pas d'usage direct pour le groupe composé par les personnages des joueurs. Par ailleurs, les résultats d'une éventuelle trahison de la part du gangster peuvent rendre la spécialisation caduque. Dans ce cas – et à moins que le personnage ne fasse montre d'un brio exceptionnel pour faire passer la pilule – vous pouvez autoriser le joueur à changer de spécialisation sans malus particulier.

Épisode IV : Un nouveau club

Les possibilités offertes par le mécanisme de la compétence Gang peuvent servir de modèle pour la gestion d'autres types de regroupements que les associations de malfaiteurs : associations, activistes politiques, commerçants ou noblesse du quartier, Guilde des Brasseurs, miliciens, etc. Les modifications à apporter aux spécialisations dépendent bien évidemment du contexte.

Épisode V : L'association contre-attaque

Méthodes est une spécialisation suffisamment générique pour être conservée en l'état. Elle permet de connaître la logique de fonctionnement du groupe et d'anticiper ses réactions dans les situations qui lui appartiennent. Par métonymie, on peut aussi lui associer la compétence principale, caractéristique des membres du groupe (une compétence martiale ou économique, par exemple).



Organisation perd de son intérêt pour les petites coterie et peut être avantageusement remplacée par Confrères. Cela permet d'estimer la connaissance que le groupe a de ses rivaux ou associés opérant dans le même secteur d'activité ; voire les autres entités du quartier où se situe leur quartier général.

Renseignement perd également de son intérêt et peut être remplacé par Envergure. Elle permet ainsi de mesurer le rayonnement, l'influence et la réputation du groupe, souvent synonymes de trésorerie et d'influence sur une zone donnée.

Implication ne demande que quelques ajustements lexicaux pour rester en l'état. Tout comme Méthodes, la spécialisation est suffisamment générique pour s'appliquer aux divers regroupements de moindre envergure.

Épisode VI : Le retour du club

Le simple examen des spécialisations devrait suffire à vous indiquer les caractéristiques à prendre en compte pour la création d'une entité extérieure au circuit criminel : vocation de l'association, nombre de membres, figures dirigeantes et zone d'activité. De cette façon, une simple fiche bristol servira à regrouper toutes les informations nécessaires et les personnages typiques, détaillés au format des PNJ des scénarios, vous donneront une variété de seconds couteaux à portée de la main.

S'il reste évidemment possible d'approfondir le sujet, n'oubliez pas que trop de précisions risquent de nuire au rythme du jeu : ces propositions ne devraient pas dépasser le statut d'accessoire. Il est donc conseillé de les réserver à des groupes de personnages secondaires.

L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE



Les paragraphes qui suivent proposent de compléter les règles de progression survolées dans le livre de base (cf. Nightprowler 2, p. 124). L'enseignement d'une nouvelle compétence, comme son développement, suivent des procédés un peu différents : le talent du professeur et le temps investi dans l'étude (théorique ou pratique, selon les cas) sont des facteurs déterminants de cette progression.

❖ Technique

Augmenter une compétence connue nécessite de l'avoir pratiquée au cours d'une partie sans tenir compte des succès, échecs ou circonstances rencontrés. Tant que l'augmentation s'effectue dans les limites du niveau du personnage (Novice, Apprenti...), les règles de base s'appliquent sans qu'il soit nécessaire de recourir à l'assistance d'un professeur ni à des considérations temporelles.

L'acharnement

Deux personnages ne s'impliqueront pas forcément de la même manière dans leur entraînement. Afin de récompenser les acharnés avides d'efforts (et de PE), la règle qui suit propose d'offrir des points d'Expérience supplémentaires aux élèves les plus assidus.

Le principe est simple : en début de partie, un joueur peut décider que son personnage va s'investir dans la progression d'une ou plusieurs compétences particulières. Afin de symboliser cet investissement, le joueur va délibérément barrer d'une croix 1 Cercle d'Attribut correspondant à la compétence ciblée. Le Cercle ne sera pas utilisable en cours de jeu (sous peine de perdre le bénéfice de son entraînement) mais permettra au personnage de gagner 3 PE supplémentaires à la fin de la partie. Ces points seront bien entendu réservés à la progression de ladite compétence et peuvent être stockés en attendant d'être utilisés.

Pour les compétences directement associées à des Caractéristiques le choix du Cercle est simple. Pour les autres, c'est selon les cas, et l'usage que fait le personnage de sa compétence doit dicter la logique du choix. En cas de litige ou d'indécision, l'Attribut Santé sera pris par défaut pour simuler la concentration et la fatigue découlant de l'apprentissage.

Les seuils de compétence

Dès lors qu'un personnage s'apprête à franchir un nouveau stade (par exemple : passer de 8 à 9 signifie progresser du stade d'Apprenti à celui de Confirmé), le temps et la qualité de l'enseignement entrent en ligne de compte. Les règles suivantes ne doivent pas faire oublier qu'une dépense de points d'Expérience (PE) est toujours indispensable.

Dans tous les cas n'oubliez pas qu'un professeur est chose rare dans le milieu de la truanderie : les vétérans sont avant tout des survivants et doivent leur succès à cette fameuse expérience qui fait d'eux des professionnels du métier. Peu sont enclins à partager leurs secrets ; encore moins sans contrepartie(s). Trouver un professeur et le convaincre de dispenser son enseignement sont des quêtes à prendre en compte dans vos chroniques.

Au cours des paragraphes suivants, le terme de « partie » revient fréquemment. Utilisé de manière générique pour exprimer une certaine durée, c'est à vous que revient le choix, selon vos habitudes, votre fréquence de jeu et la rapidité d'évolution que vous souhaitez pour les personnages, de considérer qu'une « partie » correspond à une séance, un scénario ou un certain nombre de semaines écoulées en jeu.

Par ailleurs, n'hésitez pas à mettre en scène cette expérience. Par exemple : un voleur progressant dans la compétence Planquer peut avoir gagné en habileté, mais il peut également avoir appris à choisir certains tissus particuliers pour ses vêtements, il peut désormais connaître plusieurs onguents simples qui permettent de cirer ceux-ci afin d'en réduire le frottement, tout comme il peut avoir appris certaines façons de lier son équipement de manière à réduire le bruit des entrechocs.

Du noviciat à la confirmation

Le franchissement d'un niveau de compétence réclame l'enseignement d'un professeur ; que celui-ci soit un personnage joueur ou non joueur importe peu : seul compte son niveau, au moins équivalant à celui visé par son élève. Dès lors, les premiers paliers ne s'embarrassent pas de détails : entre deux parties et toujours selon les règles, un joueur peut décider d'attribuer ses points d'Expérience à l'une ou plusieurs de ses compétences (il est toutefois recommandé de limiter la progression d'une compétence à 1 point par partie) jusqu'à conclure le niveau Confirmé.

Du professionnalisme à la maîtrise

En revanche, dès qu'il souhaite passer Professionnel, Expert ou Maître, un personnage doit investir quatre fois plus de temps dans son étude. Ce qui signifie que chaque palier demandera non pas une partie mais quatre pour que le personnage puisse progresser. Cependant, meilleur est le professeur et plus rapide sera l'enseignement. Ainsi, pour chaque palier d'écart entre l'élève et le maître, vous retirez une partie.

Et au-delà...

Pour les seuils supérieurs à celui de Maître, une plus grande liberté est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Vous pouvez suivre le même principe que celui détaillé précédemment ou bien envisager d'autres voies de développement, plus personnelles.

Ouverture de compétences

L'apprentissage d'une nouvelle discipline requiert le plus souvent un enseignement, au même titre que l'augmentation du seuil d'une compétence. Pour le reste (temps d'apprentissage, dépense d'Expérience), le barème normal est appliqué comme si le personnage passait du noviciat à la confirmation. Toutefois, les compétences présentant une Caractéristique associée ne sont pas soumises au professorat du moment que le personnage a eu l'occasion de s'exercer (avec succès ou non) au cours de la partie.

EXEMPLE

Jeck, falsificateur félic Confirmé : souhaitant devenir Professionnel, il dénicher un Expert prêt à le former. Avec deux niveaux de différence (Professionnel et Expert), il ne lui faudra que deux parties pour atteindre le seuil désiré. S'il avait trouvé un professeur au-delà du niveau Maître, une seule partie suffirait.

Nouveaux Traits optionnels

Autodidacte (Trait, -5 PM)

Vous possédez une aisance d'assimilation peu commune dans certains domaines ; bien né, vous seriez devenu l'un des génies de ce siècle mais ce n'est plus votre voie. Vos facultés vous permettent néanmoins d'apprendre la plupart des compétences sans le soutien d'un professeur, avec plus ou moins de difficultés selon le niveau de maîtrise recherché.

Le tableau ci-dessous indique le temps (compté en parties) et les points d'Expérience supplémentaires requis pour franchir les seuils de compétence.

À chaque fois que vous bénéficiez d'un enseignement dispensé par un professeur expérimenté, c'est-à-dire d'un niveau Professionnel, Expert ou Maître, vous économisez automatiquement 2 PE et ce, quel que soit le niveau de compétence que vous visez.

Ouverture de comp. :	T 0	+0 PE
Apprenti :	T 0	+1 PE
Confirmé :	T 0	+1 PE ou T +1 +0 PE
Professionnel :	T +1	+1 PE ou T +2 +0 PE
Expert :	T +1	+2 PE ou T +2 +1 PE
Maître et au-delà :	T +2	+2 PE ou T +1 +3 PE

Obtus (Trait, +5 PM)

Le moins que l'on puisse dire c'est que vous êtes plutôt lent à la détente. Mais vous possédez certainement d'autres qualités. Chaque fois que vous apprendrez ou développerez une nouvelle compétence vous faisant passer à un niveau supérieur (Novice à Apprenti, Apprenti à Confirmé, etc.), vous aurez le choix entre dépenser 2 PE supplémentaires ou rajouter une unité de temps. Ceci afin de simuler soit les efforts investis dans l'étude, soit le temps qui vous est nécessaire pour l'assimilation.

Maître (Trait, -4 PM)

À la différence du Mentor qui reflétait votre passé et vos premières expériences criminelles, le Maître est une connaissance sur laquelle vous pouvez compter encore aujourd'hui. Spécialiste de l'un des sept Arts de compétences (niveau Maître) dont dépendent probablement son identité et sa fonction, il entretient avec vous un lien à définir avec le meneur de jeu. Quoi qu'il en soit, le Maître ne doit servir qu'à cette seule fin : l'apprentissage. Une fois par partie, celui-ci est disposé à vous enseigner ou à développer l'une des compétences de son Art. Vous n'avez donc pas à chercher de professeur dans ce domaine et le coût en PE est ainsi réduit de 2.

Maître d'armes (Trait, -3 PM)

Plus spécialisé que le Maître, mais répondant grosso modo au même profil, le Maître d'armes n'a d'autre but que de vous enseigner les Techniques particulières d'une école. Ce faisant, il vous propose une alternative aux règles, remplaçant le coût en or et le temps nécessaire par une dépense appropriée de points d'Expérience.

À la fin d'une partie, vous pouvez dépenser 6 PE pour l'acquisition d'une nouvelle Technique. Ce temps prend plus ou moins en compte les leçons et l'entraînement dispensés par votre Maître. La plupart du temps, ce dernier est spécialiste d'une seule école ; si, toutefois, vous souhaitez lui accorder plus de polyvalence (toujours avec l'accord du meneur), il pourra vous enseigner indifféremment les Techniques de n'importe quelle école mais au prix de 10 PE.

❖ Nouvelles techniques d'école

École de Maradale

La main sûre (1 CA / +1 CI) : à l'aide d'une main-gauche en guise de seconde arme il est possible d'opposer des parades d'une efficacité renommée. Le personnage bénéficie d'une Attitude Défensive, mais remplace le malus habituel par un bonus de 2 qualités sur le résultat de son propre jet. En revanche, le contre est exclu à moins de dépenser 1 Cercle d'Initiative si l'opportunité se présente ; dans ce cas, le bonus de qualité ne s'applique pas aux dégâts. Un personnage maîtrisant cette Technique peut la préférer à une Attitude Défensive lorsqu'il change d'option de combat (cf. Réflexe défensif (Livre de base, p. 144).

École de Kélim

La danse macabre (1 C...) : armé d'un sabre ou d'un cimeterre et sans entraves de mouvement (encombrement important, sac, armure, etc.), le personnage peut recourir à un certain nombre de feintes de corps infligeant à son adversaire un malus de 1 point. L'enchaînement de feintes et d'es-

quives réclame 1 Cercle dans un Attribut au choix (selon la description faite par le joueur de son style). Chaque niveau d'Acrobatisme (Novice, Apprenti...) rajoute 1 point de malus – soit un minimum de 2, la compétence étant un pré-requis pour l'utilisation de cette Technique.

École orientale

Le cavalier invincible (0 C) : bien que le nom de la Technique ne corresponde plus à la réalité du combat oriental, le personnage utilise toujours conjointement sabre de cavalerie et petit bouclier rond (bois ou fer). Il est ainsi capable d'employer la Manœuvre Bouclier sans souffrir de malus sur son jet d'attaque.

École de la maison sans portes

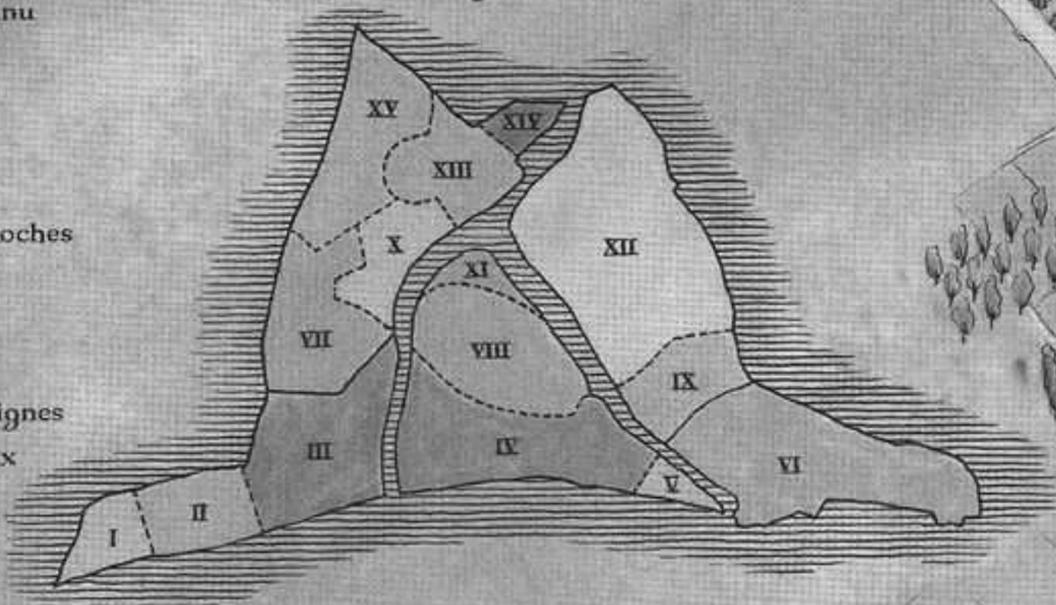
La maison sans porte (1 CA) : équipé de l'épée et du bouclier si particuliers de l'école, le personnage se retrouve en mesure d'utiliser des Techniques d'épuisement et de contre envers son adversaire. En adoptant une Attitude Défensive, il se concentre sur de violentes parades qui sapent la confiance et la résistance de la cible, causant, au choix du personnage attaquant, la perte de 1 Cercle d'Aplomb ou de Santé.

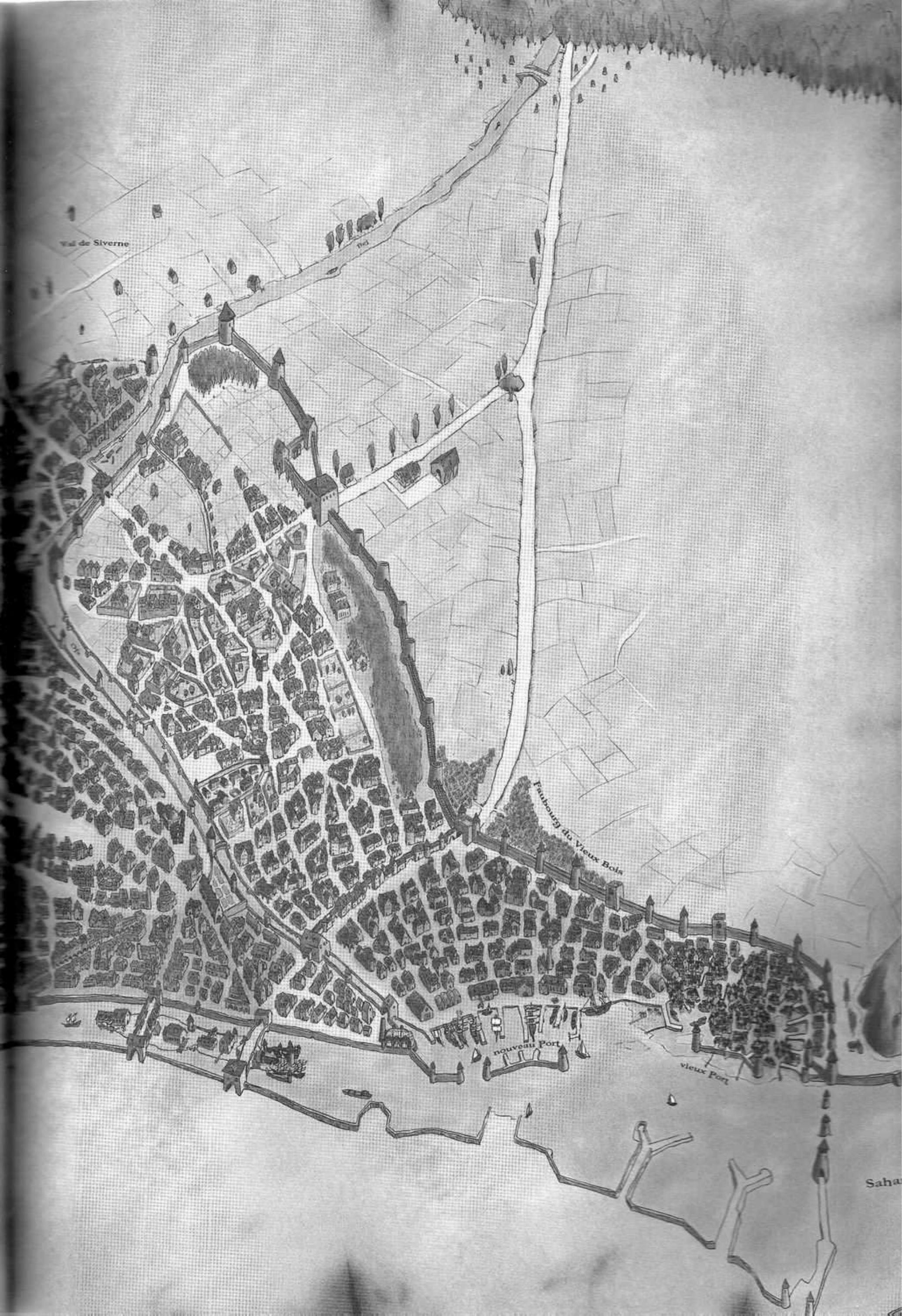
L'épée est un scramasaxe large, lourd et possédant une lame de 30 cm peu affûtée (caractéristiques d'une main-gauche). Son prix varie de 2 à 3 Co (au marché noir).

Le bouclier est un imposant pavois de bronze ouvragé portant le nom d'« égide d'Arlam ». Il est porté dans la main principale et son prix varie de 8 à 11 Co (au marché noir).

Plan des quartiers

- I. Les Tanneries
- II. Sang-et-Os
- III. Le Monde-Connu
- IV. Bej'
- V. La Verrerie
- VI. Les Ports
- VII. La Corde
- VIII. Les Saintes-Roches
- IX. Hobereau
- X. Nélasbourg
- XI. Les Forçats
- XII. Les Douzes-Vignes
- XIII. Nélas-le-Vieux
- XIV. Les Planches
- XV. Les Arpents





Val de Saverne

Rej

Faubourg du Vieux Bois

nouveau Port

vieux Port

Saverne

ATLAS DE BEJOFA

CHAPITRE II

LES JOURS ET LES NUITS

HISTOIRE ET DESCRIPTION DE BEJOFA



L'histoire de Bejofa est intimement liée à celle de sa grande sœur Samarande. À l'origine un simple village de pêcheurs, l'évolution galopante de la capitale princière lui permit rapidement de grandir au point de devenir une cité à part entière, portée par la montée en puissance de la bourgeoisie. C'est une ville pragmatique, fataliste mais jamais désespérée, elle a traversé les périodes les plus noires pour, à chaque fois, rebondir et réclamer la place qui lui est due.

❖ Situation et population

Sise sur la rive nord du fleuve Sahar, face à Samarande, Bejofa se développe sur une pente régulière qui monte jusqu'au Val-de-Siverne et ses vignobles réputés en s'appuyant sur quatre éminences : le Mont Tocsin, imposant bloc rocheux qui fait face à la colline du Prince de Samarande, le Mont Dragor connu pour ses gibets à l'ouest, la colline de Vermont au nord-est et, finalement, l'Éperon à l'est et sa forteresse samarinienne contrôlant le fleuve. Deux cours d'eau la traversent, la Bejofa se séparant en Bej et Ofa à la rencontre du Mont Tocsin et la Bovine venant se jeter dans le fleuve en traversant les faubourgs de l'ouest après avoir traversé les champs de blé de Saint-Siléas. Les quartiers historiques sont ceints d'une muraille solide qui a déjà fait ses preuves et les événements récents ont motivé l'agrandissement de l'enceinte pour y inclure les nouveaux quartiers.

Bejofa compte dix quartiers intra-muros : les Tanneries, Sang-et-Os, le Monde-Connu, Bej', la Verrerie, les Ports, les Saintes-Roches, les Forçats, les Hobereaux et les Douze-Vignes. Extra-muros : la Corde, Nélas-le-Vieux, Nélasbourg, les Arpents et les Planches. Ces quartiers couvrent une surface d'environ 40 kilomètres carrés, et ont une population d'environ 300 000 habitants (cf encadré).

Les faubourgs comprennent de nombreux quartiers aux dimensions fluctuantes dont, le Palud – un bidonville insalubre – les Peaux, l'Ecorchebœuf, le Couloir-aux-Vents, le Val-de-Siverne et le Vieux-Bois.

Au-delà des habitations se déroule une campagne fertile, cultivée de façon extensive, mais qui ne suffit pas à nourrir l'appétit gargantuesque des cités jumelles. Aussi frénétiques que la ville, les champs environnants ne prêtent guère à la rêverie bucolique.

❖ Fondation de la ville

Si l'histoire officielle fixe la naissance de Bejofa en tant que ville en 2476, l'occupation du site remonte au XIXe siècle. En effet, on voit se développer une petite communauté de pêcheurs sur la rive nord du Sahar, face au port marchand de Samarande. Sur le Mont Tocsin, quelques illuminés creusent des retraites troglodytes dans la falaise, inspirés par sainte Gilda du Rocher, une héroïne de la deuxième Ténèbre. C'est le développement trop rapide de Samarande qui va permettre à Bejofa de réellement commencer à exister. La fondation de Kalaar et les richesses qu'elle apporte à la région poussent à la création d'une zone artisanale sur la rive nord, qui va englober le petit village de pêcheurs et le transformer en port industriel.

L'emballlement de l'économie locale et l'apparition de fortunes roturières poussent les autorités de Samarande à inclure le développement de la rive nord dans leurs priorités.

Le conclave magique des Cités de 2110 voit apparaître une personnalité déterminante pour la construction du quartier de Bejofa : Charles-Edouard Ocreuze. Jeune gloire de l'académie d'architecture de Samarande, visionnaire, influent et issu d'une des plus riches familles bourgeoises, il dresse les plans d'une ville utopique, traçant de grandes artères, planifiant des rues couvertes, dessinant des monuments aux idées nouvelles, et finalement projetant des réseaux d'eau potable et d'égouts équipés des mêmes dispositifs d'épuration en construction partout dans la Principauté.



Son enthousiasme, sa détermination inflexible font des miracles. Le plus grand chantier du siècle lance une ère nouvelle, celle du progrès, ou du moins d'un nouvel élan pour près de vingt ans. Las de la tyrannie visionnaire d'Ocreuze et de son intransigeance, les mécènes de son rêve urbain l'abandonnent petit à petit, les fonds diminuent, les constructions, face au besoin de logements, se simplifient et s'éloignent de plus en plus des plans d'origine. Ocreuze se démène mais il devient dérangeant, malgré son anoblissement – qui finit de ruiner sa famille – et son implication politique. Il perd définitivement le

contrôle de son grand œuvre. Il développe ensuite des amitiés douteuses avec la pègre et finit par mourir dans la pauvreté et la disgrâce. À sa mort, le quartier de Bejofa a doublé de taille et ne ressemble plus à un village, même si personne n'ose encore parler de ville.

La « ville » compte alors quatre quartiers : Bej, la Verrerie, le Port et les Saintes-Roches.

Bejofa continue sa rapide expansion jusqu'au début du XXIII^e siècle et commence à affirmer son identité noble et bourgeoise face aux familles de Samarande. En 2215 éclate la révolte des Bandeaux Noirs, menée par une majorité d'étudiants de l'université des Saintes-Roches. Malgré la répression et la suspension des fonds royaux au développement des rives nord, Bejofa commence à exister au-delà de Samarande. La deuxième révolte qui annonce la fin du royaume d'Umélor trouve encore un foyer vivace dans les nouveaux quartiers et attire d'autres résidents fortunés. Il faut attendre la chute de Kalaar, en 2312, pour voir son développement frénétique s'arrêter.

Elle compte alors trois quartiers supplémentaires : le Monde-Connu, Sang-et-Os et les Tanneries, son développement le long du fleuve est achevé et de nombreux ponts la relient à Samarande. La construction de nouveaux épurateurs cesse aussi, faute de pouvoir renouveler les stocks de pierre de Kalaar indispensable à leur réalisation, il est décidé d'économiser les réserves existantes et de les faire durer aussi longtemps que possible.

Bejofa continue malgré tout sa croissance, traversant avec courage le blocus soloman. L'essor inéluctable de la bourgeoisie et son influence grandissante amènent naturellement à la création d'un Conseil de la Rive Nord en 2476, ce qui n'est qu'une façon déguisée de la promouvoir au statut de ville. Bejofa vit son âge d'or jusqu'en 2534 où elle obtient enfin le titre de Cité princière, au prix de divers sacrifices.

Paradoxalement, cette liberté si chèrement acquise symbolise aussi un chant du cygne pour la nouvelle ville. Les familles nobles, outrées par ce qu'elles considèrent comme un abandon du pouvoir au peuple, quittent comme un seul homme Bejofa. Une corruption endémique, un manque de volonté politique, une méconnaissance de la pratique du pouvoir vont précipiter sa chute en quelques années, laissant de facto les rênes aux familles de la pègre.

Bejofa la rose devient la Cité des Voleurs et périclite pendant plus d'un siècle. Le développement urbain s'étant presque arrêté, seuls les faubourgs grandissent aux portes de la ville dans la plus grande anarchie urbanistique. Une conséquence de la corruption régnant alors est le destin mystérieux des stocks de pierre blanche de Kalaar indispensable à l'entretien des purificateurs existants : malgré les protestations de la Guilde des Puisatiers, Samarande s'approprie ces réserves sous prétexte de centraliser ces ressources stratégiques pour toute la Principauté et personne à Bejofa n'en entendra plus jamais parler.

QUELQUES CHIFFRES...

Dans une volonté rare de mettre de l'ordre dans la ville de Bejofa, en 2661 le Prince ordonna parallèlement à la création de la Chambre des Corporations, un recensement de la population des Cités, quartier par quartier. Une petite troupe de clercs fut attribuée à chaque prévôté de la Principauté, avec la mission de compter les âmes habitant les lieux. Malheureusement, contrairement aux autres cités de la Principauté les quartiers de Bejofa sont des entités de grande taille, qui ne correspondent pas directement à des prévôtés (cf. livre de base, p. 198-202) et le résultat de ce recensement fut plus qu'approximatif si ce n'est carrément inventé. Les chiffres ci-après peuvent sérieusement diverger de la réalité ; ils doivent être pris avec une pincée de sel, et rien n'existe au sujet des faubourgs :

Population estimée en 2661

Quartier	Estimation
les Arpents	2000
Bej	50000
la Corde	6800
les Douze-vignes	5700
les Forcats	7000
les Hobereaux	8000
le Monde-Connu	60000
les Planches	3000
Les Ports	49000
les Saintes-Roches	8300
Nélasbourg	4400
Nélas le vieux	9300
Sang et Os	22000
les Tanneries	13000
la Verrerie	4500

Architecture de la rive

La rive nord connaît de nombreux visages successifs. Dans un premier temps, les bâtiments donnant sur le Sahar sont construits dans une logique de fortification. Puis, les fonds entrant poussent les autorités à planifier l'édification de vrais remparts. Ce développement d'une ceinture induit une densification des quartiers, avec l'augmentation systématique de la hauteur standard des bâtiments. Ces étages supplémentaires sont souvent un rehaussement de constructions plus anciennes – ce qui donne des structures mixtes avec des bases maçonnées (en briques roses typiques de la région) et des étages en bois et torchis (colombages) parfois en porte-à-faux sur la rue. Les nouveaux quartiers populaires étouffent vite et sont sujets à de très nombreux incendies dévastateurs, mais qui permettent un renouveau de la structure urbaine. Les ponts reliant le quartier de Bejofa à Samarande sont intégralement bâtis et habités, et ceci jusqu'à la « chute » de Bejofa, où le Prince ordonnera la destruction systématique des bâtiments privés pour les remplacer par des têtes de pont fortifiées.

16

Urbanisme de l'âge sombre

Face à l'incurie du pouvoir local, l'anarchie la plus complète règne dans l'évolution des quartiers de Bejofa. On bricole, on rafistole, le vieux Bej' devient un décor de théâtre où les façades dessinées par Ocreuze cachent des structures éphémères dignes de bidonvilles. Mais la créativité ne manque pas et de nouveaux usages transforment le bâti, comme l'appropriation des toitures pour des marchés parallèles, loin du sol et des hommes de main de la pègre. Les cours intérieures – pour répondre aux pénuries des marchés – se transforment en jardins potagers, voire même en vergers sauvages. On démonte des toitures, tout en gardant les murs pour protéger les cultures des profiteurs. Au cœur des quartiers labyrinthiques se développent des univers clos souvent sur plusieurs niveaux (y compris souterrains), inaccessibles aux autorités et aux bandes indésirables.

Le salut vient paradoxalement de la Guerre de Libération (2658) et de l'attitude héroïque des gouris face à la flotte solomane. La guerre de reconquête fait redémarrer l'industrie de l'acier et les Bejofards entreprennent la restauration de leur cité la tête haute. Les idées nouvelles des scientifiques trouvent un nid bien douillet dans la ville visionnaire d'Ocreuze.

Les Douze-Vignes et la réhabilitation du vieux Bejofa

Le renouveau urbain est évident dans le développement rapide du quartier des Douze-Vignes, avec l'apparition de propriétés nobles et bourgeoises, construites souvent comme pavillons de chasse en bordure de la ville, puis comme « folies » pour les petits derniers des familles trop riches de Samarande et Bejofa. Un apport massif de capitaux aristocratiques et la volonté de quelques vieilles familles nobles de ne pas laisser à nouveau la bourgeoisie reprendre les rênes de la cité renaissante, a permis l'explosion de ce quartier partiellement rural et très vert. Les maisons de maître poussent plus vite que des champignons, mais derrière de hauts murs et sous la garde teigneuse de milices privées.

Les vieux quartiers connaissent ces derniers temps une recrudescence d'incendies, suivis de l'apparition de mécènes désintéressés souhaitant aider au relogement des « victimes ». Les guildes du bâtiment sont en plein essor et les malheureux squatteurs rejetés hors des murs, dans les faubourgs. L'adjonction du quartier des Planches est le résultat de ce renouveau urbain.

Bejofa est une ville paradoxale : elle continue à grandir vers le nord avec l'absorption progressive des faubourgs dans ses murailles, tout en négligeant la restauration de certains quartiers historiques comme les Tanneries ou Bej'.





ORGANISATION DES QUARTIERS

Organisation des quartiers

JOUR



❖ Communes

L'unité administrative de base de la ville n'est pas le quartier, mais les communes qui la composent. De taille très variable, ce sont des entités quasi-autonomes dotées par droit coutumier d'une reconnaissance informelle de leurs prérogatives. Leur apparition coïncide avec les heures sombres de Bejofa, pendant lesquelles sont nés des mouvements de voisinage décidés à apporter un peu d'ordre dans le chaos ambiant.

Les communes, quelles que soient leur taille, leur composition et leur administration, sont féroce­ment attachées à leur propre territoire et à leurs particularismes. Leurs objectifs peuvent aller de la défense des intérêts corporatistes, dans les quartiers où une profession prédomine (comme le Souk ou Sang-et-Os), à l'autodéfense, l'entraide, l'administration des parties communes (le réseau d'égouts, la salle communale), le troc, ou tout cela à la fois.

Tous les modes de désignation des responsables existent : l'accréditation par les autorités de la ville, les suffrages directs ou indirects, le tirage au sort, l'alternance, la succession héréditaire, les rites mystiques, la magie. L'imagination qui préside au choix des titres de ces dirigeants est tout aussi riche : maire, syndic, délégué, bouche, petit-bailli, garcho, princeps, député...

Les limites entre les communes ne sont pas figées, les frontières se chevauchant et ne s'arrêtant pas aux limites des quartiers. Cela peut aussi bien déboucher sur des rivalités ancestrales et de terribles vendettas, que sur des coopérations tellement étroites que la distinction entre les deux communes paraît purement théorique. Pourtant, leur nombre est constant et il ne se produit que très peu de fusions de communes. Le Bejofard se définit avant tout par son appartenance à ses réseaux sociaux : sa commune, son groupement professionnel, sa paroisse, sont les principaux d'entre eux. La commune, qui paraît vue de l'extérieur comme une subdivision inutile du maillage administratif, est en fait un pouvoir local bien plus efficace que ne le sont par exemple les prévôtés.

❖ Milices communales

Ce que le bureau du Gouverneur désigne sous le terme du « problème des milices communales » est la réponse des communes au désengagement des autorités face à la criminalité. Il s'agit de groupes d'habitants volontaires pour répondre à un certain type de menace. Ces groupes d'entraide sont nés par réaction au sentiment d'insécurité en général, quel que soit le danger réel ou supposé qui en est la cause : incendies, gouris, criminels, faux-monnayeurs, maladies. Ils peuvent jouer le rôle de brigades de pompiers, de gardiens de l'ordre, voire de contrôleurs de l'hygiène. Ils sont en cheville avec les innombrables organisations qui forment le tissu social bejofard : syndicats, corporations, bandes, familles criminelles, industries... Il ne s'agit d'ailleurs pas toujours de groupes distincts. Ainsi, dans le quartier de Sang-et-Os, la Corporation des Bouchers assure également le rôle de milice, puisque la charge de préfet de jour échoit traditionnellement au doyen des bouchers. Les noms de ces milices relèvent soit de la plus grande fantaisie (Cintre-à-l'eau, les Sénestres, Ok Müffta), soit au contraire d'un manque flagrant d'imagination (Groupement de Quartier des Habitants de la Rue-aux-Vieux). Mais il arrive également que la milice soit un groupe totalement informel, sans existence reconnue, mais pourtant tout à fait fonctionnel. Là encore, tout dépend du degré de formalisme des règles régissant la commune à laquelle elle est attachée. Certaines communes organisent les activités et les compétences des miliciens, qu'elles dégagent de tout ou partie de leurs obligations professionnelles, et se dotent même d'un semblant d'uniforme, tandis que d'autres ne comptent qu'une poignée d'habitants qui ont juste pour habitude d'en faire un peu plus que les autres, ou pour qualité une voix qui porte plus loin dans les réunions de voisinage.

Toutefois, là où elles sont consacrées et jouent un rôle de police, les milices communales ont à composer avec deux types de pouvoirs : la prévôté et les Familles. Rares sont les communes qui peuvent se permettre de s'aliéner l'une ou les autres, et encore plus rares sont celles qui peuvent tenir front à toutes. Les groupes d'entraide sont donc en général inféodés soit au prévôt local, soit à la Famille dominante, d'où elles tirent leur pouvoir répressif. Quand elles versent du côté criminel, rien ne les distingue ou presque des bandes, ce qu'elles finissent inévitablement par devenir. C'est pourquoi une commune où la loi est relativement respectée aura souvent une milice attachée, officiellement ou non, à la prévôté, tandis que dans les autres les milices délaisseront soigneusement les activités de police pour se consacrer à l'hygiène ou la sécurité, par exemple.

NUIT



❖ Bandes

Communes et groupes d'entraide ne sont pas les seuls signes du désengagement des autorités municipales. Les bandes criminelles bénéficient à Bejofa d'une autonomie enviée dans toutes les Cités libres. Le désengagement des autorités les a conduites, dans de nombreux quartiers, à devenir les référents des riverains, et à prendre en main la vie du quartier. Ainsi, il arrive souvent que les représentants des communes soient directement nommés par les chefs de bande, et même que la commune soit purement et simplement gérée par la bande. Dans ce cas, la bande tire de ses revenus criminels les moyens de remplir le rôle social dévolu à la commune : éducation, hygiène, solidarité, défense... Le caïd devient alors une figure vénérée du pâté de maisons, et les habitants, en remerciement, lui vouent

un respect total. Bien souvent, le chef de bande représente une figure paternelle pour les gamins du quartier, et la voie du crime apparaît pour tous les jeunes un formidable vecteur de réussite, puisqu'elle représente une alternative pleine de gloriole à une vie de dure labeur.

Toutefois, pour autonome qu'elle soit, une bande reconnue ne peut conserver son statut sans un lien de vassalité, réel ou de pur forme, envers une Famille. Cette allégeance, une fois reconnue, fait rentrer la commune dans le tissu d'alliances et de rivalités entre voisinages. Ces liens sont complexes : une commune peut, par la voix de son dirigeant, reconnaître l'autorité du bailli, tandis que la milice qu'elle entretient a été circonvenue par une Famille, alors même que la bande avec laquelle elle rivalise s'est inféodée à une autre. Si l'on ajoute à cela le pouvoir syndical des corporations, qui jouent leur propre jeu, la rivalité entre la Prévôté des Douanes et la Prévôté du Commerce, et les frontières plus que floues entre les territoires, on comprend mieux la complexité du jeu politique local, et l'inertie à laquelle doit faire face tout administrateur rénovateur.

INSTITUTIONS

Institutions

18

JOUR



❖ Prévôtés de Police

Le Gouverneur de la cité délègue ses pouvoirs aux prévôts : trois sont délégataires de la compétence de police, et deux se partagent les compétences civiles et commerciales. La délégation aux prévôts de police est divisée sur la base d'une compétence géographique : la prévôté des Tanneries, la prévôté de la Corde, et la prévôté des Saintes-Roches. Chaque prévôté de police est divisée en cinq préfectures, gérées chacune par un premier préfet, le préfet de jour, et un préfet en second en charge de la majorité des affaires criminelles, le préfet de nuit. En règle générale, les titres sont distincts et si la nomination du préfet de jour obéit à des raisons politiques, le préfet de nuit est, lui, appointé pour ses compétences. Mais le titre de préfet de jour n'est pas toujours honorifique, et il arrive même que dans quelques préfectures les deux titres soient portés par la même personne, pour des raisons pratiques ou par manque de main-d'œuvre. Enfin, certains postes ne sont pas pourvus, par habitude, par superstition, ou pour ne pas déplacer un préfet qu'on trouve très bien là où il est. Les

préfets de police sont secondés par des capitaines, lieutenants, sergents, caporaux et gardes.

L'égalité ne règne pas entre les prévôtés : le découpage juridictionnel est relativement récent et a été fait pour séparer nettement la milice des beaux quartiers de celle des autres. Ainsi, l'entretien de la prévôté des Saintes-Roches est assuré par une taxe locale qui, vu l'aisance des communes qu'elle gère, suffit à faire passer les miliciens pour des nababs aux yeux de leurs collègues des prévôtés moins bien dotées. Pourtant, cette solde généreuse ne va pas sans contreparties : les bourgeois du quartier exigent que l'ordre règne, puisque les affaires ne peuvent prospérer que dans ces conditions. Les miliciens inefficaces sont rapidement mutés, tandis que les plus zélés peuvent arrondir leurs fins de mois déjà confortables en acceptant des missions ponctuelles d'auxiliaires de justice que les potentats locaux, en tant que subventionnaires de la milice, ont le droit de leur confier. La Prévôté des Saintes-Roches comprend les préfectures Saintes-Roches, les Hobereaux, les Douze-Vignes côté Vignes, les Douze-Vignes côté Zoo, et le Val-de-Siverne.

La Prévôté de la Corde comprend les préfectures Monde-Connu-Porte de la Corde, la Corde, Nélasbourg & Nélas-le-Vieux, les Arpents & Planches, les Forçats. Sa compétence territoriale lui donne un pouvoir juridictionnel sur l'armée : elle connaît le droit pénal militaire, et peut se faire assister par des troupes régulières cantonnées dans le quartier de la

Corde. La prévôté entretient également traditionnellement de bonnes relations avec le clergé, et il n'est pas rare que des opérations conjointes soient organisées entre la milice et les Meutes d'Acier. Enfin, ce cousinage contre-nature entre milice et armée fait que les autorités ont, ici plus qu'ailleurs, coutume de fermer les yeux sur les exactions des sergents recruteurs.

La Prévôté des Tanneries est, des trois, de loin la plus difficile à gérer : très étendue, elle est sous-équipée et en grave sous-effectif. Elle comprend les préfectures suivantes : Tanneries et Sang-et-Os, Monde-Connu Marchés, Monde-Connu Fleuve, Bej et Verrerie, Les Ports. À ce problème géographique s'ajoute celui d'un découpage irrationnel, puisque le quartier du Monde-Connu est divisé entre trois prévôtés, qui n'aiment rien moins que collaborer entre elles. Enfin, la Prévôté des Tanneries est en contact avec la Prévôté des Douanes tout le long du fleuve, ce qui ne va pas sans certains problèmes de coopération.

❖ Prévôté du Commerce

Les compétences de cette prévôté civile couvrent la circulation des marchandises, la collecte des impôts et taxes, la voirie et le service des eaux, les affaires commerciales, et la police des places commerciales, comme le Souk, qui est directement sous son autorité. Cette compétence très large fait de la Prévôté du Commerce une institution très importante, d'autant que ses membres ont autorité sur ceux des prévôtés de police pour toute affaire commerciale, et l'autorisation de requérir leur assistance si l'urgence le justifie.

Les prévôts sont assistés d'intendants, qui gèrent chacun un dicastère, et qui commandent eux-mêmes aux commissaires, clerks, et commis. En général, la charge d'intendance d'un dicastère est tenue par un représentant de corporations, et il s'agit d'une sinécure pendant laquelle il est admis et toléré que l'on fasse preuve de la prévarication la plus éhontée. L'ennemi des prévôts des Marchands est clairement le vol (quand ce n'est pas de leur fait) et le racket (s'il n'est pas officiel). Le découpage entre dicastères n'est pas fait en fonction d'une logique géographique, mais par répartition des compétences : on compte ainsi le dicastère des ponts et des portes, qui régule le passage sur les ponts et par les portes ; le dicastère des zones commerciales gère les marchés et répartit, contre paiement des droits consacrés, les places entre les forains ; le dicastère du recouvrement des taxes et impôts a la charge d'assurer la collecte des très nombreuses taxes en vigueur ; le dicastère de la voirie gère l'hygiène et la salubrité, ainsi que, en raison d'une curiosité historique, ce qui a trait à la magie et ne relève pas de matière pénale ; le dicastère des corporations, connu sous le sobriquet des « brise-grève », gère également les faillites, les mauvais débiteurs, et a le droit d'exercer la contrainte par corps en cas de refus de paiement.



❖ Prévôté des Douanes

La Prévôté des Douanes est un organisme particulier, à la fois civil et militaire : bien qu'appartenant aux effectifs du bailli, les douaniers sont considérés comme détachés de l'armée et reçoivent deux demi-soldes, l'une de l'armée, l'autre de la prévôté. Autre particularité, la Prévôté des Douanes n'a pas de prévôt mais un seul préfet. En effet, il a été décidé de placer toutes les prévôtés douanières de la Principauté sous l'autorité du prévôt des douanes de Samarande. Le préfet des douanes de Bejofa est assisté de colonels-intendants assurant chacun la charge d'un des cinq dicastères (numérotés avec une fantaisie toute militaire de 1 à 5) et eux-mêmes secondés de douaniers, dont la particularité est d'avoir un double rang, dans la milice et dans l'armée : commissaires (équivalant aux capitaines), inspecteurs (équivalant aux lieutenants), puis sergent, caporal et douanier.

Le rôle des douanes est le contrôle des personnes, l'entretien des murailles et des ponts, du commerce extérieur, et des faubourgs non intégrés officiellement à Bejofa. Cependant, les compétences des prévôtés ont tendance à se chevaucher ou à être sujettes à controverse, et contrairement aux autres prévôtés de la ville, celle-ci a l'oreille du prince et toute sorte de passe-droits malhonnêtes vis-à-vis des autorités locales. La Prévôté des Douanes est, à l'intérieur de Bejofa, le bras armé des dirigeants de Samarande, et ceux-ci ne se privent pas de

user pour se mêler de ce qui ne les regarde pas. Les prévôtés « locales » voient d'un très mauvais œil ces ingérences, et aux points de friction comme les ponts entre Bejofa et Samarande éclatent souvent des rixes. Si la Prévôté des Douanes est celle qui fait le moins parler d'elle, ses intrusions, sous le prétexte de combattre la contrebande et le marché noir, sont toujours violentes, sans concessions, et en général ne font aucun heureux, parmi les instances légales comme parmi les Familles criminelles.

✦ Éducation

Le Collège de Bejofa nomme un Recteur auprès du Gouverneur. Il regroupe l'Université de la ville, située dans le Quartier des Saintes-Roches, et les facultés, gérées par les organismes corporatifs, comme la Faculté de Droit, également sise aux Saintes-Roches, la Faculté de Médecine, confortablement réinstallée aux Douze-Vignes, ou le très décati Collège de Thaumaturgie, dont les diplômes sont plus dispensés en fonction de la fortune que du mérite, dit-on. À ces institutions éducatives s'ajoutent les Écoles, toutes privées, dans lesquelles bourgeois et aristocrates envoient leurs rejetons. Les écoles du Clergé dispensent une éducation plus sommaire, mais accessible à tous. Enfin, presque à tous, puisque pour envoyer un de ses enfants à l'école, une famille doit se priver d'une paire de bras, ce que peu de vilains peuvent se permettre. La règle générale est d'envoyer les enfants dans les écoles du clergé jusqu'à ce qu'ils aient l'âge d'entrer en apprentissage. La scolarité s'arrête donc vers 11 ou 12 ans et, pour continuer, les meilleurs élèves doivent rejoindre les rangs du clergé. Ces vocations forcées ont pour résultat un grand nombre de jeunes prêtres défroqués, que les Facultés les plus progressistes sont toujours heureuses d'accueillir comme étudiants boursiers. C'est ainsi que la Faculté d'Apothicaire et le Collège des Sciences entretiennent en permanence leur flamme anticléricale.

Boursiers ou non, les étudiants ont une réputation de fauteurs de troubles méritée, et nombreux sont ceux qui perdent de vue le but de leurs études et se laissent distraire par l'alcool, le jeu, les femmes, ou tout à la fois. Ceux-là sont en général rapidement recrutés au sein des Familles où l'on sait qu'il vaut mieux parfois savoir compter que se battre. Ces criminels particuliers, dont l'éducation est la principale ressource, sont appelés cagoux, et, selon les bandes, assurent le rôle d'instructeurs auprès des novices, d'arbitres, ou de bras droits des parrains. Ils sont également réputés pour les escroqueries qu'ils sont capables de monter.

✦ Justice

Les tribunaux populaires figurent sans conteste possible parmi les lieux les plus animés de la ville. À l'exception de la Cour de Baillage, juridiction réservée

aux nobles et dont les procès sont empreints de pompe protocolaire, les tribunaux de Bejofa sont en général aussi animés que le Souk. Les tribunaux prévôtaux qui siègent au pénal environ tous les quinze jours et connaissent le reste du temps des affaires civiles et commerciales, traitent environ 80% des procédures judiciaires de Bejofa. Malgré l'armada de juges, greffiers, huissiers, et avocats qui les occupent jour et nuit, ces tribunaux sont complètement engorgés et les plaignants peuvent avoir à attendre des jours que leur affaire soit examinée. La plupart prennent donc la décision de patienter dans l'enceinte du tribunal, et des campements semi-permanents se sont instaurés. Tout un commerce s'est développé autour de l'attente : certains proposent de faire la queue pour les plaignants, d'autres vendent de quoi se restaurer, et de multiples camelots proposent des cannes-trépieds, des tentes portatives, des amulettes garantissant un jugement favorable, ou des cours de droit accélérés. Tous les commerces possibles et imaginables sont disponibles dans les salles des pas perdus, jusqu'aux ingénieux isoloirs montés sur roulettes des bordels et tripots devant lesquels les greffiers ferment les yeux (et tendent la main).

En marge des tribunaux prévôtaux existent des juges communaux : ceux-ci sont en général appointés par la commune et servent d'arbitres et de médiateurs en matière commerciale. Ils installent leurs échoppes ou leurs étals sur les marchés, et on peut les voir aussi bien pour des conseils juridiques que pour trancher une affaire. Évidemment, ils ne peuvent juger au pénal, et leurs avis peuvent être contestés devant un tribunal prévôtal. Néanmoins, l'esprit de corps qui unit l'ordre des magistrats fait que nombre de décisions d'arbitrage rendues sont confirmées par le tribunal – sous réserve que le juge communal consente à rétrocéder une partie de ses honoraires, bien entendu.

✦ Prisons

La peine d'emprisonnement est la peine de référence et, étant prononcée aussi bien au pénal qu'au civil (en cas de surendettement, par exemple), il existe de nombreux établissements pénitentiaires, chacun destiné à un type de détenus.

Les prisons préfectorales sont adaptées aux très courtes peines, et servent plus de cellules de dégrèvement ou de détention provisoire que de véritables prisons. Chaque prévôté entretient un établissement plus important accueillant les courtes peines en droit commun. La surveillance y est assez relâchée, et certains détenus ont même un régime de semi-liberté, travaillant à l'extérieur le jour et revenant à la prison pour la tombée de la nuit. Un tel va-et-vient fait que l'on peut vivre en prison aussi bien qu'au dehors, et certains parrains se font emprisonner exprès pour se mettre un peu au vert, le temps d'échapper à une vendetta, par exemple. La discipline est tellement relâchée dans ces prisons qu'on les appelle les bals du prévôt.



Les bagnes gérés par l'administration pénitentiaire militaire sont une tout autre histoire. Un régiment est spécialement consacré à la gestion et la surveillance des deux bagnes militaires de la ville, tous deux situés dans le quartier de la Corde : le bagne des Vieux-Marauds rassemble des condamnés aux travaux forcés, qui y font pénitence en concassant de la roche ou en étant envoyés déboucher les égouts. La caserne de Saint-Aster abrite en son sein une prison particulière où sont enfermés condamnés à mort et criminels coupables de magie noire.

La plus grande prison civile de Bejofa est le Castel-Argent, une ancienne mine d'argent datant de la glorieuse époque industrielle de Bejofa, située en bordure du quartier du Port et des Hobereaux. Il s'agit d'un ensemble de bâtiments disparates datant de différentes époques plus ou moins reliés entre eux, et où sont enfermés les criminels ne pouvant bénéficier d'une peine allégée, mais ne méritant pas les dépenses que nécessite un régime de haute-sécurité : petits escrocs, voleurs à la tire, souteneurs...

❖ Armée

Plusieurs régiments sont stationnés dans les casernes de Bejofa, principalement dans le quartier de la Corde. En théorie, les habitants de la ville ne devraient pas en entendre parler : en temps de paix, les soldats sont cantonnés dans leurs casernes, et en temps de guerre, ils sont par monts et par vaux. En fait, l'état de paix ou de guerre détermine quelle est la nature du problème posé par les militaires aux Bejofards.

En temps de guerre, les besoins en piétaille nécessitent l'emploi de sergents-recruteurs pour combler les effectifs. La plupart du temps, leurs méthodes sont relativement douces : proposer à un jeune désœuvré de partager un cruchon de vin pour lui parler du pays qu'il pourrait voir s'il revêtait l'uniforme, et lui faire miroiter la promesse d'une solde régulière et des possibilités de pillage, suffit à le convaincre. Parfois, il faut un peu forcer sur le vin pour que la future recrue finisse par signer, mais le sergent-recruteur n'ira pas jusqu'à signer à sa place. Proposer des sauf-conduits aux petits délinquants est plus rentable. Cependant, il est parfois nécessaire d'industrialiser la méthode, et les sergents-recruteurs conduisent alors de véritables enlèvements de groupe, pour enfermer leurs captifs dans des petites baraques construites pour l'occasion et appelées « fours ». Là, la faim, la soif, la chaleur, la promiscuité et les coups finissent toujours par obtenir l'effet désiré. Rares sont les préfets qui apprécient ces méthodes, mais quand elles ont l'aval du Prince, que dire ?

En temps de paix, le problème est différent. La discipline militaire est assouplie par les contraintes budgétaires, et les officiers autorisent fréquemment leurs soldats à aller chez l'habitant, qui a alors l'obligation de les loger, nourrir et blanchir. Les Bejofards dont une partie de l'habitation est ainsi réquisitionnée en sont rarement heureux, d'autant que les

militaires désœuvrés jouissent d'une quasi-impunité qui les rend particulièrement odieux. On rencontre ainsi fréquemment des petits groupes de militaires faisant la manche, la main sur la poignée de l'épée, ou faisant irruption dans une boutique pour se servir, sans que le commerçant n'ose se rebeller. Parfois, les soudards provoquent volontairement des rixes, ou se compromettent dans le crime : agressions à main armée, viols, actes de banditisme, ne sont pas rares. Les Reîtres, qui ont toujours entretenu des liens privilégiés avec l'armée, utilisent fréquemment la soldatesque désœuvrée comme main-d'œuvre. De nombreux militaires peu scrupuleux possèdent un contact ou deux dans la Famille, leur permettant d'écouler le fruit d'une rapine ou d'arrondir leurs fins de mois avec un petit boulot louche mais bien payé.

NUIT



❖ Familles

Si les Félines sont de loin la Famille la plus influente de Bejofa, leur règne est de plus en plus contesté, car les Taupes étendent leurs activités et entrent de plus en plus souvent en conflit ouvert avec eux. La cohabitation de ces deux familles, qui n'a jamais été paisible, dégénère de plus en plus souvent et les guerres de gangs se multiplient. Pour le moment, aucune des deux Familles n'a pris l'avantage sur l'autre, ce qui fait de la troisième force de Bejofa, les Ezguirs, un outsider très courtisé : une alliance avec l'une ou l'autre des Familles rivales risquerait de changer complètement la donne. Pour ces trois Familles, le terrain où se joue cette lutte pour le pouvoir est l'assimilation des bandes plus ou moins autonomes régnant sur leurs communes. Dès qu'une bande essaie d'étendre son influence ou celle de sa commune, elle se heurte à ses voisins. Pour prendre l'avantage, ou éviter de se faire assimiler, elle n'a d'autre choix que de prêter allégeance à une Famille. Celles-ci, désireuses d'étendre leur influence, sont toujours très favorables au recrutement.

Quelles bandes pour quelles Familles ? En général, le choix est assez restreint et dépend de l'activité de la bande et de l'histoire de la Commune. Ainsi, les Ezguirs, dont l'une des activités privilégiées est la mendicité, sont très proches des Cours des Miracles et des vagabonds, à qui ils offrent une alternative à l'admission à la Miséricorde.

Les Félines attirent à eux les bandes agressives et impérialistes : la Famille leur promet bien souvent un soutien logistique leur permettant de pratiquer leur politique d'extension territoriale. Mais cette médaille a son revers, puisque les Félines sont des maîtres exigeants, n'hésitant pas à mettre en concurrence des bandes inféodées, ou à déposer des leaders ne leur donnant plus satisfaction.

ATLAS DE BEJOFA

À l'inverse, une alliance avec les Taupes, si elle offre peu d'avantages, n'exige que très peu. En général, une fois que le territoire de la commune est relié au réseau utilisé par les Taupes, celles-ci ne feront que très peu entendre parler d'elles – sauf en cas de conflit avec les Félines, auquel cas elles soutiendront leur bande vassale. Les bandes retirent un autre bénéfice d'une alliance avec les Taupes, puisque celles-ci peuvent ravitailler la commune, ce qui rend toujours les chefs de bande très populaires. Les douaniers, par contre, font très attention à la contrebande et surveillent soigneusement les communes pour guetter les endroits où des produits de bouche circulent plus facilement que les marchés locaux ne le permettent.

Enfin, certaines autres Familles sont représentées, bien que faiblement, à Bejofa : les Reîtres ont des contacts dans l'armée et les Toges Noires chez les bourgeois ayant fui les purges anti-Vierge noire. La présence des Thaumaturges est particulièrement difficile à déceler, car ils font montre à Bejofa d'une grande discrétion. Ils sont les plus influents dans la noblesse, grâce à des contacts hérités des Anciens. Leur chef de longue date, Hubert de Saint-Simon, a longtemps réfréné les désirs de conquête de ses subordonnés, mais on murmure que ses jours à la tête de la Famille sont comptés – si le coup d'État n'a pas déjà eu lieu.

Aucune de ces Familles ne dispose d'un véritable soutien populaire, et elles sont complètement absentes des communes. Mais toutes gravitent dans les cercles du pouvoir de la ville. A ce titre, elles entrent en concurrence avec les Félines qui, en dehors de leur lutte territoriale dans les rues de Bejofa, soutiennent les inventeurs et Letoupier, et font du lobbying auprès du gouverneur Mandrin Nurvir. Il fait d'ailleurs régulièrement appel à leurs services pour contrer la noblesse et ses alliés, mais aussi pour tempérer le crime dans la cité : on dit parfois que les Félines font plus pour la loi et l'ordre dans Bejofa que l'ensemble des forces prévôtales. En fait, le but des Félines est de maintenir le statu quo, et ils mènent également une politique sociale dans leurs quartiers d'implantation, ce qui leur vaut un fort soutien populaire. Enfin, les Isidoriens entretiennent à Bejofa des relations privilégiées avec les Félines, qui soutiennent les inventeurs, et les labos locaux prennent bien garde de ne pas marcher sur les plate-bandes des Félines. Ils sont à la recherche d'une activité sur laquelle ceux-ci n'auraient pas encore d'emprise, et pensent l'avoir trouvée avec le mouvement syndical naissant.

LA VIE DE QUARTIER

La vie de quartier

22

JOUR



❖ Religion

Le Patriarche de Bejofa ne dirige que de très loin la vie spirituelle de ses ouailles. Bejofa compte le plus petit nombre de cathédrales de toutes les cités de la Principauté, et seuls les quartiers cossus disposent d'un archevêque. Les quartiers populaires sont divisés, comme partout ailleurs, en vergers. Mais certains n'ont jamais vu la couleur d'une aube de père supérieur et, sans archevêque auquel rendre compte, ceux qui sont en poste ont à peu près les mains libres. Certains trouvent cette situation très agréable, malgré le délabrement de leurs églises.

Cette semi-autonomie, associée au brassage des populations et des cultures commun à Bejofa et Samarande, rendent la pratique bejofarde du culte d'Arlam assez exotique. Inspirés par la vision du monothéisme arlamiste des Stövengers ou des Khalers, par exemple, certains prêtres ne sont pas loin de l'hérésie. Heureusement, leur rôle éducatif et social les rend en général indispensables au sein de leur communauté, et personne ne songerait à les dénoncer.

Les prêtres ne sont cependant pas tous de saints missionnaires dévoués à leur foi, mais les conditions d'exercice de la prêtrise dans les taudis sont tellement difficiles et ingrates, que ceux qui ont leurs principes chevillés au corps ne restent en général pas longtemps. Le résultat est que, de façon surprenante, les Bejofards les plus pauvres vouent un culte simple et sincère à Arlam, tandis que les Meutes d'Acier et autres Mousquetaires de la Foi prennent garde à ne pas salir leur tabards.

❖ Vie de famille

Le maillage social en vigueur à Bejofa ne doit pas faire oublier que la cellule familiale est sa composante essentielle, celle qui définit un individu et conditionne son appartenance à toutes les autres organisations. On hérite en général du métier de ses parents, de la foi de ses parents, de la maison de ses parents, et bien souvent des vêtements de ses parents. Mais cette cellule familiale est entendue au sens large, car elle rassemble fréquemment cousins, oncles, tantes, et grands-parents. Il n'est que les arrivés de fraîche date pour être coupés de leurs racines, car en ville comme dans les faubourgs, on vit fréquemment à 10, 20 ou 30 sur un étage d'immeuble, et l'entraide familiale permet de pourvoir aux besoins des plus âgés, dans un système où la retraite n'existe que dans les plus riches des corporations.

NUIT

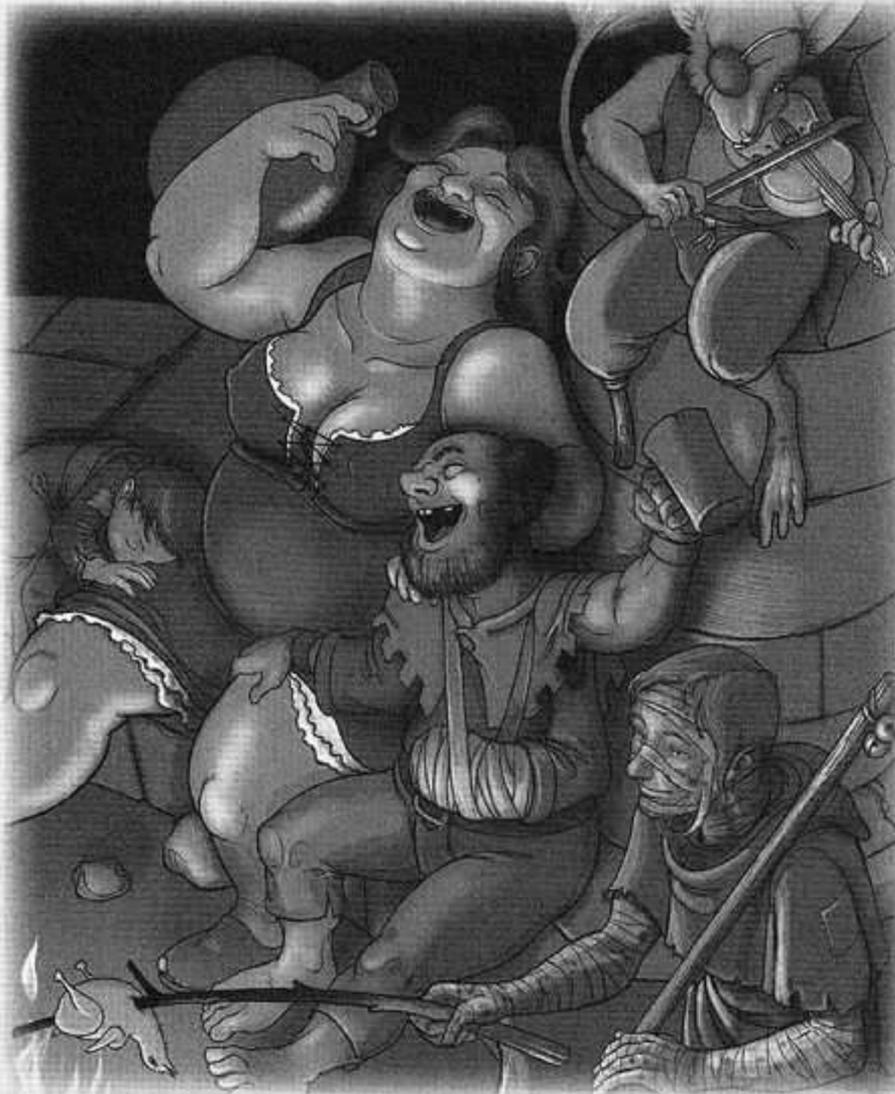


❖ Vagabonds

L'exode rural amène chaque jour de nouveaux réfugiés aux portes de Bejofa. Or, déjà surpeuplée, la ville n'a pas les moyens d'accueillir davantage de nouveaux arrivants. Les habitations sont très densément peuplées, et il existe déjà une promiscuité à la limite du soutenable dans les quartiers les plus pauvres. De minuscules taudis sont fréquemment partagés entre plusieurs familles, des draps tendus divisant les pièces. Les propriétaires profitent de cet état de fait, et les Bejofards modestes craignent en permanence le revers de fortune qui en fera des sans-feu et les jettera dans la rue.

Il est extrêmement difficile de sortir du statut de sans-feu, car tout le système d'entraide est fondé sur le domicile : l'appartenance à une commune et à une paroisse se fait en fonction du lieu que l'on habite, et aucune commune ne voudra prendre en charge des bouches supplémentaires. De même, aucun organisme professionnel n'est disposé à offrir un emploi à un vagabond, même qualifié, à l'exception des manufactures où le labeur est le plus dur. Bien souvent, le seul moyen de subsistance qu'il reste aux sans-feu est la délinquance, mais la concurrence est rude entre les bandes et les conflits qui éclatent sont souvent sanglants.

Pour faire face à ce problème, les prévôtés ont mis en place un foyer, la Miséricorde, où l'on enferme de façon préventive les miséreux surpris à vagabonder. Censée leur offrir le gîte, le couvert, et un emploi leur permettant d'économiser, cette institution est en fait un véritable bagne, où l'on punit la paresse à laquelle on attribue l'état précaire du miséreux, et l'on soigne de façon préventive les vices qu'elle est censée susciter. Les malheureux pensionnaires sont soumis à un régime harassant de travaux pénibles, sous-alimentés et vêtus de haillons, parqués dans d'immenses dortoirs organisés par sexe et par âge. On ne sort que très rarement de la Miséricorde, une fois admis à l'intérieur, mais l'adage populaire « Mieux vaut la Miséricorde que la corde » exprime l'idée selon laquelle il vaut mieux être pensionnaire que pendu ou emprisonné.



❖ Mendiants & Cours des Miracles

Les vagabonds qui ne veulent pas finir dans les hospices des pauvres n'ont finalement plus qu'une solution, celle de rejoindre une des cours des Miracles de Bejofa. Ces regroupements de mendiants sont ainsi nommés pour la propension qu'ont leurs membres, quand ils reviennent dans la cour, à guérir miraculeusement des plaies leur attirant la sympathie des badauds.

La plus grande Cour des Miracles de Bejofa n'est autre que celle tenue par les Slobad, la plus développée des guildes Ezguirs, mais les quatre autres que Bejofa connaît sont par contre indépendantes. Ces villes dans la ville obéissent à des règles et des coutumes qui leur sont propres, comme celle de ne rien garder pour le lendemain et de tout mettre en commun au pot. Ces cours, en fait des taudis insalubres, regroupent une grande variété de mendiants : les saboueux, qui simulent des crises d'épilepsie, les « piêtres », de faux manchots ou unijambistes, les « moins », des enfants cherchant à inspirer la pitié par leur maigreur, les « malingreux » qui simulent diverses maladies, les « courtauds de boutanche » qui se promènent en famille en brandissant de faux certificats attestant qu'ils sont de pauvres commerçants ruinés par exemple par un incendie, ou encore les « drilles », des soldats déserteurs pratiquant la mendicité l'épée à la main.

Ces Cours des Miracles sont dirigées par des chefs portant le titre de grand Coësre ou roi de Thune, entourés des cagoux, des éminences grises venues en général des bancs de l'université ou de la prêtrise.

À ce jour, les prévôtés n'ont entrepris aucune action à l'encontre des Cours des Miracles, et ceci pour deux raisons principales : d'une part, ces bandes indépendantes jouent un rôle important dans le statu quo entre les Familles ; d'autre part, aucune prévôté ne dispose à elle seule des effectifs nécessaires à une opération coup de poing, et aucune coopération n'a encore pu être organisée entre les prévôtés. Peut-être un bailli particulièrement énergique parviendra-t-il un jour, mais en attendant les Cours des Miracles prospèrent comme des chancres.

TRAVAIL

Travail

JOUR



❖ Groupements professionnels

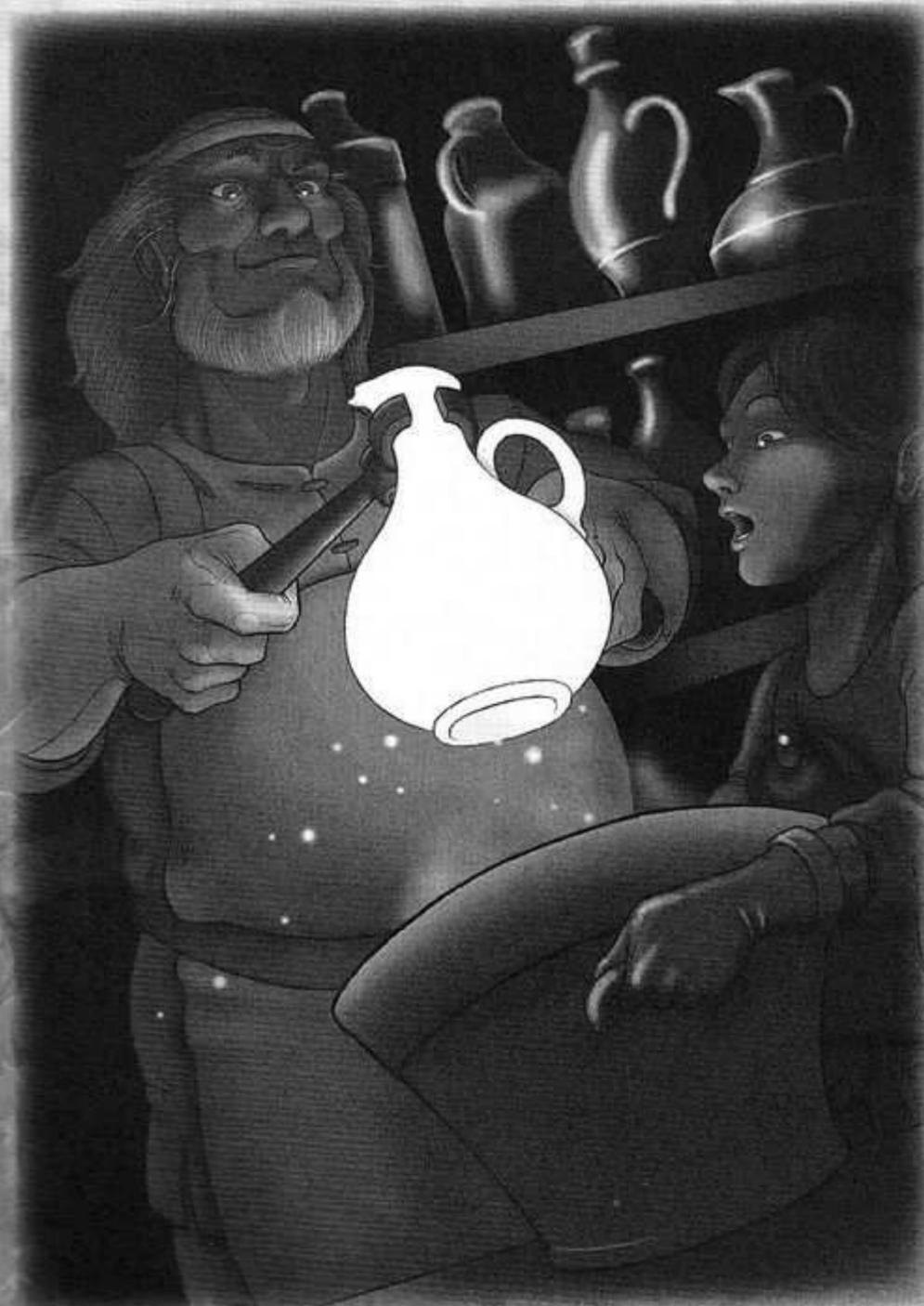
Le groupement professionnel est, avec la commune, le lien social le plus fort pouvant unir deux Bejofards. La carrière professionnelle d'un Bejofard se décide très tôt, et en général les enfants suivent les traces de leurs parents. Seuls les plus aisés des marchands et des artisans peuvent offrir à leurs enfants une certaine liberté de choix. Les ouvriers des manufactures sont incorporés dès 10 ans révolus, et se voient confier des tâches adaptées à leur jeune âge. Les

ouvriers forment le gros de la population active bejofarde : verreries, forges, fonderies, chantiers navals, minoteries, abattoirs, filatures, tanneries, emploient d'une prodigieuse quantité de main-d'œuvre. Dans certaines de ces industries, les travailleurs ont organisé des syndicats, dont le but est de faire progresser par l'action collective les droits et privilèges d'un groupe. Certains syndicats ont pignon sur rue et sont consultés par les industriels, tandis que d'autres sont réduits à une semi-clandestinité et assimilés à des agitateurs politiques. Peu nombreux sont ceux qui ont véritablement fait progresser les droits du groupement qu'ils représentent, mais les Isidoriens, plus ouverts aux idées nouvelles que les autres, pressentent qu'il peut s'agir là d'un futur levier social, et commencent à noyauter les organisations.

Si l'on grimpe d'un niveau dans l'échelle sociale, on trouve les corporations, groupements de travailleurs libres dédiés à la protection des droits et des privilèges d'une profession. La plus connue est la Corporation des Bouchers, qui règne sur Sang-et-Os, mais on peut aussi citer la Corporation des Bateleurs, ou celle des Dockers. Le souci premier de ces corporations est de réglementer la concurrence, puisque l'accès à la profession est libre et que n'importe qui pourrait s'improviser rémouleur ou rempailleur. Les corporations entretiennent en général des liens assez forts avec la Prévôté du Commerce, et, avant d'user de violence, passent en général par les miliciens pour faire cesser l'activité des concurrents indéliçats. De manière préventive, une corporation s'occupe aussi de la cession des pas-de-porte qui permettent l'ouverture de nouveaux commerces, et règle ainsi l'équilibre du tissu commercial de la ville.

Les guildes d'artisans sont les plus prestigieux groupements professionnels, car elles délivrent à leurs membres une véritable éducation : quand un enfant est pris – contre paiement – en apprentissage chez un maître, il apprend un véritable métier, qu'il exercera comme compagnon auprès d'un maître jusqu'à ce qu'il ait accompli son œuvre de maîtrise. Il obtient alors le droit d'ouvrir sa propre échoppe, et peut signer ses œuvres de son poinçon. Certains artisans sont réputés bien au-delà des murailles de Bejofa, et, malgré la pénibilité de l'apprentissage, cette voie est la plus prestigieuse de celles auxquelles peuvent prétendre les vilains.

Enfin, bien différents des groupements précités, les ordres sont des associations professionnelles regroupant les détenteurs de charges, pour l'essentiel des professions judiciaires : avocat, avoué, huissier, greffier, notaire, juge. Ces ordres forment une puissante et influente classe sociale ayant la mainmise complète sur le système judiciaire.





En marge de ces catégories bien définies, se trouvent une multitude de groupes plus ou moins influents, comme les cercles et les loges, qui rassemblent des gens de professions différentes mais aux intérêts joints et aux vues politiques ou philosophiques convergentes, les associations d'intérêt commun, ou les forains, catégorie fourre-tout regroupant toutes les professions plus ou moins itinérantes, qu'il s'agisse de commerçants ou d'artisans.

❖ La Guilde des Hostelleries

Cette guilde, qui regroupe tous les débits de nourriture et de boissons et les hôtelleries proprement dites, a la particularité d'être régie par une ordonnance qui donne une compétence accrue à la Prévôté du Commerce. Alors que les autres guildes et corporations peuvent gérer en toute autonomie les problèmes de reconnaissance des compétences, d'ouvertures de commerce, ou de concurrence, les hôtelleries doivent en principe obtenir l'aval des autorités municipales pour entretenir leur clientèle. Ces autorités sont moins attentives à l'hygiène qu'au type de commerce exercé : les taxes ne sont pas les mêmes lorsque l'on vend de l'alcool, de la nourriture, ou que l'on loue des chambres ; mais, surtout, les intendants veillent à ce qu'aucune activité illicite ne soit pratiquée.

Si ces règles sont à peu près respectées dans les quartiers relativement policés, le reste de la ville est nettement moins en conformité avec la loi. D'une part, les établissements « en charpente et torchis » sont en fait moins nombreux que tous les établissements semi-permanents montés sur les marchés, les tavernes clandestines sises dans des appartements reconvertis, ou les étals en plein air ; d'autre part, les marchands sont nettement moins exigeants sur le respect des normes, et bien plus enclins à fermer les yeux contre monnaie sonnante et trébuchante. Après tout, il faut bien que la populace s'amuse.

NUIT



❖ Travail au noir

La surpopulation qui frappe la ville a comme principal effet l'augmentation du coût de la vie, et notamment des denrées de première importance. La paye moyenne d'un manouvrier ne suffit plus à couvrir le coût quotidien de la vie, et de nombreux travailleurs vivent à la limite du seuil de pauvreté. Ceux-là en sont réduits à cumuler les emplois, et à faire ce que l'on appelle des *gâches* ou du *chambrelage* : du travail non déclaré, bien souvent accompli en infraction des règlements édictés par les guildes ou les corporations, après la journée de travail officiel.

Le *chambrelage* correspond à l'exercice de la profession usuelle en dehors du temps normal de travail : il s'agit fréquemment d'un artisan qui utilise les ressources de son atelier pour produire plus que ce que sa guilde lui permet. S'il s'agit en théorie d'une infraction passible de prison, en pratique rares sont les guildes à faire appliquer ces règles : le voudraient-elles, que les règles de solidarité les obligeraient à subvenir aux besoins de leurs membres nécessiteux, ce qui leur reviendrait sûrement plus cher. D'autres raisons entrent en ligne de compte, comme le dessous-de-table que le maître perçoit lorsqu'il fait un double de la clé de l'atelier pour un compagnon, « au cas où il viendrait à l'égarer ». Dans les faits, les ateliers sont donc fréquemment aussi industrieux la nuit que le jour, et il n'est pas rare que la durée quotidienne de travail d'un artisan atteigne 18 heures. Le *chambrelage* n'est pas limité aux artisans : certaines manufactures, organisées selon la règle des 2 x 8 ou 3 x 8, autorisent leurs ouvriers à revenir travailler sur un autre cycle sous un faux nom.

Les *gâches* sont un autre aspect du travail au noir, puisqu'il s'agit de l'exercice, par un individu, d'un autre métier que le sien : on trouve ainsi des couvreurs - ramoneurs, des cantonniers - maçons, ou des notaires - écrivains publics. Il n'existe aucune limite à ces combinaisons, tant que l'on paraît, au moins, posséder un minimum des compétences requises. Autant les guildes et corporations ferment complaisamment les yeux devant le *chambrelage*, autant les *gâches* sont-elles impitoyablement punies. Les ordres professionnels maintiennent une pression permanente sur la Prévôté du Commerce pour que celle-ci sévise, mais les *gâches* prenant souvent la forme d'entraides de voisinage, rémunérées par le troc ou l'échange de services, la répression est particulièrement difficile.

❖ Économie souterraine

Le travail au noir n'est qu'une partie de l'économie souterraine. La prolifération des taxes, des impôts mais aussi des amendes de toutes sortes, font que d'énormes quantités d'argent transitent sous forme de dessous-de-table. La première source de revenus clandestins est évidemment le trafic et la contrebande, cible entre toutes de la Prévôté des Douanes. Mais les ponts et portes ont beau être gardés et surveillés, il arrive toujours que des denrées finissent sur les marchés, légaux ou clandestins, de la ville. Parmi ces denrées, les drogues diverses et objets magiques de contrebande figurent évidemment en bonne place, puisqu'il s'agit des biens sur lesquels les intermédiaires font la marge la plus intéressante.

Bejofa est surnommée « Cité des Voleurs », ce qui n'est pas totalement infondé, beaucoup d'objets volés à Bejofa ou ailleurs étant écoulés dans la ville, ce qui injecte dans l'économie locale des liquidités là aussi d'origine suspecte.

Mais l'économie souterraine n'est pas uniquement d'origine criminelle ou délinquante : les impôts sur le transfert de propriété sont si élevés que la pratique immobilière locale veut que le prix d'un immeuble acheté ou hérité soit toujours

inférieur de 30 à 50% à son prix réel, le reste étant échangé de la main à la main. Ainsi, l'assiette de l'impôt étant fixée sur le montant de la vente, les sommes perçues sont bien inférieures à ce qui serait réellement dû. Mais les douaniers et les marchands surveillant de près les dépôts en liquide dans les banques, les détenteurs de cet argent sont en général forcés de le réinjecter dans l'économie parallèle. À plus ou moins long terme, il finit donc dans la poche des tenants de tripot, des receleurs, ou des contrebandiers, ce qui entraîne un cercle vicieux qui est la bête noire du gouverneur, mais fait le bonheur des Familles. Bejofa a beau ne pas être la plus riche des cités, elle est celle où il est le plus facile de s'enrichir illégalement.

❖ Établissements clandestins

Parmi les différents types d'établissements ouverts en violation flagrante des règlements de la Guilde des Hosteleries, on trouve évidemment les tavernes et auberges clandestines, mais aussi les tripots et les bordels. Évidemment, rien n'oblige ces entrepreneurs à se restreindre à un seul type de ces services, mais plus le commerce tient pignon sur rue, plus les gens désireux de le racketter ou de le fermer risquent d'être nombreux. Mieux vaut viser une clientèle ciblée, de proximité ou de qualité, et fonctionner sur la recommandation et le bouche-à-oreille.

SE DIVERTIR À BEJOFA

Se divertir à Bejofa

JOUR



❖ Que faire pour se changer les idées ?

26

Bien que le tourisme ne soit pas une habitude à Bejofa, ses habitants apprécient de disposer de quelques lieux agréables à fréquenter pour se promener en famille les rares jours chômés où le temps n'est pas maussade. Au palmarès des destinations familiales, la Tour du Cadran est en tête. Sise sur le port, c'est une ancienne tour de vigie sur laquelle a été autrefois installé un cadran solaire richement décoré. Bien que très usé par le temps, le cadran dispose d'une inscription incomplète qui annonce « Je n'ai pas eu le temps de t'a... ». Les nombreux visiteurs aiment donc à compléter la citation selon leurs goûts. Les réalistes disent « Je n'ai pas eu le temps de t'attendre », les romantiques « Je n'ai pas eu le temps de t'aimer », les marins dragueurs « Je n'ai pas eu le temps de t'accoster ». Quoi qu'il en soit, en se promenant au pied de la tour du cadran, on peut être certain de croiser des parents heureux de voir leur progéniture se dégourdir les jambes, des amoureux qui en sont à leur premier rendez-vous ou bien des artistes en herbe qui dessinent ou peignent l'incontournable tour.

Si Bejofa ne dispose pas de véritable parc de verdure digne d'être comparé à un poumon vert, en revanche la municipalité dispose d'un zoo, dans le quartier des Douze-Vignes, et de quelques parcs encadrés entre des grandes bâtisses où des nourrices et des grands-mères promènent des enfants joueurs qu'elles surveillent, assises sur un banc. Quelques animaux se cachent entre les buissons en attendant que la nuit leur permette de sortir rôder dans les rues.

Pour les plus casse-cou qui n'hésitent pas à grimper sur les toits pour s'extraire quelques heures de la fange bejofarde, le clocher du monastère de Sainte-Gilda dans le quartier des Saintes-Roches est l'endroit parfait pour avoir la ville à ses pieds. Juchée au sommet du Mont Tocsin qui domine la ville, le clocher permet à ceux qui n'ont pas le vertige de disposer d'une vue imprenable sur Bejofa. Quand les moines en ont assez des importuns qui se hissent jusqu'au clocher, ils aiment sonner la cloche de manière impromptue, pour les faire fuir. Cette méthode n'est pas sans troubler quelque peu les horaires des voisins du monastère qui se mélangent dans les heures annoncées.

Les enfants ont, eux, une destination de prédilection : les ruines de l'ancienne demeure de Maître Ayon. La bâtisse de ce joaillier a brûlé il y a quelques années, laissant derrière elle un bâtiment couvert de suie et une solide réputation de maison hantée. Pour être considéré en tant que p'tit gars valeureux, il faut arriver à passer une nuit complète dans les lieux. L'épreuve est rendue difficile par la comédie que jouent les autres enfants aux candidats en faisant du bruit (volets qui claquent, hurlements, sang de cochon répandu sur les murs...) ou en lâchant un chat noir très agressif par le conduit de la cheminée. Les ruines sont également fréquentées par des curieux à la recherche d'une hypothétique cachette secrète censée contenir des pierres précieuses qui auraient échappé au sinistre.

❖ La Grande Vogue

Une fois par mois, les forains, habituellement disséminés entre les différents marchés et foires animalières, installent leurs chariots sur une place et ses rues adjacentes à l'occasion d'un rassemblement nommé la Grande Vogue. Les quartiers accueillent la vogue à tour de rôle pour ne favoriser aucun



secteur de la ville avec les retombées économiques de cette grosse foire. Cette grande fête foraine est une collection de manèges animaliers qui font le bonheur des enfants, de jeux d'adresse pour tous (dont le célèbre casse-bouteille qui consiste à briser, à six mètres de distance, trois bouteilles en terre cuite à l'aide de trois boules de fer ; en cas de victoire, le gagnant part avec une bouteille d'alcool), de loteries plus ou moins hasardeuses à l'instar de la pesée du panier, qui est composé d'un gros panier en osier rempli de lots ; le but pour les concurrents est de trouver le poids exact du panier afin d'en gagner le contenu), de diseuses de bonne aventure, de spectacles de marionnettes... En plus des animations traditionnelles du cirque de rue comme les prouesses physiques d'un géant capable de tordre des barres de fer à la seule force de ses poignets ou les jongleries d'une jeune fille adroite, la Grande Vogue est l'occasion pour de multiples marchands ambulants de faire du commerce. Barbiers, bonimenteurs et autres arracheurs de dents se joignent à la foire avec autant de cupidité que les vendeurs à la sauvette qui proposent de la nourriture à emporter, des bijoux aux origines douteuses ou des souvenirs clinquants pour touristes.

Quelques tonneaux et planches formant un comptoir, une fanfare jouant des airs langoureux, une place publique vidée pour l'occasion, des danseurs qui cherchant à oublier l'espace de quelques pas leurs vie difficiles : il n'en faut pas plus pour que s'improvise une guinche, ce bal populaire informel où les couples se font et se défont. Certains ne viennent que pour la boisson, d'autres pour la bagarre, mais ceux qui sont là pour le bal s'en moquent : sur la piste de danse, toutes les rencontres sont possibles. C'est là que se croisent bon nombre des futurs mariés de Bejofa sous l'œil pas toujours attentif des parents trop occupés à trinquer avec des amis ou des collègues.

Les rares espaces qui peuvent permettre à une plante de pousser sont accaparés par des jardiniers du dimanche qui cherchent à produire quelques légumes d'appoint. Non seulement c'est une économie pour la famille, mais c'est aussi, pour certains maris, un bon moyen pour passer du temps loin de leur femme acariâtre ou des enfants turbulents. Ils arrosent des semis, arrachent les mauvaises herbes, redoutent le gel et partagent leurs expériences entre jardiniers citadins. Pour ceux qui n'ont pas le pouce vert, il reste la pêche. Que ce soit assis sur la jetée ou bien en barque, la pêche non professionnelle reste un délassément abordable qui peut lui aussi permettre d'agrémenter les repas familiaux de quelques bonnes livres de chair. L'activité est si populaire sur les rives du fleuve, que la municipalité de Bejofa réfléchit à l'opportunité d'imposer un permis de pêche. Officiellement, l'argent de cette taxe permettrait de remettre en état les pontons vermoulus de la rive, mais les Bejofards ne sont pas dupes.

❖ La bordée

Si on demande à l'homme de la rue ce qu'il fait pour se détendre, il y a de grandes chances qu'il réponde « Pour quoi, t'es de la milice ? » puis « Moi, je vais voir la bordée ».

Rassemblant de plus en plus de spectateurs et de pratiquants, la bordée est un sport d'équipe aux règles souvent sujettes à discussion. Chaque quartier de Bejofa possède sa variante et sa règle spéciale (« Mais si, j'ai le droit : on a toujours joué comme ça dans notre rue. ») mais il est possible de dégager certains principes immuables : une rencontre dure une heure et se tient dans un espace vaguement carré de dix mètres de côté. Sur le terrain, deux équipes de six joueurs s'affrontent pour le contrôle d'un ballon constituée de chutes de cuir chapardées auprès d'un maroquinier. Une équipe est dite « attaquante » (ou « de charge » selon le jargon consacré) et a pour but de faire pénétrer la balle dans un cercle à peine plus large que le ballon, placé à un mètre de hauteur dans un des coins du terrain. Pour réussir, les membres de cette équipe n'ont le droit d'utiliser que leurs pieds. L'équipe adverse est dite « défensive » (ou « en planque » selon les experts) et doit empêcher le ballon de passer à travers le cercle en n'utilisant que les mains. L'équipe défensive devient attaquante (et réciproquement) si un de ses joueurs arrive à attraper le ballon à deux mains ou bien si l'équipe attaquante parvient à marquer un point via le cercle.

Pour le novice, la bordée peut apparaître comme un simple concours de mauvaise foi tant l'arbitre doit souvent trancher dans les différentes réclamations procédurières des deux équipes. Toutefois, il règne sur un terrain de bordée une aimable camaraderie car les enjeux ne sont jamais bien élevés (le plus souvent, le boucher du quartier promet un cochon à l'équipe gagnante en échange d'un peu de publicité pendant la rencontre). Malgré tout, la fierté bejofarde est souvent titillée dans les tribunes en fonction des équipes qui s'affrontent. Comme les équipes se constituent par affinités, les joueurs sont issus soit d'un même lieu de travail, soit d'une même rue, ou d'une même famille. Et les partisans sont généralement plus chauvins que les joueurs, ce qui implique qu'il y a plus de chances de se blesser dans les gradins que sur le terrain.

Qui dit compétition sportive dit paris sportifs. La bordée génère donc des revenus importants pour les bookmakers, car si peu de Bejofards ont les moyens de miser de grosses sommes, en revanche tout le monde aime placer une pièce ou deux sur son équipe favorite. Pour le moment, la bordée n'a pas atteint une masse monétaire suffisante pour réellement intéresser de gros truands. Les matchs restent amicaux, les arbitres honnêtes et les enjeux limités. Mais la professionnalisation de ce sport n'attend que des promoteurs ambitieux pour prendre place. Avec elle, les joueurs deviendront peut-être des héros populaires, mais aussi du bétail lucratif pour ceux qui auront le courage de s'investir corps et âme dans ce domaine en mutation. Il faudrait pour cela mettre en place une ligue plus structurée, créer un corps d'arbitrage « indépendant », rémunérer les joueurs, imposer des règles standards... Et surtout être capable de défendre son territoire quand d'autres bandes réclameront leur part du gâteau.



❖ La Grand-Jean

28

Une fois par an, une course est organisée dans les rues de Bejofa pour fêter l'arrivée du printemps. Elle traverse les différents quartiers où la circulation est interdite pendant toute la journée. La course est ouverte à tous mais possède une particularité de taille : les coureurs sont équipés d'une paire d'échasses en bois d'une hauteur réglementaire de 2 mètres. La majorité des participants n'a aucune ambition de victoire et se contente de participer à ce joyeux charivari en se costumant de manière voyante avec des tissus de couleurs vives. La vitesse n'est pas leur but premier mais plutôt le plaisir de déambuler dans les rues pour impressionner les enfants et les jeunes femmes qui les regardent avec admiration. Il est de coutume que les gens habitant au premier étage des bâtiments offrent à boire ou à manger aux participants qui passent à hauteur de leur logis. En revanche, pour une poignée de sportifs, c'est une véritable course pour laquelle ils s'entraînent toute l'année. Et les concurrents sérieux ne se font pas de cadeaux : dès qu'ils sont dans une rue avec peu ou pas de spectateurs, c'est le festival de la triche avec crocs-en-jambe, coups de poing et autres joyusetés. On a déjà vu les complices d'un concurrent lui permettre une échappée en tendant des cordes entre deux bâtiments pour faire tomber ses poursuivants. Il y a trois ans, la course a été une hécatombe à cause de gelées tardives rendant les pavés de la ville très glissants, et provoquant des chutes intempestives même parmi les spécialistes de la discipline. Il faut dire que la motivation est grande puisque le gagnant de la course

est exonéré de taxes et d'impôts pour l'année entière. On se perd toutefois en conjectures sur les origines de la course. Certains experts présument un lien de parenté avec une tradition des bergers qui peuplaient autrefois la région, avant que Bejofa ne s'étende sur leurs terres. Le nom de Grand-Jean serait quant à lui une déformation de « grande jambe », en référence aux échasses.

❖ Les joutes nautiques

L'été, les habitants des bords du fleuve peuvent assister aux étranges balais des jouteurs nautiques. Perchés sur des barques propulsées par une solide équipe de rameurs qui suivent le rythme du tambour, deux adversaires équipés d'un lourd pavois de bois s'affrontent à la lance. C'est autant un duel d'adresse que de force, le choc pouvant être rude quand les rameurs sont une dizaine par barque. Le perdant tombe à l'eau sous les quolibets de la foule, tandis que le gagnant retourne vers la berge sous les vivas. La joute nautique est toutefois jugée sport très snob puisque les équipages représentent en fait les différentes Maisons de Bejofa, dont les armes ornent les pavois des jouteurs. Il est donc impossible de participer au tournoi sans le patronage d'une Maison, mais le spectacle gracieux attire tout de même les Bejofards qui se pressent nombreux sur les quais pour admirer les participants.

❖ Pour ceux qui savent lire

Avec l'imprimerie sont apparus quelques succès littéraires. Un salon des belles lettres se tient presque tous les soirs chez Mademoiselle Estheria, une jeune et riche veuve dont la fortune de son défunt mari (un armateur) lui permet de jouer les mécènes pour une brochette d'auteurs montants. Dans ces causeries littéraires, les habitués parlent du sens, de la sur-interprétation narrative et de la vacuité de ce monde suranné tout en proclamant la mort de la littérature. Parmi les titres qui connaissent un véritable succès en librairie, il est à noter trois livres fort à la mode :

- Une Histoire de Bejofa

Ces chroniques de la cité qui se veulent historiques ont été financées par une des Maisons en quête de respectabilité. L'auteur, qui n'a même pas osé signer l'ouvrage de son nom, en a censuré les aspects les plus sombres pour raconter une vérité parcellaire et partisane. Mais pour beaucoup de Bejofards lettrés, c'est le premier ouvrage historique sur la ville et les mensonges que contiennent ce livre sont en train de devenir des vérités historiques.

- Des limites de la notion de propriété privée, par Otto le Gauchard

Pamphlet ayant pour but d'effrayer le bourgeois, ce brûlot critique la possession matérielle et en particulier les moyens mortels que les propriétaires mettent en place pour protéger



leurs biens ; il n'est pour beaucoup qu'une justification du vol, par un cambrioleur qui a connu une certaine célébrité dans le milieu sous le nom de guerre de « Loqueteu ». Le plus ironique est que la petite fortune que lui rapporte son opuscule est désormais protégée par des chiens de garde et quelques pièges retors.

- Les amants de Bejofa, par Irma Crochecœur

Cette sirupeuse romance est le livre de chevet de toutes les jeunes filles qui savent lire. Elle est noble, il est capitaine de la garde : leur amour est impossible. Après bien des péripéties et des chapitres, ils seront heureux. Étrangement, les filles ne sont pas les seules à lire ce livre, puisque la garde de Bejofa a connu une augmentation de candidatures depuis que le roman est devenu un succès populaire.

❖ La mort de l'art

Art le plus accessible, la musique est une part importante de la vie de Bejofa. Ainsi, chaque quartier dispose d'une fanfare composée de voisins et d'amis qui jouent lors des grandes occasions (fêtes religieuses, noces, enterrements). Le répertoire de ces formations musicales est donc vaste puisqu'il va de *Le sergent ne couchera pas seul ce soir* (un classique des salles de garde) à *Dans nos cœurs à jamais* (que les croque-morts entendent plusieurs fois par jour). Les instruments ne sont parfois pas très bien accordés, mais il y a une réelle demande pour ce type de musique, à tel point qu'une fois par an, une compétition entre fanfares désigne par applaudissements la meilleure formation de Bejofa. La fanfare Couac qu'on en dise gagne depuis trois ans en interprétant des rengaines à succès qui critiquent le pouvoir en place, comme la célèbre *Ils vont aux putes avec l'argent de nos taxes*.

Si plusieurs troupes d'acteurs ont essayé de faire jouer quelques pièces classiques du répertoire, elles se sont toutes heurtées à l'indifférence des Bejofards qui pensent que « le théâtre, c'est bon pour ces snobinards de Samarande ». Il y a donc eu longtemps un désert théâtral qui a toutefois été rompu dernièrement par la troupe Les trois coups ; elle a réussi à démocratiser son art en jouant de grandes pièces sérieuses auxquelles ont été adjointes quelques scènes de nudité et des allusions sexuelles aux répliques austères afin d'attirer un public qui, sinon, ne se déplacerait pas. L'argent récolté permet aux comédiens de vivre dignement et espérer pouvoir, un jour, jouer sans montrer leurs fesses devant un parterre plus connaisseur.

Il existe dans Bejofa de multiples statues abandonnées qui témoignent du passé plus glorieux de la ville. Dans certaines cours intérieures, à certains coins de rue, il est possible de voir les vestiges d'œuvres oubliées. Sur celle-ci, il manque un bras, sur celle-là c'est un visage qui a été détruit au burin, comme si on avait voulu faire oublier son modèle à jamais, là-bas c'est un lierre tenace qui recouvre une mosaïque maintenant terne. Tout ce qui avait de la valeur a autrefois disparu, mais les compositions de moindre qualité sont là, reliques d'une

époque où Bejofa dictait les modes et imposait son style. Les graffitis ont depuis recouvert les murs avec des insultes contre les gouris, des dessins obscènes et des dénonciations.

❖ Des gazettes à gogo

Parmi les innombrables titres qui paraissent (et pour beaucoup disparaissent) chaque semaine, il en est un qui fait fureur dans Bejofa depuis quelques mois : *Sang d'ancre*. Cette gazette, qui est imprimée sur une vieille péniche, a réussi à multiplier par cent le nombre de ses lecteurs en insérant dans chaque numéro un roman-feuilleton de la taille d'une page. Le feuilleton est signé par un certain Abdel Samud ; il y raconte des histoires incroyablement exotiques se déroulant dans un califat lointain, avec des djinns aux pouvoirs étranges, des combats au cimetière, des cavaliers du désert fiers et indomptables et des danseuses du ventre belles à se damner. Le succès de ce procédé éditorial est tel que les propriétaires des gazettes concurrentes sont à la recherche d'auteurs capables de rivaliser avec Samud, dont le lyrisme pourtant très facile d'accès est inimitable. Certains ont lancé leur propre roman-feuilleton sans toutefois réussir à intéresser les lecteurs, tenus en haleine jusqu'à la prochaine parution de *Sang d'ancre*. Les plus extrêmes cherchent un moyen de « convaincre » Samud de changer de gazette. Mais pour cela, il faut tout d'abord identifier le très discret Samud, qui n'est peut-être qu'un nom de plume.

Dans un tout autre genre, *La voix bejofarde* s'est fait une spécialité : raconter les vraies affaires et ne pas hésiter à inventer quand l'actualité n'est pas assez vendeuse. Bien que la publication soit perpétuellement à deux doigts de la faillite, c'est une entreprise qui n'est pas près de disparaître car son propriétaire est assez débrouillard pour relancer une autre gazette avec un titre différent mais une ligne éditoriale identique et un lectorat avide d'articles qui annoncent « Il tue son patron et continue de travailler comme si de rien n'était ».

Au chapitre des publications légales, la *Gazette Officielle* (dite la *GazOff* par les initiés) est une parution administrative qui permet de rendre publics les lois et règlements édictés par la municipalité de Bejofa. Pour qu'une nouvelle taxe soit applicable ou qu'un établissement soit officiellement déclaré insalubre et donc promis à la démolition, la décision légale doit paraître dans la *GazOff*. Autrement dit, pour éviter qu'une nouvelle loi soit appliquée, il « suffit » d'empêcher sa publication en détruisant l'imprimerie qui est mal protégée ou en s'attaquant à son réseau de distribution.

Dernière coqueluche du public, *L'insoumise* est une publication qui se diffuse sous le manteau et qui critique ouvertement le pouvoir en place. Certaines révélations sont si croustillantes que l'auteur de la gazette est soupçonné d'appartenir à l'entourage d'un haut dignitaire. Elle n'est devenue un succès chez les amateurs de politique que depuis qu'elle a été interdite de publication.

Et, pour finir, toute liste des gazettes passées, présentes ou futures serait incomplète sans qu'y figurent les publications qui touchent toute la Principauté (p.180 du livre de base). Citons la toujours très étrange et très mystérieuse *Voix des Ombres* et son contenu mystifiant et énigmatique, la fort officielle *Gazette du Prince* qui traite de sujets n'intéressant à la rigueur que la haute société, *La Vérité* à la puanteur fascisante toute Mélorienne, et *L'Écho Populaire* toujours républicain, scientifique, antireligieux, clandestin... et interdit par décret princier.

NUIT



❖ Parier l'argent de sa maigre paye

Outre les combats mettant en scène des hommes et des animaux, que les rumeurs disent courants à Bejofa, il existe d'autres types de jeux illicites. Ainsi, des paris visant à deviner quelle prochaine grande personnalité bejofarde va mourir font fureur chez les bookmakers. Mais suite à certaines irrégularités dans le passé, les personnes qui meurent assassinées sont exclues de la compétition. Dans le cas où la milice conclurait à une mort accidentelle, il peut arriver qu'un bookmaker tatillon refuse de payer s'il soupçonne que quelqu'un a forcé la main du destin en précipitant un peu les choses. Mais comme certains haut-gradés de la milice participent à cette loterie via des prête-noms, il n'est pas rare de voir des assassinats être classés officiellement accidents domestiques, lorsque de grosses sommes d'argent sont en jeu.

Dans un tout autre genre, les habitués de la brasserie L'écume parient de temps en temps sur un bien curieux concours. Les participants sont invités à se disposer dans les rues adjacentes de la brasserie, le plus souvent lourdement armés. À minuit, le patron de L'écume relâche un gouri qu'il tenait jusque-là prisonnier dans sa cave. Il est possible de parier sur plusieurs aspects : le temps que vivra le gouri, le nombre de rues qu'il arrivera à parcourir avant de se faire tuer, le nom du tueur ainsi que le type d'armes qui donnera le coup fatal. On a déjà vu des parieurs miser sur le gouri et essayer de l'aider dans sa fuite, mais cela provoqua par la suite une telle pagaille entre les parieurs que, depuis ce temps, cette option n'est plus acceptée. Cette chasse au gouri est toutefois un événement rare, car ce n'est pas tous les jours que le patron de la brasserie peut mettre la main sur un gouri.

La justice est souvent comparée à une loterie qui dépend de l'humeur du juge. C'est en poussant cette réflexion jusqu'à ses derniers retranchements que, depuis un mois, un bookmaker opérant dans les bains publics a mis au point une nouvelle source de paris : miser sur les peines prononcées lors des grands procès. Les joueurs peuvent miser pendant toute la procédure, les jeux ne sont faits que lorsque le jury se retire pour délibérer. Prison à vie ou mise à mort ? Décapitation ou pendaison ? Qui sera assez fou pour miser sur l'acquittement ? Le hic avec cette combine, c'est que des témoins importants dans un procès pourraient avoir intérêt à charger l'accusé ou au contraire à le dédouaner dans l'espoir d'influer sur la sentence finale. Et des gens qui misent gros pourraient enlever des témoins, fabriquer des preuves ou même soudoyer le juge pour décrocher la timbale.

La bande des Casse-Pouces

Parier rime souvent avec s'endetter. Les joueurs compulsifs ont tendance à miser de l'argent qu'ils n'ont pas sur les dires d'un tuyau infailible qui finit invariablement par faillir. Les prêteurs sur gages ont un bel avenir devant eux à Bejofa. Toutefois, réclamer des dettes est une tâche ingrate. Il faut menacer, revenir chaque semaine, entendre les excuses inventives des mauvais payeurs, faire mal à l'endetté... C'est un métier à part entière. C'est devenu celui de la bande des Casse-Pouces qui font des affaires en rachetant des dettes auprès des prêteurs sur gages un peu moins cher que la valeur de la dette. L'usurier perd un peu d'argent mais gagne un temps précieux dans le processus. Et les Casse-Pouces ont eux très envie de rapidement rentrer dans leurs frais. Ils débarquent une première fois chez l'indélicat, lui cassent systématiquement les deux pouces s'il n'est pas en mesure de payer et lui donnent un ultimatum d'une semaine, dernier carat. Si, ce délai écoulé, la créance est toujours en souffrance, la bande saisit alors par la force tous les biens du débiteur pour se rembourser. Les biens sont revendus, le logement reloué à un tiers capable de payer, l'éventuel commerce du mauvais payeur devient une façade pour des activités illicites. Dans les cas les plus extrêmes, les Casse-Pouces revendent même la femme ou la fille de l'endetté à un souteneur. Quand un Bejofard croise un type qui a les deux pouces cassés, il fait semblant de l'ignorer car il sait que ce gars est dans les ennuis jusqu'au cou.



US ET COUTUMES

Us et coutumes

JOUR



❖ Baragouiner le charabia du coin

En plus des accents qui peuvent être assez difficiles à comprendre en fonction des origines raciales, culturelles ou géographiques de l'interlocuteur, l'emploi d'un vaste panel d'argots rend parfois la discussion assez obscure. Ainsi, chaque corporation possède sa parlure qui imprègne le langage commun au gré des modes. Par exemple, les maquignons qui œuvrent au marché au bétail ont la fâcheuse habitude d'inverser les lettres « a » et « i » pour rendre leurs négociations plus incompréhensibles par le premier venu. Au lieu de dire « Je t'en file dix pièces du kilo, mais à ce prix là, j'y perds ma chemise », ils prononcent « Je t'en fale dax paèces du kalo, mais i ce prax li, j'a perds mi chemase ». De même, les mendiants aiment à parler en introduisant la syllabe « jo » entre deux autres syllabes, donnant alors naissance à ce genre de galimatias : « J'éjotais peijonard en train de glanjoder près du trijobujonal et j'ai troujové cette piéjocce de cuijovre dans la boue. » L'idée de cette intrusion vient du nom même de Bejofa.

De manière générale, les Bejofards ont une drôle de manière de prononcer les mots qui se terminent en -isme ou -iste, comme s'ils les jugeaient trop prétentieux. Ils les prononcent invariablement comme si c'était des mots en -isse. Ainsi l'immobilisme devient l'immobilisse, l'amateurisme devient l'amateurisse et un artiste devient un artisse. Quand un Bejofard dit le mot opportuniste, il est impossible de savoir s'il parle d'un opportuniste ou de l'opportunisme sans s'aider du contexte de la phrase. Cette manie a tendance à beaucoup énerver les non-Bejofards.

S'il est connu que certaines tribus nordiques possèdent 47 mots différents pour décrire la neige en fonction de sa texture, de sa couleur et de sa consistance, il est indéniable que les Bejofards possèdent le plus large champ lexical au monde pour évoquer l'acte sexuel. Entre les métaphores maritimes (démâter : débander, artimon : petit pénis, hisser le tourmentin : je ne vous fais pas un dessin...), les comparaisons vigneronnes (« ... alors là, j'ai sorti mon sarment et j'ai commencé à lui titiller la treille... ») et les licences poétiques tout en subtilité des forgerons (« Ça y est, elle m'a chauffé à blanc, du coup j'ai le marteau-pilon qu'est tout dilaté »), Bejofa n'est vraiment pas la capitale du romantisme.

Voici quelques mots d'argot qui ensemencent la langue de tous les jours :

– *Calocher* : devenir fou. La caloche est une sorte de poule d'eau particulièrement stupide qui vit sur le fleuve. Son comportement suicidaire contredit à elle seule toute la logique de la théorie sur la survie des espèces.

« Quoi ? Défier Harni la Goulue à un concours de boisson ? T'as caloché ou bien ? »

– *Pissance* : vin de mauvaise qualité. Par extension, le mot désigne également l'eau.

« Tavernier, je te préviens : si t'essayes encore de me refiler la pissance que tu fourgues habituellement aux saouïlons, j'te défonce la solive avec mon vilebrequin... »

– *Jeter l'ancre* : faire son temps en prison. D'autres termes marins permettent de filer la métaphore (barboter : tirer sa peine tranquillement, les morutiers : les matons, la marée : la libération...).

« Lui ? Oh, il ne vit plus ici. Il a jeté l'ancre pour quinze ans. Il a pas fini d'attendre la marée. »

– *Boitout* : alcoolique.

« Mon paternel, c'était un boitout à l'ancienne : il ne rentrait pas à la maison tant qu'il n'avait pas bu toute sa paye. »

– *Grignotin* : rogneur de monnaie.

« Dans le temps, les grignotins, ils les exécutaient en leur faisant bouffer des pièces de monnaie jusqu'à ce que leur ventre éclate sous le poids du métal. Ah, c'était quand même une autre époque... »

– *Manchard* : mendiant.

« Si nous ne réussissons pas le prochain casse, nous sommes bons pour finir manchards. Enfin non : manjochards plutôt. »

– *Passemort* : apothicaire peu regardant qui soigne les criminels.

« J'avais pris un mauvais coup de lame dans les boyaux, mais heureusement, je connaissais un passemort aux petits oignons qui m'a recousu ça comme un rôti de porc. »

– *Craque-porte* : costaud sans cervelle.

« C'est sûr qu'il ne sait pas compter, mais en même temps, c'est pas ce qu'on leur demande, à ces craques-portes. »

– *À l'étouffé* : au moyen d'une arnaque.

« Loseille, j'aime cueillir ça à l'étouffé. Et je connais plein de recettes, en plus. »

– *Bâfreuse* : croqueuse d'hommes.

« Les bâfreuses comme elle, c'est plus dangereux qu'un caporal du guet qui cherche à avoir de l'avancement. »

– *Saignée* : paiement régulier dont s'acquittent les commerçants pour éviter que leurs échoppes brûlent nuitamment.

« Ah, c'est le jour de la saignée pour les boutiquiers de la rue Grivel. Si y'en a un seul qui oublie de vous donner sa petite enveloppe, refaites donc la décoration de son bazar à la torche et à l'huile. »

– *Lessiveur* : receleur

« Faudrait pas qu'on nous choppe avec les bijoux, leur description doit déjà circuler dans toute la cité. Va vite les porter au lessiveur, qu'il nous donne de l'argent bien propre en échange. »

– *Greffer* : cacher des objets de contrebande au sein d'un chargement honnête pour éviter les taxes ou la saisie de biens illégaux.

« Ce petit picrate ? Je le fais venir greffé à une charrette de foin, dans tes tonnelets. Il me coûte pratiquement rien, du coup ça compense pour son goût un peu dégueulasse. »

– *Baume* : somme nécessaire pour corrompre un fonctionnaire.

« Il me coûte cher à embaumer, ce greffier, mais il faut avouer que ses faux actes de propriété sont à s'y méprendre. »

❖ La mode à Bejofa

De manière globale, Bejofa est en retard niveau mode : les coupes de cheveux, les vêtements, le mobilier ont tous vingt ans de retard par rapport à Samarande. Les expressions « Ça fait Bejofa » ou « Dans un style Bejofa » indiquent donc quelque chose de ringard. Soit les Bejofards s'en moquent, soit ils ne se rendent même pas compte qu'ils vivent dans un univers démodé, mais dans tous les cas, n'importe quel visiteur qui débarque en ville peut avoir l'impression d'avoir fait un bond en arrière dans le temps.

La coiffure à la mode chez les hommes consiste à se raser les tempes et à laisser les cheveux longs dans le cou. Pour les grandes occasions, les cheveux sont coiffés en catogan. Les plus soigneux se font tresser des nattes pour les jours de fête. Certains fonctionnaires portent une perruque blanche qui symbolise leur charge. La taille des cheveux est proportionnelle aux responsabilités du porteur de postiche. Il est donc possible pour un connaisseur d'identifier le poste du fonctionnaire à sa fausse toison. Le commerce des cheveux par les perruquiers officiels forme une source de revenus non négligeable pour celles et ceux qui vendent leur tignasse.

Pour les femmes, la mode est aux cheveux blonds. Les brunes soucieuses de leur apparence enduisent donc leur chevelure de safran et de citron, puis passent du temps au soleil afin de décolorer leur coiffure. Les femmes les plus riches agrémentent leur coiffe avec des perles percées en leur centre qu'elles enfilent sur des mèches pour constituer des tressages complexes et coûteux. Les pauvres imitent cette pratique en remplaçant les perles par des billes en bois qui sont peintes pour paraître plus précieuses.

Chez les hommes de basse extraction, le port du béret devient de plus en plus répandu. Le couvre-chef connaît un grand succès car, en plus de protéger contre les intempéries, il peut être utilisé à l'envers comme un récipient de fortune permettant de ramasser rapidement son butin d'un revers de la manche. Ceux qui portent de vastes bérets à large bord sont donc réputés pour être des escamoteurs habiles, contrairement à ceux qui arborent des calottes plus modestes.

Maître Labonté, tailleur

À Bejofa, les hommes du monde n'ont qu'une adresse : celle de Maître Labonté, le tailleur des gentils-hommes. Les étoffes qu'il importe sont de haute qualité, la précision de ses patrons est légendaire. On dit qu'un vêtement de Maître Labonté donne l'impression à son propriétaire qu'une seconde peau lui a poussé, tant la découpe et les coutures suivent parfaitement la morphologie du client. Son atelier est rempli d'apprentis aux mains expertes qui coupent, cousent et ajustent les tissus, les boutons, les collerettes et les épaulettes avec la dextérité propre à la jeunesse. Maître Labonté ne se déplace jamais chez ses clients : c'est à eux de venir le voir. Dès lors, surveiller la devanture de Maître Labonté est le plus sûr moyen de voir passer bien des hommes aisés en quête d'un peu de prestance. D'autant que l'atelier est sis au fond d'une impasse.

Dans les familles riches, les jeunes femmes utilisent des poupées pour servir de mannequins. Elles confectionnent des vêtements en modèle réduit, en y mettant beaucoup de soin. Quand une tenue est terminée, la jeune créatrice la fait circuler parmi ses amies, afin que les nouvelles idées vestimentaires circulent. Quand un modèle particulier plaît à une jeune femme, elle confie alors la poupée concernée à un tailleur qui se charge de réaliser une vraie tenue aux mesures de la personne.

Dans la rue, la mode est essentiellement guidée par l'aspect pratique des choses. Les vêtements sont simples et résistants privilégiant la bure qui gratte mais qui tient chaud en hiver.

❖ Cuisine et dépendances

La cuisine des pauvres s'est construite autour de deux plats principaux : la potée le midi et le potage le soir. Dans les deux cas, les légumes sont à l'honneur : pommes de terre, navets, carottes, choux, poireaux, oignons... Ils sont bon marché, facile à préparer et tiennent au ventre. Une mère de famille peut préparer une marmite de soupe pour la semaine. Les mauvaises langues disent que la seule différence entre la potée et le potage, c'est la présence de l'eau. C'est bien évidemment faux puisque, les jours fastes, la potée contient des viandes bouillies, majoritairement des saucisses de porc. L'homme de la maison aime terminer son assiettée de potage en faisant chabrot, c'est-à-dire en versant un verre de vin rouge dans le bouillon pour boire le mélange à même l'assiette.



Pour les familles plus aisées, la gastronomie est bien plus vaste : tourte, ragoût, boudin, civet, volaille en broche, charcuterie, ratatouille, bouillabaisse, tripes, gratin, fayots... la liste est longue. Bejofa produit une cuisine riche qui permet de varier les plaisirs en fonction des saisons. Les repas de famille et les jours de fêtes sont l'occasion idéale pour mettre les petits plats dans les grands en cuisinant des recettes bien plus complexes ou longues à l'instar de la poulainade (mets typique qui fait saliver tous les Bejofards) qui nécessite d'apprêter la viande d'un poulain pendant une demi-journée et qui exige pas moins de douze heures de cuisson à feu doux.

Bejofa dispose également de quelques fromages fameux qui permettent de finir agréablement un repas : le Pissailon (une tome affinée en étant plongée durant un an dans une barrique de vin rouge), le Pommazou (une fourme dans laquelle sont glissés des copeaux de pommes) et la Gourisienne (qui tient son nom de son aspect grisâtre dû à la cendre dans laquelle le fromage est conservé).

Pour la boisson, le Val-de-Siverne irrigue littéralement tout Bejofa en vin, et reste la boisson locale préférée. Mais la bière est également une boisson demandée, car les brasseurs bejofards ont su diversifier la production pour plaire à tous. Ainsi la Rosebière possède un goût sucré qui plaît aux femmes, en particulier quand le tavernier prend la peine de déposer un pétale de rose sur la mousse. Pour les buveurs en quête de sensations fortes, la Piperette est une bière au poivre particulièrement piquante. Elle jouit auprès des durs d'une réputation qui lui attribue des vertus cicatrisantes et aphrodisiaques.

NUIT



❖ Les rumeurs qui courent en ville

Lassée de voir des navires pourrir sur le fleuve, la municipalité de Bejofa aurait passé un accord avec la Citadelle de verre pour que les bateaux soient démontés et brûlés dans les fours de l'usine. Les squatteurs qui vivent actuellement sur les épaves auraient donc très peu de temps pour se reloger dans un autre quartier de Bejofa. À moins qu'ils ne s'opposent à l'évacuation des lieux qui risque alors de tourner à l'émeute.

Il existerait un projet de loi pour déséquilibrer les taxes qui sont prélevées sur les marchandises qui passent par les ponts reliant Samarande à Bejofa. Les taxes deviendraient plus élevées dans le sens Samarande-Bejofa que dans le sens Bejofa-Samarande. Une telle dissymétrie de taxation aurait pour but de faire diminuer les importations en provenance de Samarande et de favoriser la production locale. Les partisans d'une telle politique protectionniste ont un slogan qui résume leur point de vue : « Acheter quelque chose en provenance de Samarande, c'est mettre l'économie de Bejofa à l'amende. »

Chez Franquette

C'est la gargote typique de Bejofa : tabouret bancal, table qui colle tellement c'est propre, vaisselle ébréchée, voisins de table patibulaires, serveuse aussi vieille que l'établissement... Et pourtant, on y revient. Car chez Franquette, contre toute attente, la tourte aux cuisses de grenouilles est délicieuse, la tarte à la betterave est succulente et on se lèche les doigts quand on a fini les brochettes de pigeon au miel. Il y a dans la boustifaille à Franquette un étrange goût de « comme à la maison » qui rappelle au client les bons petits plats de son enfance, quand sa grand-mère lui préparait son dessert favori. En plus, le restaurant est ouvert de 6 heures du matin à minuit ; c'est à se demander quand Franquette dort. Il existe une loi tacite dans le milieu qui veut qu'aucune violence n'ait lieu chez Franquette. C'est comme ça : personne ne veut qu'il n'arrive des ennuis et que la meilleure blanquette de cygne de tout Bejofa disparaisse. Du coup, chez Franquette, c'est un peu une zone franche dans laquelle on peut rencontrer des gens en toute quiétude. Il faudrait être fou ou non-Bejofard pour oser poignarder quelqu'un dans ce paradis de la becquetance.

LE MONDE CONNU ÉCONOMIQUE

Le monde connu économique

Les articles suivants proposent un bref aperçu de l'économie, ainsi qu'une liste des tarifs moyens remise à jour et remplaçant celle proposée dans Nightprowler Seconde Edition.

❖ Le trésor public

Le prix du blé reste l'indice d'évaluation principal de l'économie : la surpopulation de Bejofa et la proximité de Samarande réclament un approvisionnement important ; au point de rendre l'article sur la miche obsolète. Les levures boulangères permettent une production de pains aérés, aux alvéoles importantes, mais au poids dérisoire, contournant ainsi les textes d'Alfred Farrandin.

L'estimation du coût journalier de la vie repose sur les besoins vitaux pour se loger, se vêtir, payer les taxes, les fournitures pour le travail (équipement et matières premières) et les impondérables du quotidien.

Le travail d'appoint est largement pratiqué, souvent rétribué en nature et, surtout, exempt de déclarations et donc de taxes. Les logements et l'équipement sont pour leur part sources d'endettement chronique.

❖ Les corporations

Près de 70% des ouvriers gagnent moitié moins que le seuil de pauvreté et perçoivent une rémunération en biens de consommation. Les revenus des apprentis et des compagnons sont dérisoires, mais les artisans compensent par un hébergement en demi-pension, une rente d'habillage et le prêt des outils.

La Chambre des Corporations bénéficie des dispositions du plan Vallène. Les guildes favorisent les volontaires à l'émigration pour bâtir des villages et des exploitations à travers la campagne. Si l'intérêt économique est aussi flagrant que les investissements consentis, l'influence politique des guildes ne cesse de croître. La Corporation des Bouchers, par exemple, découpe une dizaine de milliers de moutons par septaine pour la seule ville de Bejofa ; la Guilde des Brasseurs, quant à elle, pèse sur la réglementation sur les débits de boisson, or les taxes sur le vin et la bière comptent pour près de la moitié des rentrées en pièces du trésor quand celles des textiles et de la mercerie n'en fournissent que le quart. Plus généralement, la bourgeoisie qui s'en dégage milite pour un ajustement de leurs impôts sur ceux, plus avantageux, de la noblesse.

Les corporations ont autorité de prélever une taxe professionnelle dont elles reversent une partie à la ville. Elles luttent également contre la contrebande en pénalisant lourdement les irrégularités de leurs professions. L'application systématique des sceaux sur toute marchandise garantit la provenance et la légalité des produits camelotés.

❖ Les taxes

Les taxes constituent un maillage complexe, autant pour l'administration que pour les commerçants et les producteurs. Les bestiaux, taxés à la tête aux portes de Bejofa, ou encore les étals des foires et marchés des faubourgs sont caractéristiques des problèmes suscités par l'inadéquation des anciennes lois avec l'expansion urbaine.

Si les foires permanentes des faubourgs approvisionnent tous les marchés de la ville, le contrôle des percepteurs est lacunaire et grève les comptes, générant de nombreuses protestations de la part des marchands *intra muros*. Par ailleurs, les soupçons d'engraissement du nœud administratif laissent penser que les impôts prélevés ne sont que partiellement reversés dans les caisses princières.

Les mesures appliquées par roue de charrette aux portes et ponts de la ville, ou encore celles sur le volume des produits entrants ou sortants sont jugées insuffisantes par les guildes et le profit généré est largement dédié aux frais de voirie.

❖ Géostratégie

Le plan Vallène commence à porter ses fruits : une demi-douzaine de villages ont déjà vu le jour depuis l'année dernière. Le déploiement militaire, la construction de routes et l'augmentation du trafic fluvial laissent envisager des résultats dans les deux prochaines années. Au-delà des vivres, les besoins en bois, fer et étain ne cessent d'augmenter et leur acheminement coûte cher. En contrepartie, on remarquera un accroissement notable de l'enrichissement des campagnes et une augmentation constante des exportations par voie maritime et fluviale.

QUELQUES CHIFFRES...

Coût de la vie :	7 E et 5 M
Seuil de pauvreté :	3 E et 8 M
Revenu des artisans :	1 Co
Revenu moyen :	5 E
Revenu des femmes :	2 E et 5 M
Revenu des fonctionnaires et miliciens :	1 Co
Revenu du travail d'appoint :	2-3 E
Impôt sur le revenu du peuple :	1%
Impôt sur le revenu des pauvres :	0%
Impôt sur le revenu de la noblesse :	0,4%

TARIFS

1 couronne (Co) = 10 écus (E) = 100 miches (M)

Se vêtir

Chapeau en cuir	2 Co
Ceinturon en cuir	1 Co
Gants en peau (sur mesure)	4 Co, 7 E et 5 M
Grande cape en peau	1 Co, 7 E et 5 M
Chapeau en laine	5 E
Haut-de-chausses	8 Co
Bas-de-chausses	2 Co, 4 E et 3 M
Vêtement de laine	9 E et 3 M
Vêtement de lin	2 Co, 3 E et 3 M
Souliers	8 E et 3 M
Vêtements de bourgeois (en tissus fins et teintés)	13 Co, 7 E et 5 M
Vêtements de noble (en soies et fourrures rares)	28 Co et 5 E

Se nourrir (besoin vital quotidien : 3 E)

1 gros pain (1,7 kg)	2 E et 2 M
1 viande de mouton (un quart de livre)	3 M
1 gros oignon jaune	2 M
1 brouet riche (bouillon de viande et de légumes)	3 M
1 pain denrée (130 g)	3 M
1 pain demi (1 miche de 65 g)	1 M
1 pain doubleau (260 g)	6 M
1 repas moyen	1 E et 6 M
1 repas de taverne moyen	2 E et 5 M
1 hareng frais (une demi-livre)	3 M
1 hareng saur (un quart de livre)	1 M
1 grande alose fraîche (une livre, une livre et demi)	1 E et 2 M
1 tête d'ail	2 M
huile d'olive (une pinte)	1 Co
choux (un boisseau)	2 E et 1 M
avoine (un setier, prix selon le cours)	3 Co et 2 E - 4 Co
orge (un setier, prix selon le cours)	10-15 Co
beurre (une livre)	1 E et 5 M
beurre salé (une livre)	2 E et 5 M
blé (un setier, prix selon le cours)	4 Co et 5 E - 8 Co et 3 E
1 viande de bœuf (une livre)	2 E et 9 M
1 viande de bœuf (un quart de livre gras)	5 M
1 lapin	6 M
légumes variés et préparés (une demi-livre)	3 E et 6 M
noix (la dizaine)	3 M
œuf (la pièce)	1 M
1 navet	1 M
miel (une pinte)	5 E
pâtisserie khalère au miel et aux amandes	2 E et 5 M
coquillages (un sac de six livres)	6 Co et 5 E
épices courantes (une livre)	1 Co, 2 E et 5 M
épices rares (une livre, prix moyen des plus rares)	45 Co
farine de blé (un setier, selon le cours)	4 - 7 Co et 3 E
fèves (un boisseau)	7 E et 4 M
figues (une livre)	5 E
fromage au lait de vache (une livre)	7 E et 5 M
fromage au lait de brebis (une livre)	3 Co
fromage au lait de ratte gourie (une livre)	gratuit
fromage blanc frais (une livre)	3 E et 5 M
froment (un setier)	3 Co
pomme mûre	3 M
poire mûre	5 M
raisins secs (une livre)	1 E
saindoux (une livre)	1 Co

seigle (un setier, selon le cours)	10 - 11 Co, 2 E et 5 M
sel (un boisseau)	5 Co et 5 E
poireaux (une botte)	3 M
pois (un boisseau)	8 E et 5 M

S'abreuver

1 grand verre de vin rouge (une demi-pinte)	3 M
1 grand verre de vin grand cru (une demi-pinte)	9 M
1 grand verre de claret (une demi-pinte)	1 M
1 bière (une demi-pinte)	3 M
lait à la verse en taverne (une demi-pinte)	2 E
1 grand pot de lait (une pinte)	3 E et 5 M
1 grand pot de tisane (une pinte)	3 M
1 grand verre d'hydromel (une pinte)	7 M

Se loger

Loyer mensuel (rez-de-chaussée, atelier)	16 Co
Loyer mensuel (du premier au troisième étage)	12 Co
Loyer mensuel (du quatrième étage aux combles)	8 Co
Hôtel particulier (trois étages, quinze pièces)	25.000 Co
Bain d'eau tiède	1 E et 1 M
Lit d'auberge (à partager avec 2 ou 3 personnes)	2 E et 5 M
Taxe d'échouage (par esquin au Vieux Port)	3 M

Les animaux

1 agnellet (deux livres)	2 E et 5 M
1 bœuf	20 Co
1 vache	5 Co
1 veau	3 Co
1 canard colvert (une livre et demi)	2 E et 5 M
1 poule	1 E
1 oie	4 E
1 perdrix	8 M
1 mouton	15 Co
1 porc	14 Co
1 chien bâtard	1 Co, 2 E et 5 M
1 chien dressé (de chasse ou de garde)	8 Co, 7 E et 5 M

Les véhicules

1 cheval en location journalière	4 Co
1 cheval de trait	10 Co
1 cheval de monte	18 Co, 7 E et 5 M
selle, tapis de selle, fers et longe	6 Co et 7 E
soin d'un cheval	1 Co, 2 E et 5 M
1 barque à fond plat	21 Co, 2 E et 5 M
1 petit chariot en location journalière	3 Co et 5 E
1 petit chariot à roues ferrées	22 Co et 5 E

L'équipement et les outils

1 fagot de bournées (une septaine de feux de poêle)	5 E
1 stère de bûches (un mois de feux de poêle)	4 Co
1 sac de charbon (une septaine de feux de poêle)	1 Co et 5 E
1 bougie de cire	1 M
1 chandelle de suif de chèvre (une livre)	1 E et 5 M
1 bourse en cuir épais à lacet	5 E
1 bourse en chevrotin à lacet	1 E et 5 M
ciseaux	2 E et 5 M
couteau	3 E et 5 M
couverture de laine (3 personnes)	2 Co, 2 E et 5 M

couverture de peau (1 personne)

croix d'Arlam en argent	2 Co et 3 E
drap de jute de mauvaise facture	1 E
drap de lin de bonne facture	2 E et 5 M
linge d'essuyage	3 M
sac de foin	9 E
peau de mouton	1 E et 5 M
poêle en fer	7 E et 5 M
outillage de serrurerie	6 Co, 2 E et 5 M
pièce de vaisselle en terre cuite	3 M
pièce de vaisselle en étain	7 M
pièce de vaisselle en porcelaine peinte	1 Co
chandelier en argent	3 Co et 6 E
lampe à alcool	2 Co, 2 E et 5 M
alcool de lampe (une demi-pinte)	3 E et 5 M
gibecière en cuir grossier	1 Co et 5 E
sac de voyage en toile de jute	2 E et 3 M
sac de voyage renforcé en cuir	1 Co et 3 E
fauteuil en bois verni et tissu moiré	16 Co et 5 E
toile de tente en jute (4 personnes)	7 E
buste princier en plâtre	1 Co
écritoire, encre, plume et parchemin	2 Co et 5 E
feuille de papier, encre et stylet	4 Co et 5 E

Les armes et protections

Brigandine	17 Co
Plastron sur mesure	31 Co et 6 E
Cotte de mailles	43 Co et 1 E
Veste en cuir brut à lacets	6 Co
Dague à lame large	1 Co
Dague à manche de buis	7 E
Épée longue	1 Co et 5 E
Rapière	3 Co et 2 E
Lance de soldat	1 Co et 4 E
Bouclier rond en bois	2 Co et 5 E
Targe en fer	6 Co et 5 E
Arc de chasse et corde	1 Co
Arc de guerre et corde	1 Co, 5 E et 5 M
Arbalète à manivelle	14 Co
Arbalète légère	18 Co et 1 E
Flèches (le carquois de 20)	3 E
Carreaux (le carquois de 20)	3 E et 2 M
Coquetier en cuir	8 M
Poudre (10-12 charges, au marché noir)	5 - 8 Co
Mousquet	32 Co et 6 E
Pistolet à mèche	38 Co, 7 E et 5 M

Les services

Escorte armée (tarif individuel par lieue)	2 Co
Escorte armée (en temps de guerre)	4 Co
Barbier	5 E
Chirurgien	1 Co
Médecin (selon le renom et la compétence)	1 Co et 5 E - 5 Co
Porteur d'eau (2 seaux de 6 litres)	3 M
Courrier (tarif par rue)	1 M
Putain de rue (la passe, selon le quartier)	2 M - 1 E
Putain de bordel (la passe)	2 E et 5 M
Courtisane (selon la renommée, la nuit)	10 - 15 Co
Scribe (le feuillet)	2 E et 5 M

une livre = 500 grammes, une pinte = 1 litre, un setier = volume entre 120 et 150 litres, un boisseau = 1/12e de setier

LES QUARTIERS

TOITS, CHAUSSÉES ET SOUS-SOLS

❖ Épurateurs et eau potable

L'histoire n'aura pas retenu, finalement, le nom de ce mage qui, un jour, découvrit un procédé magique pour purifier les eaux usées et en faire à nouveau de l'eau potable. Bâties jusqu'en 2312 aux points névralgiques des réseaux d'égouts des Cités, ce qu'on appelle les « épurateurs » sont des structures maçonnées dont les éléments filtrants sont des plaques de pierre blanche enchantées, de taille variant entre 2 et 10 mètres de diamètre et séparant l'eau pure des boues organiques. Si personne ne fait la collecte de ces boues fertiles, une partie de l'eau épurée est évacuée dans le fleuve, tandis que le reste alimente le réseau des fontaines qui décorent pratiquement toutes les places des quartiers équipés, à savoir les Tanneries, Sang-et-Os, Bej', la Verrerie, le Port, le Monde-Connu et les Saintes-Roches.

Les quartiers de construction plus tardive, et plus spécifiquement les Douze-Vignes et les Hobereaux, bénéficient d'un réseau d'égouts traditionnels, d'aqueducs et de citernes plus ou moins discrètes. Il existe aussi un marché de produits à la fiabilité variable pour purifier l'eau chez soi.

❖ Sous-sols

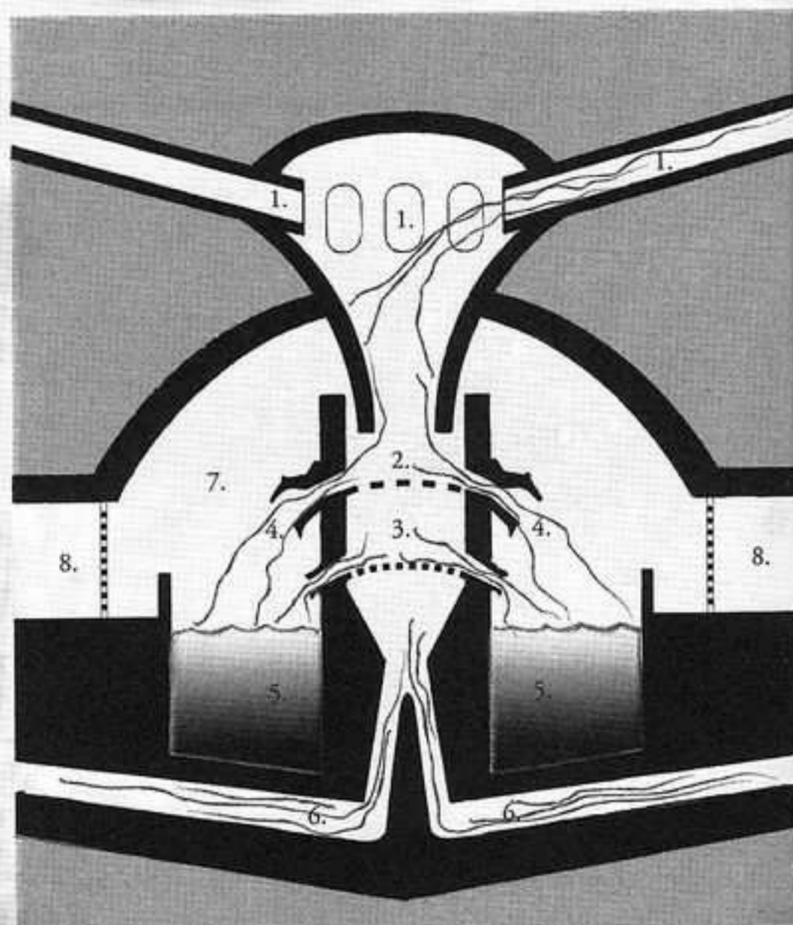
Les sous-sols de Bejofa sont riches en cavités de toute sorte : carrières désaffectées ou exploitées, galeries et puits de l'ancien réseau d'égouts et d'épurateurs, nouvelles tranchées des installations plus modernes, cimetières souterrains, réservoirs, etc. Et, finalement, ce que la rue appelle le « Royaume », à savoir le réseau de passages et de cavernes aménagés par les clans gouris, et qui prospère loin des lois humaines et de la basse-cour de la surface.

❖ Pavés, dalles et tuiles

À l'intérieur des remparts, les rues sont pavées, généralement en granit pour les quartiers les plus récents ou les rues « repavées », et de pierre de Kalaar blanche pour les voies plus anciennes ou les quartiers riches dallés avec de la

Pierre prise ailleurs dans la ville. Les toits sont couverts de tuiles de terre cuite, de bois ou d'ardoise, parfois de chaume dans les faubourgs, et sont fréquemment aménagés de façon à former placettes et passerelles circulant entre les cheminées et reliant les pâtés de maisons. Un quartier parallèle existe ainsi, loin de la rumeur de la rue et de son encombrement endémique.

Schéma des épurateurs



1. Canal d'égouts
2. Plaque magique d'épuration grossière
3. Plaque magique d'épuration fine
4. Gargouille d'évacuation des boues
5. Bassin de récupération des boues
6. Conduites des eaux claires (épurées)
7. Salle de l'épurateur (avec galerie d'entretien)
8. Couloir d'accès (verrouillé)

PRÉVOTÉ DE LA CORDE

Prévoté de la Corde

LA CORDE



Comme beaucoup d'autres aujourd'hui, le quartier doit son nom aux ressources ou aux artisanats vecteurs de sa richesse. Autrefois pourtant, les collines servaient déjà de bastion aux Gardiens de la Foi. Forts de leur position élevée, des miradors surplombaient ses éminences et offraient aux guetteurs un panorama que l'on prétendait s'étendre jusqu'aux Monts Ocres.

✦ Morphologie

Si les collines ont porté bien des noms au cours des âges, on les connaît aujourd'hui sous celui des Potences. Hormis la redoutable mandragore, seuls les gibets ornent un sommet balayé par les brises descendant sur le Couloir des Vents. L'armée comme les Gardiens de la Foi se livrent à des entraînements réguliers sur les escarpements d'un terrain vierge de constructions.

Avec ses hôtels bourgeois en pierre aux décorations fastes et décrépités, la fraction citadine prend depuis longtemps l'ombrage des constructions de bois s'entassant entre les rues boueuses. Le bâti alterne entre vieilles maisons à deux étages et aux caves s'ouvrant sur l'extérieur, et immeubles étagés plus récents et plus élevés. Contrairement à la plupart des encorbellements de la ville, les pâtés de maisons peu denses ressemblent à des pyramides de quatre ou cinq degrés. Du coup, les ruelles sont souvent plus claires. L'ardoise se partage les toits avec le chaume et les cheminées parent la quasi-totalité des vieilles demeures. Épargné par les incendies majeurs, le quartier conserve de nombreux bâtiments anciens aux teintes sombres et peu avenantes.

Ce dernier aspect devient plus flagrant une fois la nuit tombée. Les rues et cours désertées empestent la crasse du quotidien et pèchent par un système d'égouts archaïque. Les déchets sont disséminés sur toute la chaussée et la voirie dépend des communes : les mieux organisées taxent leurs habitants pour un nettoyage rudimentaire, tandis que les autres laissent ce soin aux chiens et à la basse-cour. Les anfractuosités des Potences n'attirent pas de faune nocturne significative : les gouris s'y hasardent peu et guère plus que les malfrats ou les mendiants. Le voile d'arlamisme est pesant sur tout le quartier et contraste avec les superstitions locales.

✦ Autorités

La Prévoté de la Corde est marquée par une forte présence militaire et religieuse ainsi qu'en témoignent les arsenaux et baraquements sis autour des Potences. La caserne de Saint-Aster abrite parmi les plus importantes compagnies des Meutes d'Acier de Bejofa. De fait, la présence milicienne reste anecdotique en dépit de l'influence de la préfecture sur l'armée.

Le bagne des Vieux Maraudeurs est un grand édifice de pierre borgne logé contre un aplomb rocheux. Les condamnés aux travaux forcés y font pénitence en concassant les grès compacts du cœur de la colline. Le manque d'aération, la faible luminosité et les relents nauséabonds de promiscuité en font une destination peu prisée des taulards comme des gardes. Les condamnés à mort de la prison de Saint-Aster, au sein de la caserne, sont des hôtes de marque. Démonologues et hérétiques y ont donné à la Question ses lettres d'horreur.

En dépit de ses vieilles maisons aristocratiques, la Corde reste un quartier sûr. La pègre se méfie à raison de l'importante présence militaire et religieuse ; les activités criminelles y sont limitées et relèvent soit de domaines pointus confinant aux arts suspects, soit de la petite truanderie des tavernes où des militaires épaves s'enivrent et s'encanaillent. Les exactions de ces derniers constituent un problème récurrent pour les honnêtes gens du quartier, et engraisent les malfrats qui leur procurent substances illicites, prostituées, paris illégaux et denrées issues du marché noir.

✦ Commerces et ressources

Quartier résidentiel et militaire avant tout, le travail du chanvre ne s'y est implanté et développé que plus tardivement. Les ateliers prospèrent dans la fabrication de vêtements, cordages, voiles et papiers, au milieu des forges et armureries fournissant les corps d'armée. Les boutiques sont peu nombreuses et quelques places accueillent de petits marchés une fois la semaine.

Les corporations sont fortement représentées et l'armée comme le clergé réclament une excellence dans l'artisanat qui profite à la réputation du quartier. Au fil des années, une bourgeoisie d'affaires s'est installée, et devenir apprenti dans l'une des guildes locales ne peut se faire sans parrainage.

Les tavernes comptaient autrefois parmi les plus sobres de la ville et l'on y consommait davantage d'oxyerat ou d'...

dromel que de bière. Mais les temps changent : la caserne, grosse fournisseuse d'ivrognes d'un soir, et les ouvriers toujours plus nombreux, délaissent le vin de messe pour les tripots. Les communes du côté de Nélasbourg sont en contraste total avec celles du centre : les bagnards et prisonniers libérés y échouent en compagnie d'une soldatesque virulente, et certains bordels sont même devenus le quartier général de telle compagnie ou tel régiment. Les rixes sont fréquentes, bien que sans commune mesure avec d'autres quartiers plus vivants.

❖ Vie quotidienne

Entre le cimetière, les orphelinats et hospices bondés, les marches religieuses et les pendaisons sonnées par le glas, les œuvres d'Arlam teintent le quartier de morosité. La prison des Enfermés retient des malades de l'esprit dont les cris glacent le sang des riverains et les fumées du crématorium ternissent le ciel de mauvais augures.

La prospérité des artisans profite à l'ensemble du quartier et la plupart des habitants sont engagés dans une ou plusieurs associations, participant activement à la politique locale.

Peu de figures marquent pourtant le quartier de leur influence. Bourreaux et fossoyeurs sont craints de par leur profession et certains nobles politiques offrent des soirées impies dans le cœur de leurs demeures où se nichent pratiquants des arts et des passions païens. La corruption et les trafics de haut vol règnent sur des nuits sans violence, tandis que les rues demeurent désertes.

LES FORÇATS

L'histoire du quartier des Forçats est épisodique, au point que la physionomie de cette enclave n'a cessé de varier au fil des décennies.

À l'origine, le terrain n'était rien de plus qu'un marigot : hormis quelques baraques paysannes, les rares riverains de l'époque survivaient de pêche et du produit des rizières. Lorsque furent bâties les fortifications sur le pourtour du cap, la volonté des autorités se concentra sur l'assainissement des sols et les paysans durent renoncer aux rizières. La sorcellerie en matière de génie civil connut une évolution considérable et le marigot s'effaça, suffisamment longtemps pour que le chantier de la forteresse débute sur la proéminence rocheuse du cap.

Les luttes d'influence marquèrent la construction avec, d'un côté, le clergé qui souhaitait l'érection d'une cathédrale phare de la pensée arlamiste et, de l'autre, la nécessité militaire d'une forteresse. Le chantier monumental attira quantité de manouvriers qui fondèrent les racines de l'actuel

quartier des Forçats et le taux de mortalité élevé nécessita la création du vieux cimetière. Lorsque la citadelle fut achevée, le quartier existait déjà. L'entassement des maisons provoqua un affaissement du terrain et l'inondation la plus dramatique du siècle dernier. La reconstruction dura près de deux décades. Des canaux furent creusés par les terrassiers gouris pour contenir les eaux, et le bassin de retenue sous le socle de la forteresse fut approfondi.

Les chantiers se poursuivirent pendant soixante ans et, nécessité faisant loi, la citadelle connut sa dernière évolution en se voyant transformée en bague. Le quartier des Forçats était né.

❖ Morphologie

Deux populations se partagent le quartier des Forçats. L'une s'entasse dans un dédale de maisons et d'hôtels de fortune entre des canaux pestilentiels ; l'autre souffre d'un repos trouble dans la tourbe et les sépultures décrépites du vieux cimetière.

Marqué par les irrégularités, dénivelés et aspérités de ses sols, le quartier présente un visage de constructions anarchiques s'amoncelant sur le moindre espace. Les bâtisses en pierre sont rares et stagnent sur les parcelles épargnées par l'effondrement dû à la grande crue. Certaines, reconstruites sur des ruines, profitent d'une assise solide sur laquelle grimpent des étages de bois et de torchis recouverts de chaux. Les autres souffrent d'une vétusté encore minée par l'humidité permanente putréfiant les boiseries. L'instabilité du terrain et l'empilement des étages en encorbellement pèsent sur les fondations, si bien qu'il n'est pas rare de passer devant des bâtiments torturés ou s'appuyant les uns contre les autres. Les charpentes recouvrent certaines rues dans un maillage de poutres de soutènement, improvisant de nouvelles baraques précaires et créant des boyaux et des rues couvertes, assombrissant les ruelles terreuses déjà plongées dans l'ombre menaçante du bague.

Les places sont rares, dévorées par les assemblages hétéroclites des bidonvilles : au fil des mois, des passages disparaissent et d'autres se forment, toujours étroits et maculés de crasse et de boue.

La partie orientale est entièrement vouée au séjour des morts. Le vieux cimetière comporte la plus grande population défunte de la ville et dépasse en nombre les habitants du reste du quartier. Plus ou moins laissé à l'abandon par le clergé, les fosses et les sépultures s'y entassent sans la moindre dignité. Certaines allées de la cité des morts ressemblent à des gouffres profonds de quelques mètres, sur les parois desquels se découpent des empilements de caveaux.

Les canaux font office d'égout à ciel ouvert, aux eaux étranglées par les déjections, constellées de rats et d'une vermine se repaissant des déchets organiques. Les crues, encore fréquentes lorsque les pluies sont abondantes, s'infiltrèrent dans le sol et montent parfois le niveau des eaux jusqu'à deux mètres dans

les endroits les plus bas. Ces inondations dramatiques font refluer les ordures dans les ruelles, favorisant les engorgements, les épidémies et les légions de rats. L'ancien bassin de retenue n'est libéré qu'à la décrue, permettant de dégorger le tout vers l'Ofa – au grand dam des quartiers situés en aval.

❖ Autorités

Le quartier des Forçats est une épine dans le pied de la Prévôté de la Corde. La préfecture de nuit est laissée à l'abandon : les patrouilles de la milice sont, au mieux, sporadiques et se concentrent le long du cimetière ou dans les rues les plus larges. L'autorité religieuse a quasiment déserté le quartier, ne laissant plus ses prêches qu'aux quelques prédicateurs et autres petits frères des pauvres.

Officiellement, Ménam Lebahère n'est que préfet de jour et ses principales préoccupations restent d'acheminer les condamnés à bon port et de contenir la faune du quartier dans ses limites. Le poste de préfet de nuit est vacant depuis plus d'un an et Lebahère fait partie des personnes les moins concernées par ce fait.

La pègre locale est souffreteuse. La faute en revient à la pauvreté du quartier, peu propice aux cambriolages et aux rackets d'importance. De nombreux truands n'y livrent que de petits coups ou s'y terrent dans l'indifférence des autorités.

Wriss contrôle le gang gouri des Yeux de Chizra, une secte de forcenés aux aspirations mystiques. D'aucuns prétendent qu'ils vénéreraient un démon enfoui dans une cave sous les eaux de la rivière Bej. Ses pillards dévastent les caveaux pour le compte de sorciers et produisent aussi l'huile de tourbe.

Les Câlins sont une bande de « putes félis » suscitant haine et adoration dans le réseau de bordels où elles officient. En sus de leurs charmes, elles manipulent leurs hôtes à l'Ayaline et s'assurent ainsi une clientèle ravie, fidèle et dégradée.

Ingvar Ingmarsën, prévôt de la Corde, vient récemment de souffler dans les bronches de Lebahère pour sa gestion déficiente. Il n'aurait qu'un mois pour lui présenter des candidats à la préfecture de nuit, afin de reprendre le quartier en main et de réduire de manière significative la corruption qui le gangrène. Officieusement, Ingmarsën cherche à recruter parmi les anciens bagnards et les molosses du quartier pour rétablir l'autorité, quitte à livrer une guerre ouverte à la pègre. De deux maux, le pire n'étant pas celui qu'on croit : les Félics semblent disposés à lui prêter leur concours.

L'huile de tourbe

Substance hérétique née de la décomposition des graisses du corps humain dans la terre, alambiquée d'essences particulières et de plomb. Outre les sorciers, les alchimistes en tirent une huile de massage (l'Ayaline) provoquant des extases peu ragoûtantes ainsi qu'une accoutumance dionysiaque. En fumigations (Nuage d'Oracle) ses états hallucinogènes conduisent à la folie – prétendument à la divination et la prémonition – mais commencent par insensibiliser les nerfs, anesthésiant toute douleur puis paralysant le corps.

Tous les mendiants savent que c'est dans les Forçats que se situe la fameuse Cour des Miracles des Slobad, où se décrètent leurs lois, leurs territoires et où se règlent leurs litiges. La matriarche Tara Slobad offre l'asile sans contrôle et son livre des secrets est aujourd'hui le plus étendu sinon le plus puissant de la ville. On raconte que la cour des miracles serait enfouie dans les alcôves rocheuses, sous le bain, dans le bassin de retenue.

❖ Commerces et ressources

L'activité économique du quartier est négligeable. Les artisans sont peu nombreux, faute de contrats, et leurs guildes absentes. Seuls les parias s'y installent comme manouvriers et travaillent généralement dans le bâtiment. Les échoppes ne sont pas légion et, en dehors de la rue des Civelles, beaucoup n'ont pas pignon sur rue. Partout le marché noir fait régner sa loi. Il n'empêche que bon nombre de négociants peu scrupuleux des autres quartiers n'hésitent pas à venir se fournir en matériaux de second ordre dans ce borbier, même si l'on raconte que les bagues précieuses sont vendues avec les mains qui les portent encore.

La truanderie régleme à sa manière, se substituant aux autorités dans la collecte des taxes. Les commerçants ont depuis longtemps appris à vivre dans cet état de non-droit et les plus avisés tentent de faire leur beurre ailleurs, dans l'espoir de quitter le quartier.

Tavernes, bordels et tripots règnent sur la nuit. Les alcools et les drogues les plus infâmes circulent en abondance parmi les réseaux de prostitution. Les paris clandestins sont le divertissement roi, et que les combattants soient bestiaux, humains, félics ou gouris, ils s'arrêtent rarement au premier sang.

✦ Vie quotidienne

Gouris et félis pullulent dans les venelles d'un quartier semblant ne jamais voir le jour. Beaucoup de gouris s'avèrent être des parias chassés de leur nid ; ils s'efforcent de vivre à la surface d'un quartier sur lequel ils règnent sur un pied d'égalité avec les autres races. Il n'est pas rare de les voir tenir des tavernes et des boutiques, voire de négocier avec des félis au pelage mité. L'humanité locale compte toutes les peuplades du Monde-Connu et le racisme umélorien n'y a guère cours.

En dépit de la puanteur omniprésente, le quartier vivote. Les rues se peuplent de manouvriers transportant des marchandises de provenance douteuse sous l'œil vigilant des contrebandiers, de colporteurs et de ratiers, de prostituées prises devant la marmaille sous un porche discret et d'une faune omniprésente, écroulée dans la crasse par absence de drogue, d'un mauvais picrate ou attendant la mort.

De jour comme de nuit les Forçats sont un véritable coupe-gorge. Les gangs luttent bec et ongles pour contrôler des territoires parfois minuscules et chaque nuit des viscères se répandent sur le sol, des exemples sont donnés, des maisons incendiées. Entre ceux qui opèrent dans le quartier ou s'y établissent s'est installée une rivalité territoriale sous forme de guerre ouverte. La seule différence entre le jour et la nuit c'est que les enfants sont couchés et que le jour est plus propice aux affairistes qu'aux contrebandiers.

sur l'origine ethnique ou l'activité économique. Bien qu'essentiellement populaire, Nélas-le-Vieux conserve une bourgeoisie et de belles maisons en pierre pourvues de discrètes cours intérieures.

La population de Nélasbourg est davantage marquée par ses ethnicités et il n'est pas rare de croiser des gens ne connaissant pas deux mots d'umélorien, ou bien négociant par le troc et les devises étrangères. Moins pourvu en ateliers ou en commerces, Nélasbourg reste pourtant le point de rendez-vous quotidien de centaines de manouvriers. L'activité fluviale a perdu de son importance, mais la Place de Grève est restée un centre névralgique de l'embauche pour la ville.

Avec un pavage quasiment inexistant, les rues des deux quartiers se retrouvent en permanence putrides, recevant les déjections animales et les eaux usées. Les égouts sont insuffisants pour le volume des déchets charriés et les ruelles se fendent de rigoles insalubres. Les pluies couvrent le quartier de relents nauséabonds et les produits utilisés par les teinturiers sont suspectés de rendre l'eau de certains puits impropres à la consommation, voire de dépeupler la rivière de sa faune et de sa flore.

✦ Autorités

La densité et la diversité de population ne facilite pas la tâche des gardes, si bien que les autorités sont de moins en moins regardantes quant à l'origine des nouvelles recrues – pour peu qu'elles baragouinent dans un umélorien à peu près correct. La politique et la religion s'imbriquent : les premiers s'entourent des bonnes grâces des seconds afin de s'attirer la sympathie populaire et de contrebalancer les influences corporatistes.

Rizzio Foinfeulant, surnommé « le matou », est un gras félis grignoté par la pelade. Grand bourgeois sans manières, il a la réputation d'être à l'origine de nombreuses ratonnades.

Les jeux de pouvoir rythmant la vie des alcôves politiques, économiques et religieuses, les guildes disputent leur influence à la pègre. Présente à tous les niveaux de la vie du quartier, la truanderie mine l'ensemble des activités et les gangs sont légion.

✦ Commerces et ressources

L'activité économique est centrée sur le tissu. Les teinturiers sont majoritairement regroupés dans le nord-est, près de la rivière, tandis que les plus gros fournisseurs de tissus se concentrent près de la place historique du village : la Place de la Roture. Un peu plus au nord se trouve le couvent et l'hospice des Saintes-Amères qui sont parmi les plus réputées des dentellières. Le communautarisme marqué permet, en chinant un peu, de trouver des boutiques négociant à peu près tout ce qui existe dans les contrées lointaines. Toutefois, les prix et les devises sont globalement à la tête du client et

NÉLASBOURG ET NÉLAS-LE-VIEUX

Nélas-le-Vieux était autrefois un village de tisserands comptant plus de têtes de moutons que d'habitants. L'expansion de Samarande vit affluer des vagues de migrants cherchant travail et fortune. En quelques décades, Nélasbourg se mit à grouiller de nouvelles têtes et de nouvelles langues. Dépassés, les villageois de souche umélorienne cimentèrent leur patrimoine d'une xénophobie manifeste, avant de se voir happés par le gigantisme de la cité. Le vieux Nélas et son faubourg sont de l'histoire ancienne ; ils forment néanmoins le terreau de la population de Bejofa.

✦ Morphologie

L'ancien village est un quartier à forte densité de population. Les vieilles baraques ont disparu pour laisser place à des constructions étagées de tout acabit entre lesquelles serpentent d'innombrables ruelles à la terre sèche et rebattue par les moutons et les carrioles. Le quartier est segmenté en maintes cités accueillant chacune leur communauté, basée

donnent la migraine aux receveurs des impôts qui sont parfois gentiment conviés à fermer les yeux contre bakchich.

Les tavernes et bordels sont à l'avenant et proposent des spécialités exotiques dans tous les domaines. Très fréquentés de jour comme de nuit, les brasseurs n'hésitent pas à recruter dans les milieux interlopes pour assurer la sécurité et les honnêtes gens apprennent à éviter certaines adresses par trop sectaires.

❖ Vie quotidienne

Entre les recruteurs se postant sur la grande estrade pour crier leurs offres dès l'aube, la cohorte d'agitateurs divers et de voleurs à la tire qui circulent, le brouhaha de la Place de Grève est légendaire. Plus généralement, les quartiers sont bruyants et animés tout au long du jour et pendant une partie de la nuit. Chants, fêtes et processions se mélangent avec plus ou moins d'harmonie, teintant les quartiers d'exotisme, et le bêlement des ovins en assourdit plus d'un.

La nuit reste la cour privilégiée de la truanderie. Les gangs ont suffisamment à faire entre eux pour ne pas s'occuper du bas peuple et les dérives communautaires se nourrissent de règlements de comptes et de crimes racistes. Le jour se lève rarement sans qu'une échoppe ait été pillée, un saoulard à l'accent différent passé à tabac ou qu'un cadavre ne rejoigne la rivière.

LES PLANCHES

Au siècle dernier, le quartier des Planches n'était encore qu'un hameau de charpentiers. Voilà quarante ans, le gouvernement décida arbitrairement de le rattacher à Bejofa. L'adjonction, qui ne devait être qu'une formalité, devint un grumeau administratif et politique. La mairie passa sous responsabilité prévôtale et l'autonomie des corporations locales s'encombrait d'un réajustement des taxes qui ne fut pas du goût de tout le monde. Pour les villageois – déjà tous Bejofards depuis plusieurs générations – le changement fut anecdotique et contribua au développement du quartier.

Rivalités

Si l'on en croit la rumeur, la rivalité entre les syndicats des dragueurs et des bateliers est née d'un humour mal perçu. Quoi qu'il en soit, les premiers récoltent l'argile au fond de la rivière et sont victimes d'accidents dus à des troncs ; tandis que les seconds se plaignent d'être gênés dans leur travail. Deux syndicats sont en guerre ouverte, nuisant à l'ensemble de la profession et cherchant l'opposition plutôt que les solutions amicales.

❖ Morphologie

Les Planches sont façonnées par les métiers du bois : entrepôts et ateliers de découpe composent la majeure partie des bâtiments depuis la rive des Billes jusqu'au cœur du quartier. Les artisans s'étendent vers l'est et se répartissent en communes ouvrières où le travail ne manque pas. Les rues principales sont larges afin de faciliter le transport des matières premières charriées par la rivière, mais les constructions de bois précaires sont perpétuellement sous la menace du feu.

Les travaux de restauration ont débuté dans les deux principales communes d'habitation : la commune des Longérons, près de la ligne des futurs remparts, et celle des Tarses, dans le centre. Plus denses et parcourues de ruelles confuses, elles ont vu s'imposer la pierre et la brique dans leur bâti ; les étages grimpent droit jusqu'aux courtes toitures pentues et ardoisées, évitant ainsi la propagation des feux.

La rivière n'a pas suppléé l'absence d'égouts. Le quartier demeure cependant moins sale que beaucoup d'autres grâce au recyclage permanent des déchets de l'artisanat et à la séparation courante entre les maisons et les ateliers. Toutefois, le chantier de la muraille change la donne, drainant toujours plus de main-d'œuvre et de déchets.

Ensemble, tout devient possible!

Le quartier, essentiellement bâti de bois sec, est très exposé aux incendies. Pour s'en protéger, comme le coût exorbitant de la Naçle (cf. livre de base, p. 169) la met hors de portée des gens du coin, on a formé des brigades du feu, construit sur les toits des citernes pour retenir l'eau de pluie, et commencé de procéder à la rénovation de l'urbanisme. Si l'on y ajoute les lourdes peines et les cas de justice expéditive sauvage : les pyromanes n'ont qu'à bien se tenir!

Les Côtes de la Ville

Les planches fraîchement coupées sont entreposées à l'extérieur des murs, sous forme de piles régulières et monumentales couvertes de bâches cirées. Les habitants ont donné le nom de « Côtes de la Ville » à ces esplanades collinières.

❖ Autorités

La préfecture conserve une large autonomie par rapport à la Prévôté de la Corde dont elle dépend. Le quartier s'avère paisible et la milice est préventive, faisant davantage œuvre de proximité que de répression auprès de la population.

L'influence de l'Église n'est pas en reste, mais le clergé s'embarrasse peu de formalisme : les prêtres sont proches du peuple et n'hésitent pas à mouiller la soutane.

L'implantation de gangs des quartiers voisins reste anecdotique, notamment grâce à la force dissuasive que représentent certains syndicats. Les malfrats se limitent par conséquent à la petite truanderie et les corporatistes corrompus se confondent souvent avec la pègre.

❖ Commerces et ressources

Les troncs glissent sur la rivière, flottés depuis les coupes forestières, et sont réceptionnés sur la rive des Billes. Écorcés dans le carré des Couénaux avant d'être pris en charge par

les scieries et autres ateliers, ils seront ensuite travaillés par une vingtaine de corps de métiers différents, ou transportés vers d'autres sites.

Les boutiquiers sont peu nombreux et les marchés communaux suffisent à fournir le quartier en biens courants. Le colportage reste largement répandu : les itinérants profitant de ces haltes lucratives pour vendre des marchandises en provenance de toute la cité.

Hormis le détournement de matières premières – notamment les essences précieuses prisées par la noblesse – le trafic d'alcool de bois est une plaie ravageuse du quartier. Les distilleries fournissent un alcool frelaté, « le mauvais œil », signalé auprès des douanes à titre purement médicinal et estampillé d'un œil barré d'une croix pour ses risques importants de cécité.

❖ Vie quotidienne

Les journées sont industrielles pour une population qui, dans la plus pure tradition paysanne, ne s'économise pas. Les indigents sont rares tant les opportunités de gagner sa croûte sont légion, notamment en récoltant les déchets d'atelier dont le recyclage est devenu un métier à part entière.

Les accidents sont hélas fréquents. Veuves et handicapés reçoivent l'aumône de l'Église et jouissent d'une commisération pieuse de la part du peuple.

Les grands réfectoires d'anciennes manufactures remplacent les tavernes. Les lieux favorisent la convivialité et repoussent les vices du jeu et de la prostitution vers l'intérieur de la ville. Beaucoup de journaliers vont s'encanailler loin de leurs confrères une fois la nuit venue, préservant la mentalité paysanne du quartier et son calme notoire.

PRÉVÔTÉ DES SAINTES-ROCHES

Prévôté des Saintes-Roches

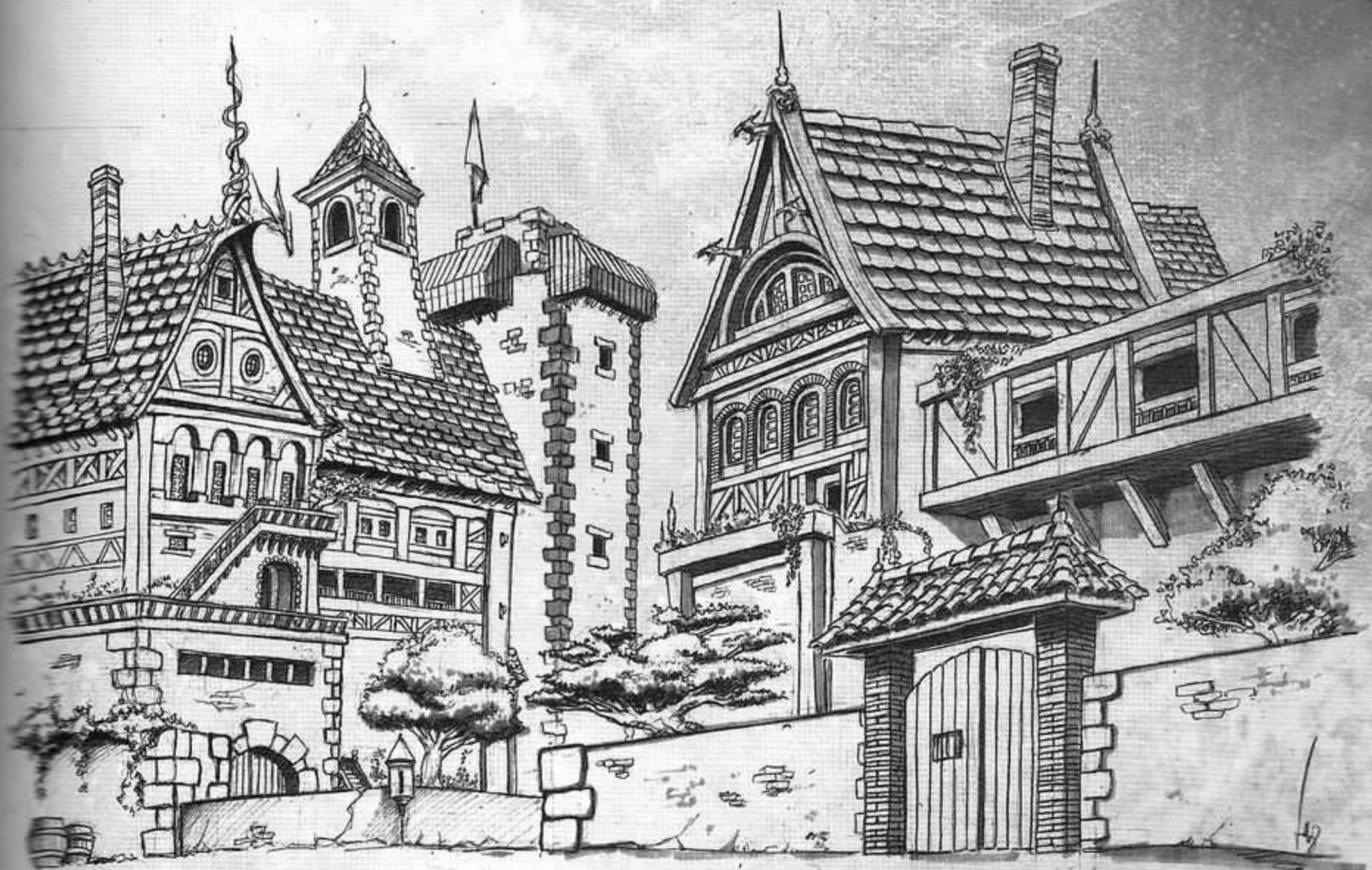
LES DOUZE-VIGNES

❖ Morphologie

Quartier de la grande bourgeoisie en général et des parvenus en particulier, les Douze-Vignes sont le symbole de l'excès, de la démesure et du manque de goût absolu. À l'origine, il n'y avait pas de distinction nette entre les Hobereaux et les Douze-Vignes. Mais, peu à peu, l'argent s'est déplacé vers le nord et les hauteurs du Vermont, les artisans se sont

installés et ont transformé le sud. À présent, il y a réellement deux quartiers bien distincts. Cela dit, les Douze-Vignes doivent leur luxe aux Hobereaux.

L'architecture se doit d'être à l'image du quartier : parcs, statues, placages de métaux fins sur les murs, gargouilles alambiquées, ajouts suppurant de tous les côtés. L'esthétique du « toujours plus » domine à l'extérieur comme à l'intérieur des domaines. Il est important d'avoir une décoration plus luxueuse, plus chargée que les voisins. Il arrive qu'un bourgeois décide simplement de raser sa maison pour en construire une davantage à son goût. On a donc un quartier tout en couleurs, fleurs, dorures, céramiques, tuiles en mosaïques, etc. Il faut tout de même restreindre le phéno-



mène à la partie nord des Douze-Vignes. Autour du zoo (voir plus bas), si luxe il y a, il est plus classique. Les familles les plus anciennes (et quelques nobles), se réfugient loin des nouveaux et bruyants riches, formant ce qu'on appelle la commune du Parc (en référence au zoo qui était un parc à l'origine). Autant la vie est folle, intense et brève dans le nord du quartier, autant les fortunes du Parc sont installées, stables et discrètes.

Les rues pavées sont balayées, fleuries et quadrillées de dizaines de petites milices privées en uniforme. Le tout-à-l'égout fonctionne parfaitement. Son entretien est d'ailleurs confié à une seule société, « Cyclone », qui en assure à la fois le nettoyage et la sécurisation. Les canalisations rejettent les détritiques directement dans les fleuves, mais pour éviter des visites, elles sont protégées par des grilles. Les responsables de la maintenance ont isolé les passages entre les Douze-Vignes et les Hobereaux et ils patrouillent régulièrement avec des chiens.

Au milieu de ce luxe, certains éléments retiennent plus particulièrement l'attention : la présence d'un zoo (voir plus bas), d'un monastère, de vignes et surtout d'aqueducs. En effet, le quartier possède l'eau courante. Outre les puits classiques, les autochtones sont autorisés à avoir des dérivations directement branchées sur les canalisations communes. Les points clés du système de distribution d'eau sont surveillés non seulement par la milice du quartier, mais aussi par des milices privées (financées par les communes).

Au nord du quartier se trouvent les vignes qui produisent le Vin des Morts. Il tient ce nom de son goût particulier et,

surtout, de la proximité du cimetière. La légende veut que, sous le rosier qui commence chaque rang de vigne, se trouve le cadavre d'un pendu non réclamé. Légende vigoureusement combattue par les moines vigneron du coin.

❖ Autorités

Le quartier est divisé administrativement en deux préfectures : « Douze-Vignes côté vignes » et « Douze-Vignes côté zoo ». Mais il faut avouer que le plus gros du travail de surveillance est assuré par des petites milices. Elles sont payées par les communes et n'ont pas d'autorité légale. Elles doivent porter des uniformes assez voyants et n'hésitent pas à intervenir de façon musclée. Plutôt discrètes le jour, elles travaillent surtout la nuit, assurant la sécurité de clients complètement saouls à des heures impossibles, ou protégeant des convois. Plus qu'ailleurs, les autorités considèrent l'existence de ces milices comme un camouflet à leur (in)action. Les petits coups tordus visant à discréditer les groupes armés sont donc fréquents.

La justice, elle, est encore plus démonstrative que partout ailleurs. Elle se fait publiquement et pour le public. Les meilleurs avocats viennent plaider à grands cris (et frais), créant des tempêtes dans des verres d'eau. La plus sordide des histoires se transforme alors en drame épique aux tenants historiques. Les exécutions de notables sont rares, mais elles sont aussi très médiatisées. Les corps sont parfois montrés dans toute la ville.

ATLAS DE BEJOFA

Façade

Mais à quoi servent les Douze-Vignes et surtout sa partie nord ? Techniquement, à rien. On n'y produit que des starlettes blondes, des héritières écervelées, des jeunes requins qui disparaissent au premier scandale et des hommes d'affaires s'affichant avec tout ce qui a plus de douze ans. Tout le monde en parle, et pour les autorités comme pour la noblesse, le clergé ou les Familles, c'est très bien ainsi. Pendant que le peuple s'intéresse aux paillettes, il ne s'intéresse pas aux vrais sujets qui fâchent...

44

Ceci étant, et malgré une sécurité relative, la criminalité existe sous d'autres formes. La grande Pègre, les Familles, les organisations criminelles ont toutes un pied dans le quartier, particulièrement dans le Parc. Cependant, elles n'y sont pas trop actives. Elle s'en servent comme d'une façade légale (voir l'encadré). Les félis, même s'ils y ont leurs entrées, ne sont officiellement pas dans les Douze-Vignes. En effet, ils ne veulent pas contrarier l'ambiance hautement xénophobe qui y règne. Des humains de confiance y défendent donc leurs intérêts.

Le monastère, côté vignes, assure, lui, le respect minimum de la religion. Qu'on ne s'y trompe pas. Il n'existe que grâce aux dons et parce que les moines ne se mêlent que de leurs affaires. Ils veillent les morts, accompagnent les vivants, prient et produisent leur vin. Sauf lors d'excès vraiment iconoclastes, ils gardent un silence aussi inspiré que prudent. Cela dit, comme ils ont leurs entrées dans tous les domaines, ils pourraient, s'ils le voulaient, devenir une source d'information incroyable. D'ailleurs, si le Père Supérieur Ortolan avait la bonne idée de consigner tous les renseignements que ses frères récupèrent, il pourrait un jour s'en servir. Encore une fois, la prudence prévaut, et l'homme s'invente un vœu de silence quand ça l'arrange. Sa véritable mission en ce monde nécessite de la discrétion. En effet, dans l'une des cryptes du monastère se trouvent des textes anciens et sacrés qu'il faut à tout prix « protéger ». Surtout des curieux qui pourraient en avoir une mauvaise interprétation. Ces écrits religieux contredisent le dogme actuel de l'Église. Ils ont pourtant été rédigés par des figures emblématiques de l'ordre. Leur existence est connue. Seule leur localisation ne l'est pas. La crainte du Père Supérieur est que l'un des moines lâche un jour l'information (le vin aidant). Il est donc particulièrement dur avec les frères qui sont trop bavards. Il en a même condamné deux à avoir la langue tranchée (punition commuée au dernier moment à deux mois de prières ; ce n'est pas non plus un monstre). L'homme pourrait tuer ou être tué pour remplir sa mission.

❖ Commerces et ressources

Les Douze-Vignes, à part le vin, ne produisent rien. Les bourgeois gèrent leurs ateliers depuis leur domaines et investissent leur trésorerie un peu partout dans la ville. Contrairement à la noblesse, ils ne vivent pas à crédit. Ils ont de l'or et le montrent. D'ailleurs, c'est une condition sine qua non pour entrer dans le quartier : il faut avoir de l'argent, ou du moins laisser croire qu'on en a. Autour de ces pots de miel, tournent un tas de mouches et de guêpes. De l'astrologue privé, en passant par le décorateur d'intérieur, le conseiller en tout et surtout n'importe quoi, le valet, la courtisane, le joueur de cartes professionnel, etc. On rencontre toute une faune de profiteurs plus ou moins doués. Les escrocs pullulent aussi, montant des combines incroyables pour soutirer la moindre miche aux gogos. Récemment, un quidam est arrivé en fanfare, se faisant passer pour le fils d'un émir soloman. Il se disait prince de deux royaumes, époux de six femmes et astrologue émérite. Après avoir ouvert des crédits un peu partout, lu le destin de vieilles biquettes dans les étoiles et sauté sur tout ce qui portait jupon, l'homme a disparu corps et biens, laissant des dettes, des grabataires dans le doute et des bâtards un peu partout. Sa tête a été mise à prix par les autorités comme par la pègre.

Le commerce illégal, lui, par contre, est relativement développé. Venant des Hobereaux, un tas de distributeurs de produits ou services illégaux font payer à prix d'or les petits et grands vices des bons bourgeois. Drogues diverses et prostitution avariée, jeux interdits et petits crimes entre amis un tas de sous-traitants font leur beurre dans le quartier se repliant dans les Hobereaux lorsque la milice les prend en chasse. Ce petit commerce est accepté par les grandes organisations criminelles tant qu'il ne leur nuit pas. Si, par malheur, un de ces laquais du crime commettait un impaire ce n'est pas devant la justice officielle qu'il devrait rendre de comptes.

❖ Vie quotidienne

Les habitants du quartier sont divisés en trois groupes. Les miliciens, les serviteurs et les bourgeois. Ces derniers passent leur temps à se farder, à montrer les plumes et les dentelles de leur dernier costume. Pour plus d'information sur l'ambiance des Douze-Vignes, reportez-vous au scénario « Quand les Douze-Vignes éternuent... » p. 89.

Quand les beaux jours le permettent, ce petit monde se retrouve dans l'attraction principale du quartier : le zoo. C'est le dernier, à la limite occidentale des Hobereaux, est un parc d'attractions, mais surtout, un centre d'élevage. En effet, tous les animaux exotiques présentés dans les cages, volières et aquariums sont à vendre. Que cela soit pour un gourmet exotique, un maître fauconnier, un amateur de curiosités

Le propriétaire du zoo, August Norman, est à la tête d'un commerce juteux. Du chien savant au papillon de platine, en passant par l'iguane de feu ou la carpe transparente, il est connu pour avoir un don avec les animaux. Ces petits trésors se vendent des fortunes.

LES HOBÉREAUX

❖ Morphologie

Historiquement le premier quartier des bourgeois, le quartier dit des Hobereaux s'est peu à peu popularisé et vidé de ses plus riches habitants. Cependant, il partage les mêmes murs qui encerclent les Douze-Vignes. Les marchands n'hésitent pas à amalgamer les deux quartiers pour donner une meilleure image de leur entreprise.

Le visiteur est toujours surpris par l'architecture hors normes des bâtiments. Anciennes demeures bourgeoises, elles se sont vu adjoindre des façades destinées au commerce, sous la forme d'immenses avancées en arcades. Les marchands peuvent ainsi organiser leurs étals à l'extérieur, créant des trottoirs couverts de part et d'autre de la rue. Cette dernière est d'ailleurs terriblement rétrécie. Deux convois ne peuvent plus passer de front, ce qui provoque, dès le petit matin, de terribles encombrements. Dans la partie la plus au sud, des balconnets commencent à apparaître, ajoutant un étage supplémentaire aux dites arcades. Pour des raisons de sécurité, les autorités cherchent à ralentir l'expansion des « doubles arcades ». En effet, tenant le plus souvent à l'aide de simples planches, elles sont instables. De plus, il serait impossible de maîtriser l'évolution d'un incendie dans cette partie des Hobereaux, faute de place pour manœuvrer. Enfin, les habitants des Douze-Vignes goûtent fort peu l'émergence d'un « souk » au pied de leur beau quartier. Il faut souligner que beaucoup de décisions au niveau urbain sont encore le fait des hauts bourgeois des Douze-Vignes.

À noter que les rues ne sont calmes que de minuit à quatre heures du matin. Le reste du temps, les livraisons s'enchaînent, alors que les artisans s'affairent pour la journée. Il n'y a donc pas vraiment de couvre-feu, même si la milice contrôle régulièrement les convois et les badauds. Cette dernière est d'ailleurs relativement courtoise. Avec les « originaux qui vivent au nord », on ne sait jamais si le poivrot qu'on bouscule n'est pas le fils d'un quelconque richard.

❖ Autorités

Les Hobereaux, tout comme les Douze-Vignes, sont officiellement interdits aux gouris. Ils sont simplement tolérés à vue, sauf s'ils accompagnent, de façon évidente, un

maître humain. Et même dans ce cas, ils doivent être tenus en laisse. La muselière n'est plus obligatoire. Les deux quartiers bénéficient d'un système d'évacuation des ordures par le tout-à-l'égout. Les détritiques vont directement dans le fleuve. Cependant, si les couloirs souterrains au nord du zoo sont surveillés et entretenus, les conseils commerçants des Hobereaux ne se sont jamais entendus pour financer les leurs. Du coup, des techniciens sont envoyés lorsqu'il y a des conduits bouchés, mais ils ne restent pas assez longtemps pour vérifier si la zone doit être « dératée ». En fait, il y a bien un début de colonisation de gouris dans les égouts. Mais ce que feignent d'ignorer les autochtones, c'est que ces derniers ont été « importés » par certains de leurs collègues afin de créer des voies de contrebande. Il faut savoir que l'importation d'alcool est la spécialité locale, mais que certaines épices pouvant les agrémenter sont absolument interdites. Dans le même genre, le charbon vendu est coupé avec des rejets toxiques. Bien entendu, les dirigeants des conseils ferment les yeux lorsque c'est dans leur intérêt. Par contre, pour rassurer le client, la criminalité classique (vol, escroquerie, etc.) est punie plus sévèrement que dans d'autres quartiers. Les pendaisons publiques sont fréquentes et attirent beaucoup de spectateurs. La petite pègre est donc peu présente dans les Hobereaux. On a plus affaire à de la criminalité en « collerette blanche », si l'on peut dire.

❖ Commerces et ressources

Outre les spiritueux et le charbon, le quartier est connu pour ses commerces de luxe. L'ébénisterie y est florissante, les meilleurs artisans des Planches s'installant ici, mais aussi la lutherie ou la sculpture sur bois. Ishmen, maître marionnettiste, est connu dans les cités pour créer des pantins de toute taille, presque aussi vrais que nature. Quelques bourgeois grivois lui ont d'ailleurs passé des commandes hors normes. Il a aussi la réputation de pouvoir créer des coffrets aux mécanismes aussi complexes que piégés. Certains voleurs manchots aimeraient bien lui dire deux mots d'ailleurs.

Autre ressource un peu plus protégée, la taille de la pierre est localisée plus au nord du quartier. Les joailliers y possèdent des ateliers le plus souvent gérés par des nains. Ces derniers ne sont que des contremaîtres, jamais des propriétaires. Ils quittent rarement leur lieu de travail. En sortent des bijoux d'une valeur qui n'a d'égale que leur beauté. Inutile de dire que la sécurité est, dans ce pâté de maisons, plus que renforcée. On l'appelle d'ailleurs « l'écrin », car rien n'y entre ou n'en sort sans contrôle. Les convois qui amènent les pierres brutes préfèrent voyager de nuit. En effet, les rues sont moins encombrées et le transport plus discret. De faux convois sont parfois organisés pour tromper les voleurs, alors que les vrais porteurs passent incognito dans le quartier.

LES SAINTES-ROCHES

❖ Morphologie

Le quartier des Saintes-Roches est remarquable tant par son histoire que par sa morphologie. Sis sur le mont Tocsin, plus haute colline de Bejofa et vis-à-vis roturier de la colline du Prince de Samarande, les premières traces d'établissement relèvent d'une occupation religieuse, principalement d'ermites. Les ermitages furent dans un premier temps de simples cabanes qui partageaient le sommet du monticule avec les chèvres, avant de devoir s'incruster à même le roc, la violence des temps anciens poussant à la retraite fortifiée.

De cette époque ne reste que le principe même de s'ancrer à la falaise et l'architecture troglodyte primitive a laissé la place à de prestigieuses constructions raffinées, rivalisant d'ornements comme pour s'excuser de leur unique façade. La colline est réputée être plus vaste à l'intérieur qu'à l'extérieur et il est de notoriété publique que nombre de clans gouris ont participé à son aménagement. Les Saintes-Roches furent pendant longtemps le lieu de résidence de la noblesse, de la foi et de l'université. La mise en chantier du projet pharaonique de Bej' et l'émancipation de la bourgeoisie reléguèrent les Saintes-Roches à un rôle secondaire et les institutions se déplacèrent au pied de la colline pour ne plus jamais y revenir. Dire qu'on y sent comme un parfum de naphthaline relève de l'euphémisme.

Aussi creusée qu'une mine épuisée, la colline abrite de nombreuses bandes qui y ont aménagé des planques, réserves ou couloirs de fuite.

❖ Autorités

De par sa population vieille, noble et parfois fortunée, le quartier jouit d'une présence relativement marquée de la milice urbaine aux abords des lieux symboliques et plus particulièrement près de l'université, qui est considérée comme un foyer de troubles en raison des mœurs dissolues de ses étudiants. On y trouve les bâtiments standards de la justice et de l'autorité, ainsi qu'un petit contingent des Meutes d'Acier aux abords de l'église de Sainte-Gilda, lieu de pèlerinage de la colline du Tocsin. Il existe en plus une milice privée financée par les plus vieilles familles nobles, qui arbore la façade respectable d'une école d'escrime et qui réunit dans ses rangs la fine fleur de la jeunesse nobiliaire du coin. Elle a pour réputation d'être très ouverte aux théories des Méloriens.

Le monde de l'ombre n'a pas réussi à installer de vrai pouvoir dans les Saintes-Roches à part les gouris, qui sont les seuls à vraiment connaître les réseaux de galeries. Toutes les Familles criminelles de Bejofa ont un pied-à-terre dans les Saintes-Roches avec une légère domination des Thaumaturges, talonnés par les Méloriens et les Toges noires. Il existe aussi une confrérie des laquais qui contrôle les larcins du personnel de maison et régleme strictement les quotas par maison, histoire d'éviter des esclandres et des croisades contre le vol domestique. Cette confrérie est au moins aussi poussiéreuse que les maisons nobles qu'elle déteste avec parcimonie.

❖ Commerces et ressources

Les Saintes-Roches ne sont plus un lieu important pour le commerce. Les activités principales qui y subsistent relèvent du domaine religieux et culturel et sont liées à l'église de Sainte-Gilda, à son monastère et à l'université. On trouve donc des marchands de reliques et autres objets de culte, des tailleurs, une imprimerie, des tapissiers (pour les nids à poussière), ainsi que quelques guildes de chasseurs de vermine particulièrement florissantes.

Autant dire qu'on vient rarement dans les Saintes-Roches pour rire et taquiner les gaillardes. Les rares établissements publics qui vivent la nuit sont les auberges de qualité supérieure où l'on boit un grog en écoutant des poèmes. Reste le point chaud du quartier, Chez Gros Louis, la taverne pour étudiants qui ne désemplit jamais et qui résonne des rires et des chants de la jeunesse dorée. La dite taverne est en constante bisbille avec le voisinage et voit la visite de la milice chaque soir une ou deux fois.

Le vieil Anselme, quant à lui, est connu des milieux autorisés pour donner de bons prix contre des objets mystiques et avoir un choix régulier de bons livres volés dans son arrière-boutique.

❖ Curiosités

Les Saintes-Roches sont un château d'eau pour Bejofa et son plus grand cimetière aquatique. Creusée au cours des siècles par différentes factions, la colline du Tocsin contient un réseau labyrinthique de salles qui forment une citerne immense. Nécessité de la nécessité de fournir de l'eau au quartier et d'assurer une autarcie à la ville en cas d'attaque – l'eau du Sahar n'étant même plus consommable pour les poissons – le projet s'est dilué au fur et à mesure que ses responsables s'enrichissaient de pots-de-vin et favorisaient les intérêts privés. C'est la boîte de Pandore des légendes urbaines, on y trouverait des serpents de mer comme des crocodiles, des trésors de pirates et des clans d'hommes-poissons. Ce qui est sûr c'est que personne de sensé n'irait s'y balader, mais parfois nécessité fait loi.



PRÉVÔTÉ DES TANNERIES

Prévôté des Tanneries

BEJ'



Au début du XXe siècle, dans l'euphorie des idées nouvelles et de la prospérité, on confia à Charles-Edouard Ocreuze, architecte visionnaire, l'édification d'un lotissement révolutionnaire pour la riche bourgeoisie de Samarande, trop à l'étroit dans les quartiers surpeuplés de la capitale. Situé entre les berges du Sahar et le pied du mont Tocsin, Bej' est la graine de laquelle la cité tout entière a germé.

Bej' est un quartier où les communes se sont fortement spécialisées et où règne la plus grande diversité professionnelle de toute la ville. Essentiellement marchandes le long des artères principales, les communes deviennent résidentielles, artisanales ou ouvrières au fur et à mesure qu'on s'enfonce dans les ruelles et les traboules qui parsèment la ville. Siège de l'administration locale, seule « l'enclave administrative », a vraiment résisté au destin en dents de scie de la ville.

Le renouveau urbain de Bejofa a entraîné une pénurie générale de logements, redonnant un nouveau souffle au quartier moribond. De nombreux propriétaires de bâtisses en ruine en ont profité pour les rénover et les louer au prix fort.

❖ Morphologie

Bej' est bordé des deux rivières qui ont donné leur nom à la cité, la Bej à l'ouest, l'Ofa à l'est et par le Sahar au sud. Au nord, il est voisin du quartier des Saintes-Roches et à l'est du quartier des Verreries. Profondément marqué par les principes architecturaux de Charles-Edouard Ocreuze, on peut encore lire ici l'épure de ses idées urbanistiques, malheureusement vite oubliées dans les développements ultérieurs de la cité.

Trois grandes avenues rayonnent à partir de la berge du Sahar – et d'un pont jamais construit. L'une, conduisant au nord-ouest vers le pont menant au quartier Monde-Connu, est appelée l'allée des Grands Ducs. La grande rue centrale, la Voie du Pèlerin, traverse tout le quartier de Bej' du sud au nord, suivant l'ancien chemin de pénitence menant à la chapelle de Sainte-Gilda. Le boulevard de la Justice, prolongement du pont Jumeau « amont » conduit de Samarande au Palais du Gouverneur, à la lisière du quartier des Saintes-Roches. Les dernières avenues, menant du pont Jumeau « aval » au nord-ouest et nord-est ont pour noms Boulevard Ocreuze et Voie du Sahar – qui fait limite avec les Verreries.

L'îlot délimité par le boulevard Ocreuze et la Voie du Sahar, de par sa proximité avec le palais du gouverneur, est naturellement devenu le siège des institutions, et on le nomme communément « enclave administrative ». En son sein se trouvent les bâtiments officiels les plus prestigieux du quartier, certains conçus par Ocreuze lui-même, tous richement ornés de bas-reliefs, de gargouilles, de frises et de sculptures, vestiges luxueux d'un faste lointain et timidement renaissant. On parle parfois de « la cité aux mille statues » pour évoquer l'endroit, tant pour décrire le décors que l'attitude froide des hommes de pouvoir y résidant.

Les ponts Jumeaux relient le Bejofa officiel aux quartiers du Prince de Samarande. Premier geste de la conquête des rives nord, ils portent la griffe d'Ocreuze, donnant un soupçon de prestige et d'élégance à un ouvrage sécuritaire. Les têtes de ponts, appelées les Sœurs de Bej' sur la rive nord et les Filles du Prince sur la rive sud sont le domaine de la Prévôté des Douanes et servent autant à contrôler le commerce qu'à filtrer le gremlin du bourgeois – là ne passent que ceux qui montrent patte blanche.

On peut aujourd'hui encore lire les grands concepts d'Ocreuze au travers du tissu et de la morphologie typique du quartier : de grands axes liant les points principaux, un ordre de construction et des rues couvertes d'arcades formées par le retrait du rez-de-chaussée des immeubles, créant ainsi un espace public et commercial à l'abri des éléments. La vision architecturale étant largement utopiste, la réalité s'est depuis permis de réinterpréter les choses, et les bâtiments ont pris de la hauteur et de l'individualité.

Les hôtels particuliers des bourgeois d'antan ont quasiment tous été transformés en meublés, chambres de bonnes et garçonnières. Souvent sordides, ces habitations n'offrent qu'un semblant d'intimité à leurs locataires. Ces derniers ne recherchent pas le confort, mais bien un lit – propre si possible – pour passer la nuit avant de repartir travailler. Des avenues rectilignes s'interrompent brusquement pour être remplacées par un maillage serré de ruelles font souvent de certaines parties du quartier un labyrinthe inextricable. Les bâtisses originelles se sont agrémentées de colombages au fil des ans. Comptant souvent plus d'étages que la raison – ou la simple force gravitationnelle – ne semble le permettre, la plupart des rues ne voient jamais la lumière du jour. Les socles de pierre jadis rose s'élevant sur deux ou trois niveaux ont permis d'ériger de nombreux étages supplémentaires. Il n'est pas rare de voir ainsi une succession de colombages sur six étages de part et d'autre d'une rue, se rejoignant à leur sommet pour la transformer en allée couverte. Il est plus que conseillé de ne pas marcher au milieu de ces rues, à moins que l'on ne souhaite recevoir sur le crâne le contenu nauséabond d'un pot de chambre.

ATLAS DE BEJOFA

Ocreuze avait entamé un chantier titanesque. Toutefois, la défiance de ses mécènes et le gouffre de ses finances ont fait de ce pari une œuvre inachevée. Les anciens hôtels particuliers, immeubles administratifs et autres bâtiments officiels qui avaient été construits selon ses directives sont restés inachevés ou à l'abandon pendant des décennies. Squatté par des indigents, livré à lui-même, ce quartier n'est pourtant pas devenu un coupe-gorge. Ses habitants ont su vivre en bonne intelligence et une communauté solide s'y est installée. Par la suite, la pénurie de logements a poussé les propriétaires terriens, Clothilde-Isabelle de Jilkrof en tête, à investir dans le quartier de Bej' afin de rénover les immeubles laissés à l'abandon. Aujourd'hui, l'architecture du quartier est encore plus étrange, mélange entre la vision d'Ocreuze et les travaux engagés récemment. Deux styles architecturaux s'interpénètrent, l'un flamboyant, l'autre fonctionnel, entraînant une impression de vertige chez les passants.

La rapide mutation urbaine entamée ces dernières années n'épargne, heureusement, pas Bej' et une spéculation immobilière menée entre autres par Silas Letoupier, l'heureux propriétaire d'une aciérie florissante, entraîne de nouveaux projets qui, à terme, pourraient bien transformer une partie du vieux quartier avec de nouvelles formes urbaines. Des habitations

ouvrières sur cour comprenant des jardins potagers communitaires apparaissent, louées à prix fort par le patron, obligeant toute la famille, enfants compris, à trimer dix heures par jour au fin fond des locaux de l'usine comme des esclaves. Un système moderne et révolutionnaire en somme !

✦ Autorité

Jour

En tant que cœur historique, c'est ce quartier qui a abrité les premiers établissements administratifs de la cité. L'enclave administrative concentre toutes les instances travaillant de concert à la bonne marche de la ville. Véritable fourmilière, l'enclave grouille, bien avant l'aube et jusqu'à tard dans la nuit, de gens affairés. La milice, entre la protection des bâtiments officiels, le transport des prisonniers et les rondes de routines, est omniprésente. Il s'agit de l'endroit le plus sûr de tout Bejofa. Etienne de Beaulieu, le préfet de jour des quartiers de Bej' et de la Verrerie, met un point d'honneur à s'assurer que tout ce beau monde ne soit pas dérangé par une plèbe envahissante.

À l'inverse, la milice est bien plus discrète hors des lieux de pouvoir, les patrouilles se font rares et ne se risquent à l'intérieur des îlots qu'avec un bon effectif et une excellente raison. La présence des forces de l'ordre a depuis longtemps été remplacée par une autogestion locale dans les zones plus populaires. Des milices privées, des gros bras des communes et des syndicats et bien évidemment la protection rémunérée des Familles ont souvent la mainmise sur la sécurité locale.

Les prêtres d'Arlam sont nombreux, des paroisses fleurissent un peu partout dans le quartier. Le clergé souhaite vivement évangéliser la population y résidant. La Pensée voyant plutôt d'un mauvais œil l'industrialisation gagnant Bejofa, ramener les ouvriers dans le « droit chemin » est une mission importante.

Nuit

Quartier historique de Bejofa, Bej' est bien évidemment contrôlé en grande partie par les Félines qui chapeautent l'essentiel de la prostitution dans la partie résidentielle.

Toutefois, ce quartier connaît une forte concurrence entre deux Familles. Les Félines n'ont jamais réussi à infiltrer efficacement l'enclave administrative. Leur activité dans cette partie du quartier se limitant à la corruption ponctuelle de certains magistrats issus du bas de l'échelle. Les Méloriens sont les principaux adversaires des Félines sur ce terrain. Ils réussissent là où les Félines échouent. Souvent issus de milieux sociaux sensiblement similaires à ceux des fonctionnaires de la principauté, ils se fondent plus facilement dans cet environnement. Ils ont les compétences et les connais-



sances indispensables pour séduire les hauts fonctionnaires de Bejofa. Après avoir réussi à imposer leur domination à Samarande, Bej' est la brèche par laquelle il compte bien s'engouffrer dans Bejofa. Quelques membres des Toges noires participent à l'évangélisation de la population ouvrière du quartier, mais leur présence n'est – pour l'instant – qu'anecdotique.

❖ Commerces & ressources

Jour

Pendant la journée, les arcades des artères principales sont perpétuellement encombrées par les étals des commerçants et des artisans. Les ouvriers travaillent durement dans les ateliers qui s'étendent de Bej' aux Ports, tandis que les mères de familles complètent l'ordinaire par une kyrielle d'activités : lavandières, tisserandes, couturières, potières et d'autres tâches ne demandant que peu d'équipements.

Le développement du quartier de Bej' a rapidement entraîné la multiplication des activités commerciales et l'explosion des loyers. L'augmentation de la population, même paupérisée, provoque un besoin d'artisans et de commerçants, et rares sont les locaux abandonnés. Caves aménagées en bazars et friperies, appartements où des mères de famille font du ravaudage et des travaux de couture, apothicariats et épiceries cachées dans les moindres recoins, etc. De plus, comme les bâtiments les moins endommagés par le temps bénéficient pour la plupart de l'eau courante, lavandières et blanchisseuses se réunissent en ateliers occupant les appartements ainsi équipés. Quelques arracheurs de dents, cordonniers et autres métiers de petites gens se disputent les combles et les appentis. Sans compter les toits, qui fourmillent également de mille et unes occupations.

Le résultat de tout ça, est une crise du logement quasi perpétuelle, qui parfois provoque la disparition des commerces les plus fragiles. Par exemple, les innombrables tavernes qui faisaient la renommée de Bej' auprès des marins du monde entier, se sont adaptées ou ont disparu. Parmi les survivantes, le Cochon Fidèle connaît un franc succès grâce aux talents culinaires de son patron. Cette taverne se trouve dans la partie est du quartier, non loin du quartier des Ports. Tous les soirs qu'Arlam fait, aux alentours de 19 heures, Maurice – le patron – dresse ses tables dans la grande salle commune et dans la rue, si le temps est au beau. Il va servir jusqu'à deux cents couverts dans les trois heures suivantes aux ouvriers qui rentrent affamés de leur harassante journée.

Les magistrats de l'enclave administrative disposent d'une grande brasserie et de plusieurs tavernes très bien tenues. Elles sont fréquentées essentiellement par les fonctionnaires de la Principauté. Régulièrement approvisionnés, bien achalandés, ces débits de boissons et autres restaurants n'ont rien à envier aux plus prestigieux établissements de Samarande. Toutefois, l'entrée y est strictement contrôlée et seule la bonne société bejofarde peut y accéder.

Nuit

Hors des axes commerçants qui semblent ne jamais connaître de repos, les rues sont plus calmes. Les échoppes et petits commerces ferment leurs portes, et sont remplacés par de discrets tripots et lieux de débauche, tandis que les rues se peuplent d'une faune fuyante.

La prostitution est une activité florissante dans le quartier résidentiel, accueillant une clientèle harassée par une dure journée de labeur et ne cherchant qu'à oublier, pour un temps, les dures réalités de l'existence. Les putains tapinent par pâté de maison, généralement sous les directives d'un mac ou d'une maquerele. Il n'y a pas de grands bordels, mais beaucoup de propriétaires louent leurs chambres à l'heure pour les travailleuses du sexe. Nombre de maquereaux payent une protection aux Félines, un droit d'exploitation des trottoirs.

Le racket des ouvriers est aussi assez répandu, une population de marauds escroquent ainsi les ouvriers épuisés en échange d'une protection plus ou moins réelle.

❖ Vie quotidienne

Jour

Bej' est un quartier de contrastes, entre l'agitation de l'enclave administrative et des rues marchandes, et le calme apparent des arrière-cours de la partie résidentielle, le promeneur sera sans cesse confronté à ces paradoxes.

L'enclave administrative est une ruche dans laquelle les abeilles, en bonnes ouvrières, cavalent en tous sens dans une anarchie apparente particulièrement déstabilisante pour le profane. Entre magistrats s'activant dans le palais de justice le plus encombré des Sept Cités, autorité prévôtale et miliciens patrouillant inlassablement, il se dégage de l'enclave une impression de constante activité. Impossible pour le promeneur isolé – si son apparence le dénonce comme n'appartenant pas à la bonne société bejofarde – de faire trois pas sans qu'une patrouille ne vienne l'interroger sur sa présence en ces lieux. Extrêmement policée, cette partie du quartier est difficilement accessible à la plèbe. Sans une très bonne justification de leur visite ici, les intrus seront reconduits manu militari sur les berges du Sahar.

Le « calme » des arrière-cours des parties populaires et résidentielles résonne des cris d'enfants, de femmes à leurs tâches ménagères, des bruits des petits ateliers à domicile, des musiciens sans le sou faisant leurs gammes, des poules, chiens, cochons qu'on y élève pour un petit supplément de revenus.

Nuit

La nuit, l'enclave administrative est beaucoup plus calme, seules les patrouilles – sous la direction du préfet de nuit, Maxime Harmont – animent quelque peu les grandes avenues.

ATLAS DE BEJOFA

A noter, la présence de l'amphithéâtre d'Ocreuze, à l'ouest de la place du même nom. Une ou deux fois par semaine, toute la bonne société bejofarde s'y retrouve pour assister à des représentations. Pièces de théâtre, opéras, vaudevilles s'y succèdent pour leur seul plaisir. Riches propriétaires terriens, hauts fonctionnaires de la principauté, officiers de l'armée et grands patrons industriels s'y retrouvent régulièrement pour décider – un verre de grand cru de la treille à la main – du destin de la plèbe.

Hors des axes commerçants, des places et ruelles qui abritent des tavernes et tripots, et des cours où résonnent les gémissements des filles de joie dans leurs chambres de location, le quartier, endormi, se révèle alors comme le lieu le plus calme de tout Bejofa.

LES PORTS



Trente ans avant la naissance de Bejofa, les communautés de pêcheurs habitant la rive septentrionale du Sahar connurent un afflux de population massif : artisans rugueux, manouvriers peu dociles et soldats épais submergèrent les villageois. Les cahutes paisibles disparurent dans un maëlstrom de constructions anarchiques, de violence et de décrets. Le Vieux Port devint un quartier chaotique et surpeuplé, victime d'un déferlement d'émigrants trop rapide et d'un urbanisme mal géré. Quelques décennies suffirent pour que fleurissent les bordels et les tripots, les opportunistes et les criminels de tout poil.

Les berges sablonneuses gênaient l'expansion du port et causèrent de nombreux échouages. Au siècle dernier, lorsque le besoin de restaurer le port devint prioritaire pour l'économie de Bejofa, les autorités décidèrent d'aménager le quartier voisin plutôt que de se livrer aux titaniques travaux de désensablement. Le Vieux Port fut dès lors laissé à l'abandon tandis que le Nouveau Port devint l'un des pôles de l'activité industrielle de la ville.

❖ Morphologie

Le Vieux Port est un assemblage de constructions s'étalant sur plusieurs niveaux. Depuis les masures embourbées dans les sables de l'embouchure du Sahar, jusqu'aux étages anarchiques des sommets, le quartier est constitué d'une orgie de passerelles et de ponts labyrinthiques.

Des ruelles de planches sales, étroites et ombragées, s'étendent entre les ponts au rez du sable. Les habitations et les échoppes se logent au creux d'anciennes cales ou cabines de bateaux réaménagées. Certaines, enfoncées par le poids des étages, sont devenues les fondations de maisons construites sur leurs toits et leurs accès condamnés fournissent les contrebandiers et les marauds en caches et en repaires secrets.

Les digues fortifiées sont à l'origine de l'assèchement du port. Hormis lorsque les marées sont hautes, il ne reste guère que des étangs d'eau de mer et des sables mouvants. Le niveau des quais est marqué par de nombreuses places grouillant d'activités et quelques ponts de pierre sinueux traversant les communes de part en part, balisant les rues marchandes et les ateliers. La promiscuité, les exhalaisons de poisson et les effluves ordurières empestent l'air ambiant. Ce n'est qu'en remontant vers les étages supérieurs que les vents commencent à purger l'air de la puanteur. Les escaliers, passerelles et échelles forment un dédale de bois étendant le quartier autant en hauteur qu'en largeur. Même pour les habitants des Ports, le cimetière marin donne parfois l'impression d'être un mélange de villes ou de villages encastrés les uns dans les autres sur lesquels règnent des communautés très disparates.

Les quais ont un aspect plus traditionnel : immeubles en pierre écorchés par les vents salés, immigrés s'entassant par vingtaines dans des pièces exiguës, étals et boutiquiers, cours intérieures... quelques-unes, comme les bords de quais, profitent même d'un pavage suranné.

Le quartier du Nouveau Port paraît immense et aéré en comparaison. Gorgé d'une population dense et quotidiennement rejointe par tout ce que la ville semble compter de main-d'œuvre, ses rues sont autrement plus larges et ses places plus vastes. Sinistré par des incendies ravageurs à plusieurs reprises, le quartier n'a plus rien de ses modestes origines. Les construc-

Le cimetière marin

Les sables du rivage sont d'une traîtrise réputée auprès des marins. Les vestiges de maintes embarcations sont aussi nombreux que les fantômes et les légendes qui se racontent dans le quartier. Les niveaux inférieurs sont essentiellement construits dans les carcasses de bateaux ; tandis que les niveaux supérieurs, véritables prouesses architecturales, ont largement profité du démembrement des navires pour s'ériger, donnant à l'ensemble un aspect hétéroclite et un surnom bien mérité.

ions en pierre sont peu fréquentes au-delà du rez-de-chaussée, et surélevées d'étages en bois et torchis ; l'usage de la brique est également très répandu, bien que les anciennes maisons démontrent les ravages que le temps produit sur ce matériau.

Les pêcheries et les chantiers maritimes s'accotent aux entrepôts, les scieries et les forges côtoient les tisserands et quantité d'autres manufacturiers, cernés d'autant d'églises et de chapelles que d'auberges et de tavernes. Dès le début, les communautés se sont plus ou moins regroupées autour de leurs origines ethniques ou raciales, colorant le quartier d'une diversité de langues, de mœurs et d'architectures qui tend à s'effacer progressivement dans la marmite bejofarde.

Le Vieux Port est un caniveau. Seules les pluies abondantes nettoient ce qui peut l'être, rassemblant de vastes égouts à ciel ouvert avant que le sable et les crabes ne finissent par avaler le reste. Le Nouveau Port suit malheureusement le même chemin, faute d'un service de voirie efficace. Son réseau d'égouts vétuste comporte de nombreuses sections effondrées, ensablées voire obstruées. Certaines cavités servent de dépotoirs au tout-venant, où s'affairent les mendiants. Les épurateurs sont pour la plupart depuis longtemps inaccessibles et la pollution grandissante des industries a contaminé la majeure partie des puits, causant de réels problèmes dans l'approvisionnement en eau potable.

✦ Autorités

Le manque de coordination entre prévôtés et préfectures est palpable. Les communes jouissent de nombreuses prérogatives concernant la sécurité et la voirie, et les milices communales pallient le manque de moyens humains. Mais leur influence comme leur efficacité demeurent inégales. Les Douanes et la Prévôté du Commerce déploient leurs intendants et se sont vu récemment pourvoir d'un détachement militaire afin de renforcer les contrôles et de limiter la contrebande.

Le Vieux Port est une zone sinistrée : les méandres labyrinthiques de ponts, les passages couverts, les portes dérobées et autres chemins de traverse rendent les patrouilles risquées et peu efficaces. Se cantonnant au niveau des quais, la milice surveille lâchement les marchands et s'efface dès la nuit tombée. Les milices communales se contentent de protéger leurs territoires respectifs.

La religion est omniprésente dans les ports où chapelles et édicules abondent dans toutes les communes. La place d'Arlam y est disputée par les nombreuses traditions et même les elfes ont installé des sanctuaires pour leurs compagnons exilés sur la terre ferme. Le clergé lutte contre ces dérives ténébreuses avec ferveur, mais se heurte à une tolérance nécessaire à l'industrie et au commerce. En contrepartie, ses prêcheurs arpencent inlassablement les rues, organisent des messes et des processions ostentatoires afin de tasser le terreau de croyances et de superstitions. De nombreuses associations militent plus féroce ment en faveur d'Arlam, poussant les païens et les hérétiques à pratiquer leurs rites – souvent simplement culturels – dans le secret.

Les quartiers sont le royaume des guildes et de la contrebande. Les Familles rencontrent beaucoup de difficultés pour y imposer leur loi : les marchés parallèles du cimetière marin leur échappent complètement et demeurent le privilège d'une faune variée et territorialiste. Les bandes se tirent la bourre pour la domination de secteurs et la profusion de petits domaines, en lutte ou en coopération avec les communes, rend inextricable le nœud de la criminalité locale.

Hormis les corporations et les guildes artisanales, des confréries informelles s'embarrassant peu de considérations légales bourgeonnent et dépérissent un peu partout depuis deux siècles. Elles rythment une partie des activités diurnes et codifient les exactions nocturnes dans leurs domaines. Là encore, la pègre locale est un amas de collusions et d'entités toujours plus ou moins en conflit.

✦ Commerces et ressources

Aux innombrables boutiques s'ajoutent des étals éphémères, concurrençant les marchés des grandes places. Les ressources du Vieux Port sont concentrées autour du fleuve : les crabes et les coques assurent la survie d'une partie de la population. Outre les corderies et les charpenteries, des miséreux désossent les embarcations abandonnées chaque jour, contre taxe, par leurs propriétaires. Les clous, filets, gouvernails et planches qui ne rejoignent pas la structure sont ainsi revendus sur le marché.

Les entrepôts disputent le front de fleuve aux chantiers navals où s'exercent les inventions les plus modernes des scieries et des forges. En plus des activités directement liées au commerce fluvial, quantité de manufactures et d'artisans spécialisés se bousculent dans les rues du quartier, aux côtés d'apothicaires, de charlatans et de colporteurs divers. Les navires déchargent quotidiennement des tonnes de denrées, de matières premières et de négociants. La main-d'œuvre pullule et l'on prétend qu'il y a toujours du travail pour les plus courageux, dont certains viennent de l'autre bout de la ville.

Si les journées sont industrielles pour certains, les tavernes ne désemplissent pas pour les autres et leur faune se multiplie une bonne partie de la nuit. La profusion des établissements sied à toutes les affinités – légales ou pas. Le métissage offre aux étrangers de passage nombre de lieux pittoresques aux couleurs et aux senteurs envoûtantes. Les tatouages khalers sont aussi réputés que les fumeries d'épices keshites, et rien ne remplace la gaillardise des chants de corne stövengers. Certains raffinements ne s'adressent néanmoins qu'aux franges les plus fortunées du quartier.

Le Vieux Port est le paradis des marchés noirs, des bouilleurs de crus et des receleurs écoulant des marchandises issues de la contrebande samarinienne ou de la piraterie : poix et résines sont négociées à vil prix parmi une infinie variété de matières premières ou de biens de consommation. Les convoys au long cours sont prisés, coûteux, surveillés et surtaxés, si bien que la contrebande et les bouges d'initiés ont encore de belles nuits devant eux, certains négociants n'hésitant pas à traiter directement avec les margoulins.

❖ Vie quotidienne

Dès l'aube des cohortes de manouvriers se pressent le long des quais en quête de travail ; toute la journée, des crieurs perchés sur des estrades de fortune gueulent leurs offres à la nuée de travailleurs journaliers noircissant les grandes places. Les négociants se rencontrent sur les marchés, discutent autour d'une Chryséléphantine (bière maltée et lait de chèvre) avant de rejoindre les écrivains publics et les bureaux des notaires. Les enfants de familles indigentes puisent et acheminent les seaux d'eau potable à travers tout le quartier ou servent de coursiers rapides et discrets. Les quartiers sont insalubres et la pollution gagne constamment du terrain sur le Nouveau Port. Le transport des marchandises, l'effervescence ouvrière, les tavernes ouvertes sur la rue et la petite criminalité rendent les accidents et les drames fréquents.

La nuit sur le Vieux Port est silencieuse : les malfrats circulent dans l'ombre et cherchent à couvrir leurs trafics d'un voile de discrétion ; les petites gens ont leurs habitudes et s'y cantonnent. Les figures de la nuit changent au gré des trahisons et des assassinats, formant une Cour des Miracles de la truanderie dans l'indépendance des Familles et la tranquillité relative des autorités.

Les quais du Nouveau Port retentissent d'un brouhaha continu poussant loin dans la nuit : marins et putes ont toujours fait bon ménage. Les auberges vivent de chants, de danses, de jeux, d'alcool et de sang pendant que les trafiquants s'occupent du reste.

massivement le Sahar qu'à force d'encouragements financiers de la part de leur corporation. L'expansion démographique et économique de la cité finit par convaincre les plus réticents d'ouvrir leurs marchés sur les pâtures septentrionales du Sahar. Au dam des premiers occupants qui finirent par obtenir, à force de grogne et de pressions politiques, l'indépendance de leur profession via la Guilde des Tanneurs. Les bouchers s'inclinèrent et s'établirent dans le quartier Sang-et-Os, où ils furent bientôt rejoints par les brasseurs.

❖ Morphologie

Des pâtures au Sahar, le commerce des boucheries, l'approvisionnement des marchandises et le charriage des déchets bénéficient d'un pavage des rues assez important, quoique vétuste. Répondant à la nécessité économique autant qu'au besoin de prévenir les risques d'épidémies dues aux charognes et à la vermine, la prévôté procéda au pavage de tous les axes principaux, notamment entre les portes, les places et le fleuve. Les communes accueillant des boutiques prospères saisirent l'opportunité de paver nombre de rues adjacentes, mais celles-ci restent rares – voire inachevées – et leur entretien n'est plus assuré.

La densité de population et le brouhaha quotidien orchestré par les négociants venus de l'autre côté des remparts ou du fleuve donnent parfois à penser que les deux

52

LES TANNERIES ET SANG-ET-OS

Voisins historiques par leur activité économique, les quartiers des Tanneries et de Sang-et-Os sont aujourd'hui constitués d'une myriade de communes très disparates.

Équarisseurs et tanneurs furent parmi les premiers artisans à s'installer sur la rive nord-ouest du Sahar, préservant les citadins de la puanteur dégagée par leur activité. Les vents de la côte balayant les relents nauséabonds vers l'intérieur des terres, Bejofa freina logiquement sa croissance vers l'occident. Naguère surnommé le quartier « peste-à-l'or » par une aristocratie dédaigneuse, l'enrichissement des marchands bourgeois prouva que la fortune peut s'accommoder d'odeurs et de saveurs. Le surnom est resté, passant aujourd'hui pour une raillerie naïve à l'encontre des peaussiers.

La puissante corporation des bouchers et des charcutiers-saucisseurs a connu de nombreuses difficultés pour s'implanter à Bejofa. Les artisans, peu désireux d'abandonner leurs lucratives activités samariniennes, ne franchirent

Grelard et Fuiss

Au milieu du chaos minant le royaume, ces deux familles de gouris sont parvenues à tirer leur épingle du jeu. En gérant officiellement le réseau d'épurateurs, ils ont pu développer une fortune et des activités de contrebande importantes et organisées.

Les Fuiss contrôlent la plupart des receleurs du quartier et s'arrangent pour les faire installer dans des maisons pourvues de caves, afin de faciliter l'acheminement souterrain des marchandises, garant de discrétion.

Les Grelard sont ostracisés par les autres familles de gouris qui leur reprochent une forme d'esclavagisme volontaire due à leur charge. Pourtant, les Grelard sont les premiers défenseurs de la cause gourie et la famille lutte activement contre les Félines en surface, menant des actions de représailles confinant au terrorisme sauvage. Inutile de préciser que la Famille a mis leurs têtes à prix d'or...

quartiers forment une ville à part entière. Les hôtels aux bases étroites et aux étages en encorbellement s'entassent le long des voies majeures, obscurcissant le passage. Les allées couvertes sont encore nombreuses à chapeauter les étals des boutiquiers et il n'est pas rare de compter jusqu'à six ou sept étages pour les plus gros immeubles. La plupart des pâtés de maisons se sont constitués à la suite d'une croissance anarchique et d'étages ajoutés tardivement, aussi trouve-t-on fréquemment des cours intérieures fermées, partagées entre les diverses communautés au sein d'un bloc de maisons. Ces espaces conviviaux servent également d'agora aux innombrables associations de quartier. Beaucoup de constructions au sol possèdent de solides fondations de pierre : les rez-de-chaussée, souvent en contrebas dans les rues pavées, possèdent des soupiraux démontrant la présence de nombreuses caves utilisées par les charbonniers et pour le stockage. De véritables gangs d'enfants des rues se sont d'ailleurs fait une spécialité du pillage des denrées ainsi conservées – quand ils ne s'infiltrent pas pour des voleurs adultes afin d'ouvrir les portes verrouillées de l'intérieur.

Sang-et-Os et les Tanneries sont des quartiers anciens dont la vétusté demeure en tout lieu palpable. Les boucheries sont concentrées près de la grande place Marcassin, au pont Trop Va Qui Dure. À l'origine cantonnés dans le nord et l'est du quartier, cervoisiers et faiseurs de bière sont aujourd'hui

installés un peu partout et leurs établissements s'invitent de plus en plus aux Tanneries dont seul le nom témoigne encore de son activité passée.

Lorsque les bouchers ont investi Sang-et-Os, ils redoutaient de ne plus être assez en amont du Sahar pour bénéficier d'une eau claire indispensable aux bêtes assoiffées, au décrassage, au nettoyage des carcasses et des tripes et à l'évacuation des produits rués en fleuve. Ils bâtirent un château d'eau dans l'enceinte du quartier, au grand carrefour des Carrioles, avant de le céder quelques années plus tard à la Corporation des Brasseurs qui espérait ainsi alléger ses taxes sur les épurateurs. De nos jours le château est percé en de nombreux endroits et ne sert plus que de gîte pour mendiants et gouris. Comme autrefois, la Corporation des Bouchers a repris à son compte le travail des peaux.

L'ancienneté des deux quartiers leur permet de disposer d'épurateurs. Toutefois, le réseau d'égouts est réputé très dangereux. Le Royaume des gouris s'étendrait en galeries jusqu'à la place Marcassin, par le sud, et se prolongerait par le nord jusqu'au quartier des Tanneurs. Pour ce qu'on en sait. Cependant, l'étalage de sang, de tripes et de carcasses attira des nuées de vermines fiévreuses et voraces qui débordèrent et décimèrent la communauté souterraine. C'est à cette époque que les Félines s'en donnèrent à cœur joie dans leur chasse aux gouris et que les Terres Molles s'imposèrent comme la



planche de salut de ces derniers, leur évitant d'abandonner le quartier. Les épurateurs sont vieux et perdent en efficacité chaque année, mais nul n'y risquerait sa vie. Les autorités de Sang-et-Os ont plus ou moins officieusement concédé une charge d'entretien aux familles gouris Grelard et Fuiss.

La situation est différente aux Tanneries. Afin de garantir la salubrité des puits, les Félines ont confié cette tâche aux Isidoriens contre l'usufruit du réseau. Ces derniers sont parvenus à limiter la vermine aux limites de Sang-et-Os.

✦ Autorités

La quiétude relative des Tanneries résulte de l'influence des Félines sur l'ordre et l'administration. La plupart des milices communales rendent compte autant à la préfecture qu'à l'organisation mise en place par la Famille. La milice prévôtale se retrouve ainsi officieusement cantonnée à la surveillance des portes, des ponts et des grands axes.

L'influence de la Corporation des Bouchers a depuis longtemps obtenu que la charge de prévôt des Tanneries soit dévolue au doyen des bouchers, ce qui n'est pas sans causer des problèmes d'autorité, notamment avec la Verrerie dont les activités sont bien loin des préoccupations de l'ouest de la ville.

L'intelligence des corps de métiers que constituent la Corporation des Bouchers et celle des Brasseurs tend à s'effacer lorsque la politique intervient, mais il convient de reconnaître que l'essentiel des règles et contraintes étant décidé par lesdites corporations, le corps politique pèse peu face à cette bourgeoisie d'artisans.

Quant à l'office arlamiste, il est rigoureusement célébré par les conservateurs corporatistes, si bien que le clergé ne peut se plaindre des dons généreux que lui alloue cette bienveillante communauté. Les brasseurs sont moins dociles : les curetons n'ayant de cesse de chercher à réduire la marge de manœuvre de la Guilde des Hostelleries en imposant un ascétisme alcoolique très arlamiste, les joutes d'influence demeurent incontournables.

Les Thourey

Si les bouchers sont craints parce qu'il tuent et ébouillantent les bestiaux, alors Jean Thourey, fils du prévôt, devrait l'être à plus d'un titre. Ambitieux et peu scrupuleuse, la famille des Thourey tient d'une main de fer et par l'usure plusieurs boucheries, marchands et notables de la corporation. Sa fortune grandissante baigne dans divers sangs et sa corruption est notoire.

Mardel-Clerc Thourey

Prévôt vieillissant des Tanneries, le vieux roublard est un uméliorien de pure souche. Harassé par ses obligations et l'inextricable complexité de sa prévôté, son pouvoir tend à s'affaiblir de même que sa santé. On lui doit pourtant d'avoir compensé son manque d'effectifs par des accords efficaces avec la pègre, particulièrement dans le territoire des Tanneries qu'il a préféré laisser aux Félines plutôt que de les voir imposer leur loi sur Sang-et-Os.

Une rumeur prétend que Thourey père serait l'une des figures vengeresses des Anciens ; une autre qu'il serait lié aux Méloriens et posséderait des intérêts dépassant de loin ceux de sa charge. Les deux sont probablement vraies.

La nuit présente un visage bien différent. Les brasseries attirent quantité d'ouvriers et tout ce que la pègre peut fournir d'individus de mauvaise vie. Nombre de lunes se couchent porteuses de disparitions ou de violences que les préfectures tentent tant bien que mal de taire. Des accords tacites entre les Familles et le pouvoir tendent à fermer les yeux sur la petite truanderie, les jeux et le proxénétisme afin de limiter les crimes de sang. Les corporations ont l'aumône gracieuse pour les mendiants qui alimentent en contrepartie la vigilance de leurs bienfaiteurs en renseignant les guildes et les associations communales. Les milices communales ne patrouillent pas vraiment, se contentant de surveiller les limites de leurs territoires contre les cambrioleurs et monten-l'air qui pullulent dès la nuit tombée. Le bas des remparts est abandonné aux fous et aux malandrins tout en espérant qu'ils soient écorchés vifs par les monstres s'échappant parfois des égouts.

Malgré tout, le monde souterrain demeure incontrôlable. Des tensions existent entre les différentes tribus du royaume et c'est sans compter sur les créatures qui disputent la nuit aux gouris. Personne n'est dupe : si même les Félines ont dédaigné le quartier, c'est que Sang-et-Os fait peur la nuit et terrorise dès la fermeture des brasseries ; de nombreux gangs n'accordant que peu de valeur à la vie humaine profitent et entretiennent cette lugubre réputation. Une autre version des faits sous-entendrait que les Félines ont en réalité commis une erreur en laissant aux Isidoriens les égouts des Tanneries : leur relatif assainissement a bénéficié aux Taupes et leur implantation serait beaucoup plus importante aujourd'hui qu'on ne le croit.

L'Ophiomaque

Ou « l'Ophiomaque » pour les non-bejofards... est un vin de messe produit par Bernabéi Verissimo, fournisseur de crus pour le clergé local. Lorsque ses positions anticléricales devinrent gênantes et que le marché lui fut retiré, Verissimo recycla sa production en changeant le nom de son rouge. Nommé Ophiomaque – soit littéralement « tueur de serpent » dans la langue de l'Église et commercé à vil prix, le scandale qu'il provoqua fut si important que son picrate connut un succès ravageur et donna naissance à plusieurs chansons grivoises. Verissimo ouvrit une taverne anarchisante très populaire « dans le cul d'Arlam » comme il n'hésite pas à s'en vanter lui-même. En dépit de l'effronterie manifeste, Verissimo a pu compter sur le soutien de la communauté gourie et son rade, le Penseur-Passeur, est depuis devenu un haut lieu de l'activisme politique dissident.

❖ Commerces et ressources

Des corporations dépend l'essentiel de la vie économique. Elles valident les sceaux des artisans, fixent les horaires de travail, surveillent la formation des apprentis comme la qualité des produits et des conditions de fabrication, appliquent taxes et pénalités. Paysans et éleveurs de province négocient leurs matières premières auprès des marchands. Si les notables bouchers proposent bœuf, mouton et porc cru (ainsi que leurs sous-produits : suif pour les cieriégers, corne et os pour les artisans), les volaillers et agneliers négocient également œufs et laine. Quant aux charcutiers-saucisseurs, ils ne traitent que le porc cuit. Les brasseurs sont grands consommateurs de malte d'orge, de houblon et d'épices variées (sauge, safran, miel, muscade... selon les bières et les saisons) qui font des marchands une profession incontournable de leur activité.

Les brasseurs ont également l'exclusivité de la vente de levures aux boulangers et pâtisseries. De fait, Sang-et-Os est très animé durant la journée entre les rues de la Triperie et de la Tuerie, et accueille des foires régulières en sus des deux marchés de la septaine, des boutiquiers et des colporteurs. Les auberges sont pléthore et hébergent les nombreux négociants des différentes provinces. Prestations et tarifs varient en fonction de la clientèle, mais chacun y trouve son compte

– même si beaucoup préfèrent délaissé les rigoles de sang du quartier pour profiter des animations plus ragoûtantes des Tanneries.

Hormis les brasseries, un essaim de tavernes ont ouvert leurs portes sous diverses influences peu recommandables : rares sont celles à ne pas proposer tripots, bières importées ou frelatées et prostitution. Ces endroits restent dangereux, mais servent le contraste voulu par les établissements corporatistes. Pour le reste, scribes, affairistes et autres blanchisseurs œuvrent de jour comme de nuit sous couvert d'affaires légales.

❖ Vie quotidienne

Artisans, boutiquiers et bétail composent l'immense majorité de la population de Sang-et-Os. Le quartier est peu reluisant, dense et peu confortable et les punaisies écœurent plus d'un citadin. Mais ses habitants sont tous, pour ainsi dire, logés à la même enseigne et gardent l'esprit de village dans chacune des communautés qui le composent. Les bouchers ont une tendance au conservatisme liée à la défense de leurs privilèges et n'aiment guère que les étrangers s'attardent, mais pour les autres on note une certaine tolérance envers autrui, dans l'ombre d'une dévotion arlamiste et de contrastes très marqués.

Les brasseurs ont financé la construction de la chapelle Saint-Albert-des-Eaux, juste en face de l'ancien château d'eau, et ses cloches rythment les journées du quartier. En échange du privilège de brasser des bières exclusivement dédiées aux fêtes calendaires, ils ont également renoncé à la production d'alcool chaque dernier jour de septaine (mais pas à l'ouverture de leurs établissements). Certains profitent de cette loi pour tenter de promouvoir de nouvelles boissons à base d'eau, de mélasse et d'épices.

Les murmures de la nuit laissent deviner que plus d'un assassin se débarrasserait des victimes au profit d'une fratrie de sorciers liés aux Thaumaturges. Quant à Éléliste Jonc-de-Mer, on prétend qu'il ne se contenterait pas de frauder les taxes limitant à un brassin de quinze setiers la production quotidienne de bière par établissement, ou d'y pratiquer le proxénétisme : il aurait été approché par les Toges Noires et envisagerait de remplacer l'actuel doyen des brasseurs, Narran d'Askélane.

Que dire encore de La Dévaluée ? Fauxé Bazarrin, troisième fils de la troisième génération de propriétaires de cette ancienne étable transformée en cabaret, n'est pas réputé riche. Étonnant quand on sait qu'il a ruiné sa famille. Écarté de la brasserie par son père au profit de ses aînés, il est devenu marchand et a reconquis son patrimoine sans pitié, grâce au commerce de la noix de kola de laquelle il tire ses nouveaux breuvages aux vertus médicinales universelles. Alchimiste doué pour les affaires, son négoce s'est étendu si rapidement qu'on le dit à la tête d'un joli petit réseau de charlatans.

LA VERRERIE

Le quartier de la Verrerie est historiquement l'un des plus anciens de Bejofa. Avant même la fondation officielle de la cité, le site du quartier commençait à développer une forte activité artisanale, succédant très rapidement à la pêche villageoise. Les ateliers et les forges ensemençèrent le sol d'une pollution lourde qui ne cessa de se développer avec l'évolution des techniques et la multiplication des artisans, faisant disparaître les bicoques, les barques et les chaluts en moins de vingt ans.

En 2427, à l'issue d'âpres négociations, la confrérie des alchimistes parvint à obtenir la primauté sur la fabrication du verre dont les secrets commençaient à peine d'être percés. L'un des rares décrets uméloriens encore en vigueur aujourd'hui autorisa la naissance de la Guilde des Alchimistes-Verriers, entité ésotérique et indépendante relevant d'un contrôle princier direct. La Citadelle de Verre, phare des industries de Bejofa comme de Samarande si ce n'est du monde connu, fut érigée sur l'extrémité orientale ; sa construction, achevée en 2476, marqua symboliquement la naissance de Bejofa.

L'expansion rapide de la zone portuaire et des quartiers riverains assura la prospérité de la Verrerie, contribuant ainsi à l'essor des sciences et de la magie. L'aristocratie abandonna le chaos des forges et les sols noirs et nauséabonds au profit d'une bourgeoisie d'artisans encore très présente de nos jours.

❖ Morphologie

S'étendant entre la Citadelle de Verre et le cours bien nommé du pont des alchimistes, partagé en son centre par la grand-rue des Fileurs, la Verrerie est un quartier relativement exigu qui s'est lentement urbanisé et densifié. La Guilde des Alchimistes-Verriers convainquit le prince du statut sensible des industries, permettant d'en accroître la surveillance dès 2430 grâce au renfort de l'armée, puis rendant obligatoire la détention d'un permis pour quiconque souhaiterait s'y établir.

Bien qu'officiellement toujours en vigueur, ce dernier décret n'est plus respecté depuis fort longtemps. On lui doit pourtant une urbanisation décente, articulée autour de larges avenues pavées et moins anarchique que dans la plupart des quartiers populaires. La proximité du fleuve et la fortune bourgeoise permirent également de construire en pierre plutôt qu'en bois ou en torchis ; les anciennes propriétés nobles, des jardins les pourtournant, côtoient encore de magistraux hôtels poussant leurs sommets sur trois ou quatre étages. Ce qui passait pour une prouesse architecturale à l'époque n'est plus aujourd'hui qu'une curiosité artistique, tant le bâti dépasse allègrement les six étages partout en ville. Les immeubles s'appuient sur d'épais piliers aux allures de contreforts de cathédrale. L'œil averti distingue différents âges dans les constructions, correspondant plus ou moins aux évolutions périodiques du quartier. Ainsi, les demeures les plus anciennes voient leurs façades rongées par des siècles de pollution, quand les orne-

ments ostentatoires des bâtiments plus tardifs témoignent de l'enrichissement et du statut social de leurs occupants. Puis, la bourgeoisie se retirant progressivement vers de plus vertes pâtures, les ateliers bourgeonnèrent un peu partout. L'affluence d'apprentis, d'ouvriers, de marchands et de main-d'œuvre accéléra le rythme des constructions et les maisons de bois finirent par s'accoter à celles de pierre. Les immeubles se surélevèrent d'étages plus ou moins précaires et, comme ailleurs, les encorbellements firent leur apparition. La plupart des rues adjacentes aux avenues présentent aujourd'hui, au mieux, les vestiges d'un pavage qui n'est plus entretenu.

Les forges où l'on martèle sans cesse le fer et l'acier rendent le quartier de la Verrerie intenable pour les fines oreilles. La cohue populaire qui grouille tout au long de la journée dans ses rues ne suffit pas à faire oublier les échos infernaux de l'industrie : les matières premières acheminées depuis le port sont charriées à toute heure avant de rejoindre les athanors des alchimistes, desquels les scories seront finalement ruées au fleuve.

Les commerces se comptent sur les griffes d'une patte de félicis. La plupart sont des négociants liés aux diverses activités de l'industrie et les échoppes spécialisées dans l'alchimie et l'herboristerie sont légion. Beaucoup d'itinérants pratiquent le porte-à-porte, colportant les denrées courantes tels le lait, les œufs, le pain ou le vin. Étudiants et petits-bourgeois, serrés près de la rive septentrionale et Rue de la Poix, fréquentent plus volontiers le quartier des Hobereaux ; quant aux ouvriers moins argentés, s'ils ne s'enivrent pas dans les tavernes de la rive méridionale, le long de la Rue des Aubes, ils échouent dans les plus avenantes des auberges des Ports.





Les sous-sols de la Verrerie sont relativement fréquentés. Les colonies de gouris qui s'étendent depuis Bej' ne comptent désormais plus que trois entrées, toutes cantonnées aux berges du quartier, et les tunnels menacés d'inondation sont étroitement surveillés et consolidés par crainte des effondrements.

Deux nids de gouris entretiennent des relations étroites avec les sorciers et les Thaumaturges locaux. Derrière cette curieuse harmonie s'effacent quantité d'escarmouches territoriales, d'intérêts conflictuels, d'éclats de sorcellerie et de tentatives de sabotage que les années ont finalement apaisés.

Le collège de magie des Torrents de l'Apogée s'occupe avec zèle du réseau d'épurateurs ; les souterrains et cavernes naturelles qui transpercent le socle rocheux figurant autant d'opportunités de dissimuler ou d'exercer les secrets des mages. Le nid de l'Accoucheuse, une gourie obèse aux traits de chinchilla, approvisionne par ce biais de nombreux sorciers et alchimistes en marchandises illicites, provenant parfois des cimetières à l'autre bout de la ville. Son clan s'assure ainsi des négociations fructueuses pour la communauté.

Quant au Balbuzard, un très vieux gouri très excentrique qu'il n'est pas rare de le croiser dans les rues, c'est une figure locale. Sous son air nigaud de vieille musaraigne et derrière ses atours richement parés de plumes exotiques, le Balbuzard doit son nom à son régime piscicole autant qu'à sa vivacité d'affairiste. Son nid est réputé fortuné grâce aux recettes des divers commerces de bouche plus ou moins légaux qu'il détient dans les quartiers avoisinants. De plus, l'exiguïté du quartier fait de ses galeries un cul-de-sac facile à surveiller. Son nid est ainsi garant de la sécurité souterraine de la Verrerie.

Forge-des-Joyaux

Si certains ateliers peuvent surprendre par l'incongruité de leur emplacement, Forge-des-Joyaux est probablement le plus étonnant. Sis dans l'enceinte d'une propriété noble, l'atelier de la famille Balency de Castel-Cassare a grignoté les splendides jardins au point de ressembler à une cité miniature cernée de murs. Petites tours aux sommets ardoisés, roue à aubes, laboratoire d'alchimie sur pilotis, plan d'eau, ateliers de taille, forge et entrepôts se sont entassés au fil des ans, faisant disparaître la maison dans un dédale de pierres, de portes et de layons étroits. Orfèvres, alchimistes et joailliers de renommée, leur fortune les place aujourd'hui parmi les personnalités les plus importantes du quartier.

Cisse-Croûte

Krull « Francis » Ottdäg, Stövenger audacieux et amateur de bonne chère. Afin de promouvoir son auberge, Krull fit la tournée du quartier avec son repas complet facile à déguster et spécialité de son pays : le rolskmoks. Une boule de pain rassis à la mie baignée dans une marinade de vinaigre blanc et fourrée de harengs, d'herbes aromatiques épicées et de confit d'oignon. Le succès fut immédiat auprès des artisans, peu désireux de voir leurs employés traîner à la taverne. L'idée de Krull fit des émules et, si les recettes proposées aujourd'hui sont beaucoup plus variées, le nom de « casse-croûte » est resté, de même que cette écorce de pain rassis servant à recevoir la vinasse une fois le délicieux repas consommé.

✦ Autorités

Le quartier serait certainement l'un des plus agréables à vivre s'il n'était si industrialisé. Hormis la milice locale, largement déployée dans le secteur du pont des alchimistes, un détachement permanent de l'armée surveille les abords de la Citadelle de Verre. Même si l'on ne remarque aucune chapelle arlamiste dans le coin, le clergé envoie régulièrement certains de ses prélats sous escorte afin de contrôler la foi locale, qu'elle dispute à la science comme à la magie. Ces cortèges assez susceptibles rappellent au peuple la crainte d'Arlam, mais ne patrouillent – pour ainsi dire – que pour la forme.

La préfecture jouit d'une relative autonomie par rapport à la prévôté avec laquelle les conflits sont nombreux. Alchimistes industriels et tanneurs grossiers nourrissent des divergences politiques importantes. Les velléités indépendantistes des communes et l'implication forte de la Prévôté des Douanes dans les affaires locales ne cessent de compliquer la situation.

Les crapules œuvrant dans le quartier proviennent essentiellement des milieux d'affaires ou de l'artisanat. Des Thaumaturges des Premier et Second Cercles gèrent la truanderie locale et veillent à ce qu'elle demeure au plus bas niveau. Les Isidoriens ne menacent pas encore les Maudits avec lesquels ils sont ici en paix, mais tentent de s'imposer en politique et dans la bourgeoisie. Les Thaumaturges les devançant pour l'instant, mais perdent du terrain. Jon de Roy aurait récemment dépêché un membre du Troisième Cercle afin de limiter ce désagrément. Certains parlent d'une guerre ouverte, mais la chose est peu probable au vu des enjeux qu'elle mettrait

Un prévôt mieux que deux Tulloras

Jenard et Ende Tulloras, frères et préfets de la Verrerie, sont débordés par l'ampleur de la tâche et subissent la pression constante des Familles et des joutes politiciennes qui s'étendent d'un bout à l'autre de la ville. Thourey père comptait sur le concours des frangins pour asseoir un reflet des Anciens. Pour l'heure c'est un échec et en dépit de leur influence, les Thourey ne parviendront pas à faire en sorte que les Tulloras conservent leur position.

en péril et qui risqueraient de provoquer des réactions bien au-delà des limites de la Verrerie et des querelles de clans.

❖ Commerces et ressources

Parmi les attraits remarquables du quartier, le marché de la septaine fait grand étalage de vaisselles et de pièces d'art, très prisées par les marchands et les fondés de pouvoir en provenance des quatre coins de la ville.

L'immense Citadelle de Verre se pose en cathédrale des alchimistes. La guilde y officie de jour comme de nuit sous une aura de secret absolu. Seul le gouverneur, sous autorité princière directe, est au fait des activités qui s'y déroulent. La prévôté n'a aucun pouvoir sur la Guilde des Alchimistes-Verriers qui gèrent leurs mystères par un réseau de loges sous autorité militaire. Si toutes les verreries proviennent de la Citadelle depuis des siècles, son hégémonie commence doucement à être grignotée par les aciéries toujours plus nombreuses produisant pour l'armée.

Mais le quartier dénombre également beaucoup d'ateliers d'importance dont les productions sont réputées de Bejofa à Samarande. Les forges, notamment, sont asservies aux dizaines de roues à aubes pompant l'eau des sous-sols du quartier. Les larges puits naturels ont fait partie des premiers ouvrages d'envergure auxquels participèrent les sorciers et sont entretenus par le collège des Torrents de l'Apogée. Charriant en permanence des dizaines de litres d'eau depuis les profondeurs et entraînant maints mécanismes ouvragés, ils ont depuis longtemps disparu de la vue : les grands ateliers s'étant bâtis dessus comme des châteaux.

Afin de répondre aux besoins de la population, les gouris creusèrent d'autres puits en différents endroits du quartier avec plus ou moins de débit selon les pluies. Les guildes d'artisans plus récentes construisirent quelques roues à aubes le long des rives, ainsi qu'un moulin. Toutes ces installations sont indéniablement l'une des clés du succès de l'industrie locale, où les métallurgistes côtoient les ciseleurs, les railleurs et les alchimistes.

Les guildes artisanales sont très hiérarchisées. Les différents métiers d'un même art ont donné naissance à autant de confréries internes. De fait, les conflits d'influence sont exagérément nombreux. La dernière décennie a vu les coups

bas se multiplier dans l'espoir de pousser la concurrence à se délocaliser. La situation est stable, mais les Isidoriens, trop peu concernés pour intervenir, laissent les gouris de l'Accoucheuse profiter des dissensions pour faire leur beurre.

De fait, un grand nombre d'établissements ouverts la nuit sont sous la coupe soit d'une confrérie, soit de la pègre. L'équilibre entre le racket et l'illégalité, organisé par la faune interlope, est dû à la caution officieuse qu'apportent les confréries. La pègre de bas étage ne souhaitant pas se mettre à dos les associations et ces dernières préférant éviter que les autorités ne s'intéressent de trop près à leurs affaires, tout le monde y trouve son compte.

❖ Vie quotidienne

Aux nuisances des ateliers s'ajoutent les fumées des fourneaux, s'affaissant en vapeurs noirâtres, puantes et huileuses les jours sans vent. Les alchimistes, tributaires de quantité de produits toxiques, ne sont pas les derniers à laver le pavé de fiels toxiques se déversant dans le fleuve et menaçant de corrompre les puits les plus exposés. L'espérance de vie tend à diminuer chez les ouvriers du quartier et les herboristes comme les médecins ou les sorciers (pour les plus fortunés) ne cessent de traiter les affections purulentes dont souffre le peuple.

La pâtisserie des sœurs félics Néchaïn fait partie des institutions : cinq félines s'y relaient pour fournir pains et gâteaux sous la tutelle de leurs deux frères Siam et Arachayès. On remarque également l'échoppe des tisserands de la famille Moro, qui ne cesse de s'agrandir au fur et à mesure que les commandes affluent de la part des manufactures. Leur boutique jouxte l'auberge de Pas-d'Elfes : une gargote accueillante et bruyante où les ouvriers côtoient les négociants dès la nuit tombée.

La Guilde des Forgerons est à l'origine d'un bâtiment singulier ressemblant à une grande étable près du pont des alchimistes. La Maison du Patronage, fondée en 2656, se proposait d'accueillir les gamins des rues de Bejofa, prêts à échanger gîte et couvert spartiates contre services rendus à la guilde, les plus doués pouvant espérer atteindre l'apprentissage. Mais deux ans plus tard, l'armée enrôla de force les réfugiés pour la Guerre de Libération et ce fut la fin du Patronage, depuis transformé en Maison des Artisans. Bibliothèque, hébergement des voya-



Fief d'un racisme umélorien de première qualité, l'auberge de Pas-d'Elfes porte bien son nom. Lorant Valdemi, banquier prospère, ne cache pas son agressivité à l'égard des races inférieures et rencontre un écho désespérant chez nombre de ses clients. Valdemi est un intolérant notoire, prompt à cracher sur tout et n'importe quoi, juste pour le principe. Son groupement d'union et de défense, fort d'une vingtaine de mécréants, patrouille régulièrement la nuit à la recherche d'un nain égaré, d'une ratonnade ou, si aucune occasion ne se présente, d'une bastonnade d'ivrogne à la peau mate.

geurs corporatistes, notariat et siège administratif des affaires entre le pouvoir et les guildes, le bâtiment est en effervescence et convoité par les affairistes de tout poil.

Arachayès Néchaïn est un membre du Premier Cercle des Thaumaturges. Son profil siamois cache sa maturité. S'il est prêtre mage et n'en fait pas étalage, son bordel situé à l'étage de la pâtisserie est un nid de velours, d'encens, de masques et de théâtres érotiques. La bourgeoisie conserve jalousement cet écrin de discrétion.

Vilcard Encerad, ancien capitaine de frégate Izgane, médecin à l'Hôtel des Aiguilles, haruspice et membre de l'Extase de la Pleine Lune, recueille les victimes des pourritures de l'industrie. Il entend fonder une secte prophétisant la décrépitude engendrée par le clergé, puis propager les fléaux lépreux chez les fidèles d'Arlam : à Elyath. Pour l'heure, il cherche alliance auprès de nécromants et le clergé de Bejofa constituera un terreau d'expérimentations suffisant dans les prochains mois.

PRÉVÔTÉS MULTIPLES

Prévôtés multiples

LES ARPENTS ET LE VAL-DE-SIVERNE



Le quartier des Arpents fut longtemps considéré comme un simple faubourg de Bejofa. Sa paysannerie et la faible densité de son urbanisme le tinrent à l'écart jusqu'au début du siècle, date à laquelle les autorités jugèrent nécessaire, à la fois d'étendre les murailles vers la route de Nélas, et de contrôler les exploitations agricoles et viticoles de la cité.

Les vignobles du Val-de-Siverne furent l'enjeu d'un rodéo économique et politique entre le gouvernement législateur, les corporations ouvrières et la noblesse terrienne. Les accords de Nélas aboutirent à des compromis et le territoire tomba sous la juridiction de la ville après quinze ans de luttes. Depuis – et aussi étrange que cela puisse paraître – le Val-de-Siverne est devenu un « quartier » à part entière de Bejofa.

❖ Morphologie

Les Arpents s'étirent du Couloir-aux-Vents jusqu'à l'ancienne route de Nélas, dans une organisation villageoise à des lieues des industries orientales de la cité. Ici, les constructions demeurent en bois dans leur immense majorité et ne comptaient guère plus d'un étage il y a encore trente ans. L'érection de la nouvelle ligne de remparts a toutefois attiré une main-d'œuvre importante : le sud est devenu un bourbier de pierres et de matériaux de construction au milieu d'anciens corps de fermes.

Chaque jour, on assiste à la naissance de nouvelles maisons bénéficiant des dernières techniques en matière de construction. La brique gagne en importance et la Guilde des Maçons développe des trésors de compétences afin de se mettre en valeur. Les rues du centre, profitant du voisinage de Nélas-le-Vieux, sont plus serrées et plus denses. Les ruelles sinueuses se faufilent entre les immeubles grimpant en ressauts et les passages couverts sous lesquels s'entassaient les étals de marchés permanents.

De l'autre côté de la route, le Val-de-Siverne se couvre de vignobles grimpant les pentes sur plus d'une vingtaine d'hectares. Hormis quelques lieux-dits et fermes éparses, le terrain est entièrement consacré à la viticulture.

Quelques vins de Siverne

Grand Cru du Mage, ou Queues-de-rats : un vin blanc redoutable au goût si âpre qu'il est réputé parfumé aux cadavres de rats... Par ailleurs, le Grand Cru du Mage a acquis son sobriquet de queues-de-rats le jour où ses producteurs se sont rendu compte que l'ajout de cordelettes de chanvre dans les bouteilles en adoucissait considérablement l'acidité. C'est un vin cher, mais pour être honnête plutôt imbuvable, même s'il a ses adeptes.

Trois-Chiens noir : un vin rouge, sombre et capiteux, presque noir. Le vignoble est, dit-on, situé sur un ancien cimetière dédié aux victimes des Ténèbres, et produit une quantité de raisin proprement phénoménale pour un si petit territoire. Il doit avoir quelque chose de magique car, pour pouvoir simplement suivre le rythme de maturation des grains, les propriétaires de la vigne des Trois-Chiens font aussi une récolte de raisins encore verts pour en tirer la cuvée Trois-Chiens vert, un vin vert fruité et vif qui a un certain succès durant les chaleurs de l'été.

La Bécossière : ce vignoble blanc a le malheur de pousser sur un coteau peu ensoleillé, d'où un vin aigre ayant la réputation de faire briller les dents des gens qui en boivent. Pour ne rien arranger, le vigneron qui s'occupe de ce cépage a eu l'idée saugrenue de fertiliser les terres de son vignoble en utilisant l'urine des villageois du coin, achetée et récoltée chaque jour dans un arrosoir en fer pour l'épandre sur ses terres. En plus de ne pas l'améliorer, cela attire sur ce mauvais vin blanc des quolibets unanimes.

Le Rouquin d'Ambléon : un vin rouge réputé, dont le secret serait que ce cépage n'est pas issu du terroir local. Il aurait été implanté à Bejofa il y a trois générations, suite à la découverte d'un unique plan de vigne trouvé sur le cadavre d'un homme dérivant sur le fleuve à bord d'une barque. On dit même que les racines du cep s'étaient développées dans le corps du macchabée, ce qui expliquerait qu'il ait survécu à cette promenade fluviale. Le nom Ambléon était gravé dans le fond de la barque sans que l'on sache si c'était le nom du mort, de l'embarcation ou de son port d'origine.

60

Les sillons creusés dans les rues terreuses par les roues des chariots font office de caniveaux. Les égouts sont inexistantes et la voirie limitée au strict minimum : c'est-à-dire la basse-cour et les porcs. Une confrérie d'indigents récolte les déchets inorganiques dans l'espoir d'un recyclage, et beaucoup d'habitants ont pris l'habitude d'attendre leur passage pour vidanger leurs ordures, assurant ainsi une certaine hygiène des rues. D'autres sont spécialisés dans la récolte du crottin qu'ils revendent ensuite aux paysans pour fertiliser leurs champs.

❖ Autorités

La préfecture des Arpents dépend de la Prévôté de la Corde et jouit d'une autonomie appréciable. Mozet Redda, préfet de jour, a rénové l'organisation du quartier et structuré la milice pour accroître son efficacité. L'armée surveille

la zone du chantier et, pour le reste, Redda a obtenu que les intendants de la Prévôté du Commerce gèrent les marchés. Les communes comptent ainsi peu de milices et se concentrent sur les associations de quartier.

En dehors des impératifs économiques encadrés par les corporations artisanales, l'Église rythme la vie du quartier et l'implantation importante du clergé témoigne de la ferveur des habitants.

La pègre se fait discrète. Même si de nombreux gangs occupent le terrain, la plupart sont ancrés dans la vie du quartier et leurs activités ne débordent pas au-delà du racket. Les Familles chapeautent plus ou moins l'ensemble, mais préfèrent laisser les basses besognes aux locaux. En dépit des efforts de Redda, les caïds demeurent intouchables – au grand dam de son homologue de nuit Honekë Arstal, dont les miliciens ont fort à faire une fois la nuit tombée.

❖ Commerce et ressources

L'agriculture et la viticulture composent l'essentiel de l'activité populaire du quartier. Les paysans sont de loin les plus nombreux et vident les Arpents durant la journée, laissant place libre aux artisans des métiers de la construction et aux marchands. Ces derniers pullulent sous différentes formes : les échoppes ont pignon sur rue, les passages d'Au-Verre, d'Armoise, des Halles et la voie des Lampions regorgent d'étals sur les centaines de mètres de rues couvertes se tortillant dans le centre du quartier.

Derrière ses aspects agréables, les Arpents supportent une riche faune interlope œuvrant la nuit. Hormis quelques auberges faisant office de bordels dans la rue des Lapes, près du chantier, le coin est riche d'artisans abritant manufacturiers, scribes et autres colporteurs : la proximité de la route favorisant également receleurs et passeurs.

❖ Vie quotidienne

Pendant la journée les « irjo » (du mot « armoire ») sont les étapes des ouvriers pour déguster un godet, debout, en pleine rue, sur le pas de porte d'une échoppe qui a tout d'un placard. Quand elle n'aide pas aux champs, la marmaille court les rues derrière la moindre piécette qu'un message ou qu'une course peut rapporter, et ce sont les femmes que l'on voit en plus grand nombre sur les marchés où le troc est très répandu.

Quand vient la nuit, les tavernes s'engorgent et s'enfument, même si la spécialité locale reste le jeu. Légal ou pas, l'expression « jouer aux Arpents » est passée dans le langage courant et il n'est pas rare de voir des artistes de la paume et des brelandiers s'affronter en pleine rue et sur les petites places communales sous la lumière de réverbères de fortune. Chez les manouvriers et soldats des remparts, le sport se pratique d'ordinaire plus crûment, en chambre.

FAUBOURGS ET PORT FLUVIAL

Les remparts de Bejofa ne freinèrent pas l'expansion de la cité. Comme à l'accoutumée, de nombreux faubourgs se pressèrent contre les murailles, poussés à la fois par un besoin de protection et une nécessité économique. Hormis le Palud et le Port Fluvial, littéralement rasés par les canonnades, le blocus soloman épargna la plupart des faubourgs jusqu'au débarquement des troupes. Les âpres combats ravagèrent les champs de la plaine orientale et dévastèrent ses petits bourgs. De nos jours, seul celui du Vieux Bois subsiste et des champs saillent encore les vestiges des bicoques incendiées ayant fertilisé les sols.

❖ Morphologie

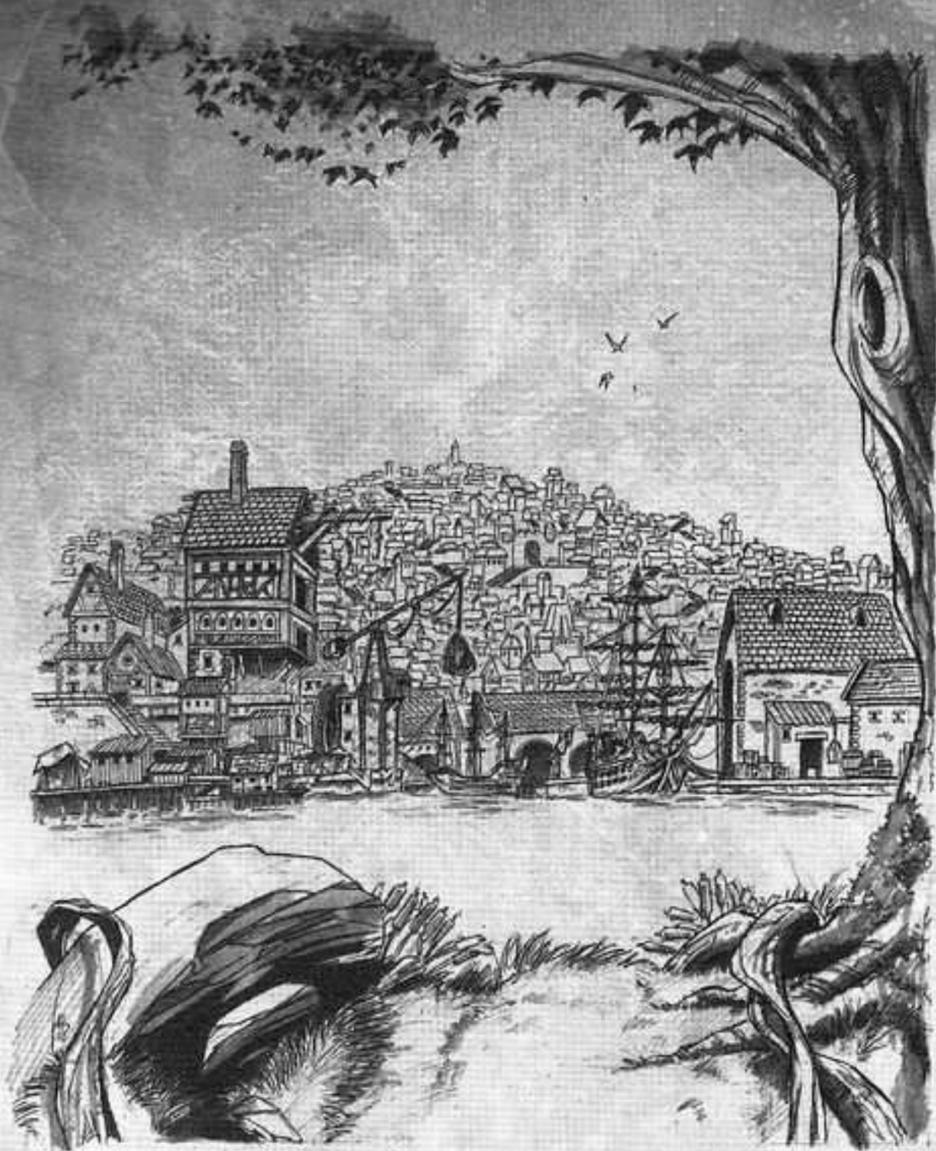
Les faubourgs sont regroupés à l'ouest de Bejofa, là où l'activité économique demeure la plus forte. Les constructions de bois s'entassent dans l'anarchie la plus totale ; les incendies y sont fréquemment dévastateurs et les baraques vite reconstruites. Dans ce chaos de passages insalubres, d'impasses et de places boueuses vit une population très dense, issue pour l'essentiel de la paysannerie. Beaucoup travaillent aux champs et aux pâturages, constituant un maillon important de l'approvisionnement de Bejofa.

Les faubourgs de l'Écorchebœuf et les anciennes lices marquent cependant leurs différences par une organisation plus villageoise et un bâti de pierre important datant de l'époque où ils étaient encore des bourgs prospères. Quant au Port Fluvial, son envergure d'autrefois s'est évanouie pendant la guerre. Les autorités de Samarande ont insisté pour qu'il regagne une partie de sa grandeur passée afin d'éviter les encombrements que les ports commerciaux de l'embouchure génèrent en permanence. L'autorité princière a imposé la priorité pour les pierres et marchandises lourdes en provenance de Kalaar et des Monts Ocres, ce qui n'arrange personne à Bejofa. Des décrets récents permettent d'en faire une zone de transit pour faciliter le travail des douanes.

Seul le Palud a été abandonné lors de la reconstruction : après avoir été rasé pendant le blocus, les crues de la Bovine et du Sahar ont transformé ses terres meubles en marécages nauséabonds desquels est sorti un gigantesque bidonville de misérables et de lépreux.

Vallène contre petite semaine

Les dispositions du récent plan Vallène ont rencontré un écho important dans les faubourgs. Ceux qui n'ont pas su trouver la prospérité en jouant les rémoras contre les remparts de la ville rêvent maintenant d'un nouvel eldorado. Déjà, certains sont victimes d'affairistes à la petite semaine vendant de faux certificats et titres de propriété à des familles prêtes à tout quitter pour... se faire ensuite détrousser sur les routes. Les autorités de Bejofa n'ont pas jugé l'idée mauvaise en fin de compte et commencent à envoyer des scribes et des crieurs pour expliquer ces opportunités nouvelles aux artisans, mais ils espèrent surtout désengorger les faubourgs.



62

L'insalubrité générale des faubourgs est un problème majeur : sans volonté manifeste d'urbanisation, les égouts sont inexistantes et les ruelles servent de caniveau. Les gouris n'ont pas établi de colonies mais leur présence en surface est importante, y compris dans le Palud. Les communes indépendantes font autorité, mais manquent lourdement de fonds pour gérer leurs territoires.

✦ Autorités

L'organisation des faubourgs repose sur les bases citadines mais n'est pas directement contrôlée par la ville. La Prévôté des Douanes, en charge de l'administration générale, trace les grandes lignes de sa politique pour Bejofa et gère attentivement le Port Fluvial, mais délègue la plupart de ses prérogatives aux communes. Dépourvues de moyens importants, les premières n'ont que peu d'influence et les secondes ont une structure très ancrée dans la vie associative de chaque faubourg, avec les particularités et inconvénients propres à chaque parcelle de la myriade d'entités qui les composent.

Les églises de fortune sont plus nombreuses que les bâtisses de rigueur : comme toujours, le clergé se nourrit de la misère pour fidéliser sa paroisse et ses représentants considèrent qu'officier dans les faubourgs est une sorte d'épreuve de foi.

La présence de la garde est importante le long des remparts dans le souvenir douloureux de l'invasion solomane et les portes de la ville sont étroitement surveillées de jour comme de nuit. Inexistante dans le cœur des faubourgs,

elle est remplacée par les milices de quartier ordonnées par les commissaires et mises en place par les communes avec une efficacité et une rigueur discutables.

Les guildes fleurissent dans chaque faubourg et leurs représentants joutent en permanence pour faire valoir leurs droits et leurs idées auprès des structures du pouvoir. De fait, celui-ci est volatile et compose avec chaque rue comme s'il s'agissait d'une commune à part entière. La corruption est notoire dans tous les domaines et les conflits sont quotidiens.

Derrière cette façade pittoresque du théâtre politique et social, les Ezguirs et la basse pègre prolifèrent sur le terreau de misère qu'ils affectionnent. La caravane des Slobad, sise dans le Palud, constitue une plaque tournante de la contrefaçon et d'innombrables petites bandes se créent dans les rues. Le Couloir-aux-Vents reste le faubourg le plus tranquille grâce à la protection des Félines. Plus insidieuses, les Toges Noires étendent progressivement leur influence vers l'Écorchebœuf, mais évitent de se confronter aux Ezguirs.

✦ Commerces et ressources

L'activité du Port Fluvial concerne moins les pêcheurs que l'acheminement toujours plus important du minerai. Le Couloir-aux-Vents et ses moulins sont principalement dédiés à la meunerie et ses guildes fournissent une

Brise-Soupir

Les moulins, peu nombreux dans l'enceinte de la ville, sont une annexe importante très contrôlée par les autorités de Bejofa. Hormis les taxes présidant à leur utilisation, leur surveillance est sous l'autorité du commissaire des douanes Breant de Loumière. Ce dernier a trouvé intérêt dans un partenariat officieux avec les Félines, permettant de garantir la sécurité de la commune, tout en offrant un havre d'asile aux truands – du moins tant que ceux-ci n'exercent pas leur activité autour des moulins. Du coup, les moulins de Brise-Soupir, au nord du Couloir-aux-Vents, sont le théâtre de négociations et de fomentations de nombreux gangs. Les Félines, en la personne de la fort diplomate féline métrisse, Mélisse Avarion, prélèvent un droit d'accès auprès des gangs pour garantir la neutralité de Brise-Soupir.

partie des greniers de la ville. Les faubourg des Peaux et de l'Écorchebœuf pratiquent les mêmes activités que les quartiers des Tanneries et de Sang-et-Os, qu'ils fournissent en matières premières. Leurs rues sont perpétuellement encombrées par les bestiaux et les punaises caractéristiques de leurs professions. Quant à la Foire du Gros sur la route de Saint-Sileas, c'est l'axe majeur reliant la campagne à la ville. La plupart des marchandises brutes et des caravanes de province arrivent par la route pour négocier leurs produits à la foire permanente qui anime le faubourg sur l'espace des anciennes lices.

Si les artisans, boutiquiers, étalagistes et colporteurs foisonnent, ils n'empêchent pas nombre de marchés parallèles de se développer en toute impunité. Les Ezguirs veillent par exemple sur le Port Fluvial pour la contrebande, tandis que les marchés de la contrefaçon intéressent les négociants peu scrupuleux.

Les faubourgs regorgent de tavernes – parfois de maigres placards ouverts sur une rue étroite – et de lieux de perdution pouilleux, tous prêts à démontrer que la foi arlamiste se dilue dans les bouteilles de claret. Peu ou pas contrôlés, les tripots sont le théâtre de toute sorte de jeux : depuis le combat de coqs jusqu'au sept-mi, un black-jack de banque et de bluff.

❖ Vie quotidienne

Les paysans vivant avec le rythme des saisons, les faubourgs ne trahissent pas leurs origines. Les rues grouillent littéralement du lever au coucher du jour, entre misère, travail harassant et négoce. Les similitudes sont ainsi plus nombreuses entre les faubourgs et la campagne qu'avec la toute proche Bejofa. Dès le matin, les négociants itinérants et les marchands se rendent à la Foire au Gros dans l'effervescence criarde des étals, puis franchissent les portes à la mi-journée pour vendre leurs produits en ville. Les échoppes s'ouvrent, les coins de rue foisonnent de gamins, de basse-cour en goguette, de porteurs d'eau ou de lait, d'agitateurs politiques, de charlatans aux produits miracles et de cartomanciens izganes. D'autres s'en vont travailler aux champs et la vie de chaque pâté de maisons se dessine autour des lavandières et des petits notables se prenant tous pour des préfets ou des grands bourgeois.

Les vêpres sonnent la fin de la journée et l'heure de la détente, jusqu'à ce que la nuit chasse les derniers gueux des rues. La faune nocturne est peu fréquentable et les règlements de compte entre gangs sont chose courante. Les troquets deviennent dangereux et les marchandises mal surveillées ont disparu quand vient le jour, jetant de nouveaux malheureux dans le Palud.

Le faubourg du Vieux-Bois est un petit village isolé, très calme de jour comme de nuit grâce à la protection chèrement payée de ses habitants aux Félines. Quant au Palud : s'y aventurer de jour est déjà une gageure, alors de nuit... entre les souffreteux, les mendiants crevés de la semaine que personne n'a songé à déplacer, les Izganes tramant on ne sait quoi, les gouris fouissant le marécage et les ombres de créatures luisantes remontées du fleuve, personne de sain ne s'y risquerait.

LE QUARTIER DU MONDE-CONNU

Le quartier du Monde-Connu est à Bejofa ce que le monde connu est à la création d'Arlam : le centre, le point de rencontre, le cœur qui bat pour alimenter tout le reste. Tout le monde y vient, tout transite par là. On ne peut pas prétendre avoir visité Bejofa sans être passé par ce quartier cosmopolite et bigarré. Une activité intense s'y déroule de jour comme de nuit, le Monde-Connu est commerçant, voyant transiter en son sein toutes les marchandises, des plus communes aux plus folles, ainsi que tous les services qu'une population de cité peut désirer.

Skarleto Nidle

Le Palud est certes un marigot d'épidémies et de monstruosité nocturnes. Pourtant, ses habitants ont plus à craindre des parasites hématophages que de la vermine carnassière. Parmi les agrégats de bois, de briques et de torchis boueux donnant forme aux communautés du bidonville, le ghetto de l'Aiguille écarlate est un mouiroir. Skarleto Nidle, maquerelle gourie touchée par les voies d'Arlam (comme quoi tout est possible) recueille les lépreux dans une cour des miracles que tous évitent. Les Izganes versent chaque mois un tribut à Nidle et sa communauté bâtarde de gouris et de malades afin qu'elle contienne sa misère purulente dans l'enceinte de l'Aiguille écarlate.

La rumeur prétend que ses sbires entretiennent des rapports avec certains apothicaires et sorciers prêts à payer un bras d'enfant pour des décoctions et des spécimens malsains, mais fort utiles dans le cadre d'un embryon de terrorisme bactériologique...

Les épurateurs du Monde-Connu

Le Monde-Connu dispose d'épurateurs répartis un peu partout dans le quartier. Personne ne connaît précisément leur localisation, afin d'éviter tout chantage à l'eau potable sur la population. Un seul de la douzaine d'épurateurs du coin n'est plus sous l'aile de la Prévôté du Commerce ; des Taupes l'ont repéré et en ont pris possession. Ils n'en font rien pour l'instant, si ce n'est s'alimenter eux-mêmes en eau, mais il y a fort à parier que les autorités sont prêtes à investir beaucoup pour le récupérer.

Le Monde-Connu dispose par ailleurs du plus grand, du plus performant et du plus complexe des épurateurs des Sept Cités pour traiter les eaux du grand Souk et des rues avoisinantes.

❖ Morphologie

Construit au pied des Monts Tocsin et Dragor, le quartier du Monde-Connu suit une pente légère et régulière, des rives du Sahar en direction du nord. Quelques places interrompent cette sensation de montée, la pente restant cependant suffisamment douce pour ne pas gêner le parcours des chariots et des personnes.

À l'est, le quartier est bordé par la Bej, l'un des deux bras de la principale rivière qui traverse la ville. Avec le dénivelé et le cours du Sahar en plus, les eaux usées et boues résultant de l'action des épurateurs sont facilement évacuées.

Rues et places

Ce qui frappe d'emblée en entrant dans le quartier, c'est la place occupée par les vendeurs, arnaqueurs et autres marchands. La plupart des lieux de passage du quartier sont bordés de petites tables, de tentures, de stands garnis de marchandises diverses, certes peu luxueuses, mais également peu onéreuses. L'animation est permanente.

Le Monde-Connu est traversé par plusieurs grandes rues suffisamment larges pour laisser passer des chariots, et parfois même pour que deux d'entre eux puissent se croiser ; cependant, afin d'éviter les problèmes, il est convenu que chacune n'est utilisable que dans un sens, le tout tissant un réseau parfaitement fonctionnel, du moment que l'on s'y connaît. On reconnaît les marchands nouvellement arrivés à leur tendance à emprunter les rues dans le mauvais sens avec leurs carrioles et ainsi provoquer des blocages et embouteillages divers. Un dicastère spécifique de la Prévôté Marchande planche d'ailleurs sur un système de signalisation adapté. À noter l'avenue des Faubourgs qui longe la muraille de Bejofa au nord-ouest du quartier, allant de la porte d'entrée de la cité jusqu'au fabuleux Souk du Monde-Connu et voyant, de ce fait, transiter le plus grand nombre de chariots de toute la ville. Ici, les piétons doivent prendre garde aux attelages en pleine course : un cavalier ou un chariot trop rapide emportent régulièrement les quelques étals qui tentent de survivre au pied des fortifications.

Toutes ces grandes rues se croisent sur des places vastes et bien entretenues, ayant souvent en leur centre des fontaines alimentées par les épurateurs, ou des statues élevées à la mémoire de hauts faits ou de héros passés. Chacune de ces places se transforme périodiquement en marché, où passages et allées exigües serpentent entre les tentes et étals qui se disputent l'essentiel de l'espace.

Entre ces avenues, tout un écheveau de petites rues sombres et tortueuses forment le royaume, non seulement des petites gens, mais surtout de la pègre qui les tient sous sa coupe.

Les communes

Comme tous les autres quartiers de Bejofa, le Monde-Connu se divise en communes plus ou moins officielles, souvent organisées par tradition autour des places et tenues par des corporations. Ainsi on trouvera une place spécialisée dans le marché des tapis, tandis que les immeubles des rues avoisinantes serviront d'entrepôts pour ces marchandises, de logements aux commerçants exerçant sur les lieux et de tavernes où les tractations se dérouleront. Toutes les places étant occupées, les corporations ne disposant pas d'une commune luttent pour prendre la place des autres ; tandis que celles qui ont un endroit à elles luttent pour obtenir un meilleur emplacement. Comme dans les autres quartiers, les habitants du Monde-Connu ont aussi tendance à s'organiser en communes, et parfois ce sont les lieux qui imposent une organisation. Ainsi la Brocanterie, où toute l'activité tourne autour des ventes aux enchères et de marchés aux puces, parce que c'est là que la plupart des salles de ventes publiques sont construites et là également que la Prévôté du Commerce a ses services de saisie et d'adjudication.

Dans les petites ruelles, les communes se font plus officieuses. Une sorte de canevas fixé par les bandes locales s'est mis en place, généralement tout aussi spécialisé que celui des communes corporatistes ; telle bande s'occupera du racket de telle zone, tandis qu'un autre gang sera spécialisé dans la vente de drogues entre deux rues bien précises.

La vie sous le ciel

À cause de l'édification d'étages supplémentaires, de nombreux bâtiments du quartier ont des toits faiblement inclinés, souvent troués de terrasse. De ce fait, la plupart d'entre eux sont utilisés pour des activités très diverses, de la plantation de framboisiers privée au marché clandestin et, avec le temps, des passerelles ont été construites pour les relier, du simple pont de corde aux ouvrages hautement élaborés. Accéder à ce monde du dessus se fait via les escaliers de certains immeubles donnant accès au toit ; par endroits, des échafaudages, des échelles et des systèmes de palans ont été aménagés à flan de bâtiment pour y accéder. Les bâtiments faisant facilement cinq à sept étages, parfois même huit étages, il n'est pas simple de rejoindre les toits, et l'escalade en a rebuté plus d'un.

Plusieurs communes se partagent les toits et forment une société particulièrement active la nuit ; les nombreuses torches et lampes utilisées font concurrence aux constellations dans le ciel, rendant très difficile la tâche de s'orienter. Cet aspect nocturne, combiné au peu de miliciens qui montent là-haut, fait que bon nombre d'activités illégales y ont trouvé leur place. Les toits sont le royaume des amateurs de « seconde main », des receleurs de produits « tombés de la carriole », ou plus exactement « tombés du toit », aux acheteurs peu soucieux de l'origine des objets mis en vente.

Les toits voient fleurir depuis quelque temps des citernes de récupération des eaux de pluie, permettant aux derniers étages de bénéficier d'un approvisionnement direct et ceci sans avoir recours aux services des porteurs d'eau soucieux de monnayer les courbatures générées par les escaliers.

Dans les sous-sols

Sous les rues et places du Monde-Connu, la vie est aussi agitée qu'en surface, que ce soit dans les égouts ou dans les réseaux de caves, le sous-sol est le lieu de prédilection de nombreuses activités : des combats illégaux comme des auberges discrètes et des entrepôts sont légion.

Et bien sûr il y a les gouris. Leur société est organisée sous Bejofa comme sous toute autre ville. Il s'agit essentiellement de nids, de taille variable, de gouris vivant en bonne intelligence avec les humains. Les Taupes sont évidemment très présents dans ces souterrains qui s'étalent sur de très nombreux niveaux. Bien peu de gens de la surface osent descendre plus bas que les premiers niveaux où l'on trouve des commerces spécifiques permettant aux gouris de vendre des produits qui leur sont propres, comme des champignons ne poussant que loin sous la terre ou les pavés de granit gris qu'ils extraient de carrières creusées loin sous la surface.



Porteurs d'eau contre tuyaux

Sur les toits, la lutte s'est engagée entre les porteurs d'eau et les Isidoriens. Ces derniers ont en effet commencé à installer des citernes et des tuyaux afin d'alimenter directement certaines demeures, contre juste rémunération, bien évidemment. Les porteurs d'eau voyant leur monopole battu en brèche, les actes de sabotage contre les constructions isidoriennes n'ont pas tardé à se produire. La situation devient tendue et risque fortement de dégénérer dans des délais assez courts. Si des gens venaient fourrer leur nez là-dedans pour tout remettre en place, les habitants seraient bien heureux de voir revenir une paix relative.

ATLAS DE BEJOFA

Histoire du quartier

Le Monde-Connu est né dans la deuxième grande phase de croissance de Bejofa. Mort depuis longtemps, Ocreuze n'était plus là pour poursuivre son œuvre visionnaire et, bien que ses idées aient fait école et marqué les esprits, personne n'était de taille à prendre la relève, par manque de moyens ou de talent... ou de génie.

Suite à l'insurrection des Bandeaux Noirs de 2215, de nombreux libres-penseurs et autres frondeurs rejoignirent la ville. Il fallut construire, et rapidement, afin de satisfaire un afflux important de nouveaux habitants. Sous l'influence des quartiers dessinés par Ocreuze, les bâtisseurs se lancèrent dans de folles entreprises, construisant des édifices de six, sept, voire huit étages. On garda le principe des rues à arcades, permettant ainsi un passage couvert au niveau de la rue et une surface de logement plus importante dans les étages. Avec le temps, ces arcades se sont transformées en boutiques et le passage a souvent fini par se limiter à la rue elle-même. Afin de profiter du commerce le long du Sahar, on construisit également des entrepôts. Les bourgeois nouvellement établis installèrent très vite de nombreuses échoppes, dont certaines possèdent depuis cette époque une excellente réputation. C'est également à cette période que le célèbre commerçant et aventurier khaler Abdul Al-Hassamrir mit sur pied le Souk du Monde-Connu, inspiré des souks de son pays natal ; sa famille tient encore les lieux après toutes ces générations.

En 2258, lors de la deuxième rébellion des Bandeaux Noirs, le Monde-Connu fut au cœur de la révolte, l'endroit étant propice à la propagation des idées révolutionnaires. De cette époque, les lieux ont conservé une réputation de liberté et d'indépendance perdurant même face aux Familles crimi-

nelles, qui peinent à tout contrôler malgré les agents qu'elles cultivent dans le coin.

Depuis, le Monde-Connu n'a guère connu de gros changements. Les nombreux bourgeois y ayant immigré lui ont donné une réputation commerciale de premier ordre. Entre les étals dans les rues et les grandes boutiques dans des demeures de qualité, le curieux peut trouver ce qu'il veut, tout ce qu'il veut, au Monde-Connu.

✦ Autorités

Représentants de l'ordre

La situation des représentants de l'ordre dans le Monde-Connu est complexe : le quartier est partagé entre trois préfectures, dépendant de deux prévôtés différentes, qui doivent encore compter avec les interférences des Prévôtés du Commerce et des Douanes. Ajoutons à cela le statut des préfets de jour et de nuit, et l'on obtient une véritable pelote d'épingles dans laquelle bien peu de gens ont envie de se retrouver coincés. En cas de hauts faits, chaque préfet voudra tirer le bénéfice, tandis qu'en cas de sale histoire, chacun voudra passer la patate chaude à son collègue. Théoriquement, les juridictions sont clairement définies. En pratique, sur le terrain, les miliciens ne savent jamais à quel saint se vouer, car on leur dit tout et son contraire : un jour ils arrêtent un voleur dans une ruelle, le lendemain il est relâché car ladite ruelle est sous le contrôle de l'autre préfecture. Les représentants de l'autorité du Prince ne sont pas toujours bien perçus dans ce quartier de libres-penseurs et de commerçants indépendants.

66

La Prévôté du Commerce dans le Souk

Les rapports entre le principal lieu de commerce du Monde-Connu et la prévôté sont très ambigus. Ephran Al-Hassamrir sait accueillir les contrôleurs et vérificateurs envoyés par les autorités, les installant sur des coussins moelleux avec une tasse de thé et un narguilé, pour définir combien le contrôleur va toucher pour éviter telle ou telle échoppe. Chaque semaine, les marchands installés dans le Souk versent à Al-Hassamrir une somme forfaitaire pour que ce dernier les garde hors de portée de la prévôté.

Si le Prévôt du Commerce prenait réellement conscience du niveau de corruption de ses hommes, on aurait sans doute l'occasion d'assister à un grand nettoyage de printemps. Mais pour le moment, cette manière de faire convient à tout le monde. Les contrôleurs arrondissent largement leurs fins de mois et Al-Hassamrir garde le contrôle sur le Souk et les activités qui s'y tiennent.

Il y a bien peu de choses qu'Al-Hassamrir refuse de couvrir ; citons la nécromancie, la démonologie et le trafic de cadavres. Selon l'expression, tout ce qui rentre fait ventre, et Al-Hassamrir apprécie grandement de voir grossir le ventre de ses coffres.

Les gens du crû préfèrent s'en remettre à des milices privées et des mercenaires qu'ils payent eux-mêmes, la garde officielle de la cité sanctionnant de-ci de-là les petits délits qu'ils rencontrent, et avec une forte tendance à fermer les yeux, si la patte est graissée. Par contre, les délinquants ont intérêt à se méfier des mercenaires engagés par les marchands : ces derniers sont biens moins coulants que la milice et ne se fatiguent que rarement à respecter les procédures légales avant d'agir.

Il faut encore mentionner les milices communales, profitant du côté multiracial du quartier pour engager de belles brutes comme cette troupe de Stövengers dans la force de l'âge, récemment recrutés pour assurer la sécurité de la Brocanterie.

Autorités commerciales

La Prévôté du Commerce a un rôle particulièrement important sur le quartier – du moins en théorie. Les marchands payent leurs taxes et impôts, laissent les représentants vérifier les stocks, tout est fait pour arborer une façade respectable. Mais dans le Monde-Connu, on préfère faire les choses par soi-même et la Prévôté du Commerce passe donc à côté de très nombreuses tractations.

Consciente de ce double-jeu, la Prévôté du Commerce a instauré tout un noyautage des organisations corporatistes et espionne les marchands qui lui semblent les plus suspects. Ses limiers tentent d'infiltrer les groupes de marchands incriminables pour pouvoir dresser des constats, mais plus d'un ont été retrouvés dérivant sans vie dans le Sahar sans qu'aucun coupable ne soit désigné. Le jour où la prévôté trouvera les moyens de lancer une opération d'envergure sur le quartier, bien des têtes tomberont.

Il est une zone au nord du quartier où la Prévôté des Douanes marque une forte présence. En tant que responsables des murs et des portes, mais aussi des marchandises qui entrent et sortent, ses représentants sont en nombre dans toutes les rues qui bordent ces murailles. Le statut de marchand du quartier leur donne également un argument pour aller fourrer leur nez dans toutes les affaires du Monde-Connu, au grand dam de leurs confrères des autres prévôtés qui ne voient pas cette ingérence d'un très bon œil. Du coup, les commerçants véreux ne sont pas les seuls à mettre en place de fausses pistes pour dérouter les douanes, et la Prévôté du Commerce va jusqu'à engager des gens de la pègre afin d'éviter que des représentants directs de l'autorité du Prince ne viennent traîner dans les boutiques.

Les autorités de l'Ombre

Le Monde-Connu n'est pas sous la coupe d'une Famille en particulier. Trois d'entre elles ont une réelle autorité sur les affaires criminelles du quartier, et leur poids se fait sentir.

Étonnamment, l'une des plus influentes dans ces rues est une Famille qui a un poids plutôt faible dans le reste de Bejofa,

à savoir les Fils du Sabre. Bien que cela ne soit pas officiel, Ephran Al-Hassamrir, gérant actuel du Souk, est affilié aux Turbans ; bien entendu, son origine alimente les rumeurs à ce sujet, comme le fait que la sécurité du Souk soit assurée par des bandes de Khalers aux larges cimenterres. L'influence de la famille Al-Hassamrir se fait également sentir dans les tentes où se négocient certaines grosses affaires, sur de petits coussins, une tasse de thé à la main. Les Fils du Sabre ont des commissions sur la plupart des transactions qui passent par le Souk, en échange d'une sécurité optimale. Leur chef est un combattant hors pair que l'on appelle Toufik du Désert, et il est fortement déconseillé de créer des problèmes dans l'enceinte du Souk.

Ils ne sont pas maîtres du quartier, mais les Félines sont bien présents, principalement sur les communes des toits. Beaucoup de boutiques et de petits commerçants profitent des toits pour offrir à leurs clients un ciel dégagé, un sol jamais boueux et une quasi-absence de gardes en haut de ces demeures aux étages nombreux. Dès lors, le terrain est propice à des activités très diversifiées. Miros Assimad s'est donné pour but de ramener le quartier dans le giron de sa Famille ; c'est un félin ambitieux et amateur de luxe.

Une autre autorité criminelle est Jehanne Delcombe, à la tête de la faction des Isidoriens du Monde-Connu. Esprit libre et éclairé, elle est très fière de faire remonter sa famille aux deux révoltes des Bandeaux Noirs. Les nombreux échanges de marchandises venues des quatre coins du monde permettent aux Isidoriens de mener à bien quantité d'expériences dans les recoins et autres arrière-salles du quartier, et le développement des citernes de toiture permet de remplir les caisses.

Pour ce qui est des autres Familles, leur rôle dans le Monde-Connu est plus restreint. Les Réîtres sont engagés comme mercenaires par certains commerçants ou certaines communes. Les Ezguirs restent tranquillement à faire la manche au coin des rues tout en laissant traîner leurs oreilles, mais ils sont exclus de certaines zones comme le Souk.

❖ Commerces et ressources

Le Monde-Connu est un quartier essentiellement commerçant... et de tous les types de commerces. Des grandes échoppes donnant sur les larges artères pleines de monde aux sordides boutiques d'arrière-cour, tout le monde y trouvera son compte. Du moins, tant que l'on respecte la liberté de chacun ici. La tradition des libres entrepreneurs reste vaillante de nos jours, et aucune Famille, aucun clan ni aucune autorité ne se substitueront aux décisions prises par les occupants des lieux. Il y a cependant un nom qui ressort régulièrement, c'est celui de la famille Al-Hassamrir ; à la tête du Souk depuis des lustres, elle a donc un poids non négligeable dans le commerce local. Habitant le quartier depuis des générations, cette famille est reconnue par ses pairs, et elle

agit souvent comme intermédiaire entre les autorités et la populace.

Comme cela a déjà été signalé, le quartier est divisé en communes, et beaucoup d'entre elles sont tenues par des corporations. Dans une même zone, le commerce est strictement tenu par une poignée de riches personnalités ne supportant pas la concurrence. Ces gens organisent la surveillance des marchés afin de s'assurer que tous ceux qui œuvrent dans la même branche leur sont bien affiliés. Aucun artisan et aucun boutiquier ne peut échapper à ce contrôle.

❖ Vie quotidienne

Le premier mot qui vient à l'esprit en arrivant dans le Monde-Connu, c'est « diversité »... suivi de près par « ruche ». Les rues sont perpétuellement encombrées d'étals et résonnent en permanence des appels des vendeurs à la criée, des exclamations des enfants, des beuglements des animaux de trait. Les négociations se font dans une collection improbable de langues, et suivent nombre de traditions différentes. Cet endroit est l'un des rares au monde où tant de peuples peuvent ainsi se côtoyer sans que la situation ne dégénère immédiatement. Tout n'est pas rose cependant, et les rixes sont nombreuses ; elles sont juste davantage liées à des désaccords commerciaux qu'à des problèmes ethniques.

68

Quelques lieux particuliers

Chaque rue et chaque place du Monde-Connu constitue déjà un lieu particulier, ne serait-ce que par la diversité des communes que l'on trouve dans le quartier. Cependant, il est des lieux d'exception, ici aussi, et nous allons nous attarder sur certains d'entre eux qui peuvent devenir autant de théâtres d'aventures.

Le Souk est sans doute l'endroit le plus marquant et le plus vivant du Monde-Connu, et vous trouverez sa description détaillée en p. 74.

L'église d'Arlam

Au sud-est du quartier, sise sur la Place des Frères d'Armes – nommée ainsi en l'honneur des combattants qui ont perdu la vie lors de la Guerre de Libération – se trouve l'église arlamiste. Bien que bâtie sur les mêmes bases que toutes les autres, elle est nettement moins traditionnelle dans les messages qui y sont transmis. En effet, le prêtre Adalfus, en charge de l'endroit, est un héritier des esprits libres-penseurs qui ont baigné les lieux. Au grand dam de sa hiérarchie qui cherche une bonne excuse pour l'éjecter, Adalfus prône un arlamisme plus ouvert, moins lié à la monarchie et ne poussant pas toute technologie dans les flammes de l'enfer. De ce fait, les cultes d'Adalfus ont un succès que beaucoup d'autres prêtres lui envient, attirant des foules denses dans l'église toujours bien entretenue grâce aux nombreuses donations.

Contacté à plusieurs reprises par les Isidoriens, Adalfus refuse cependant d'entrer dans ce jeu. Il reste un fervent arlamiste, et rejette le crime. La Famille criminelle ne perd cependant pas espoir de pouvoir un jour s'appuyer sur l'autorité de l'homme d'Église.

Le promontoire de la fontaine

Le long des berges du Sahar, tout à l'ouest du quartier, se trouve un petit promontoire qui s'avance vers le fleuve, à environ cinq mètres au-dessus de l'eau. Il y a ici une large fontaine de pierre blanche, profonde d'un bon mètre, alimentée en eau potable via les conduites d'un épurateur. L'endroit est un lieu de rendez-vous pour toute la jeunesse locale, et la place entourant la fontaine est souvent pleine de groupes discutant de tout et de rien. Lieu idéal si l'on veut se tenir au courant des derniers ragots en date, la rumeur naît souvent ici.

À noter que, le soir venu, les jeunes qui discutent ici ont tendance à s'aviner de plus en plus, déambulant avec leurs bouteilles à la main avant d'aller rejoindre l'un des nombreux lieux de villégiature nocturne qui abondent le long des quais du Sahar. Au vu de la populace du coin, ce promontoire devient en soirée le lieu privilégié où les Familles criminelles influentes viennent recruter des cagoux (voir p. 20), ou tout au moins y viennent faire leur choix au milieu des étudiants.

La magickha

Au nord-ouest du quartier, au pied des murailles, se trouve un bâtiment étonnant, une grande structure cubique surmontée d'un dôme argenté reflétant le soleil. Aucune fenêtre, la seule ouverture étant une large porte sur la façade sud. À l'intérieur, des globes alimentés magiquement diffusent une lueur légèrement colorée. La magickha est aussi un marché du Monde-Connu, spécialisé dans les domaines mystiques et magiques. On peut y trouver de nombreux talismans, plus ou moins efficaces, des objets légèrement magiques créés pour la vente, mais aussi des reliques plus anciennes et plus ou moins véridiques. Parfois ce sont directement les mages qui vendent leurs produits, donnant un côté étrange aux négociations et profitant de leur aura de mystère pour impressionner la clientèle. Le plus souvent, des marchands plus standards font office d'intermédiaires pour écouler les marchandises.

C'est à la magickha aussi qu'a lieu le fameux commerce des célèbres boîtes de conserve, dans lesquelles des denrées périssables sont enfermées par des moyens magiques permettant de les garder nettement plus longtemps que leur date de péremption originale.

Le marché couvert

Tout à l'ouest du quartier, on peut trouver la Place des Barricades, ainsi nommée depuis la révolte des Bandeaux Noirs. De nos jours, plus de murs, mais des

tentes qui se collent les unes aux autres pour former un fantastique marché couvert. Les tissus de couleurs variées qui le constituent permettent de déambuler, à l'abri de mauvaises conditions météorologiques, au milieu d'échoppes exclusivement djazzares. Tous les commerçants ici sont djazzars, tout comme les mercenaires qui veillent à la bonne marche de l'endroit. Le marché couvert est donc une source non négligeable de produits exotiques divers et variés, plus ou moins légaux. On trouvera ici des potiers et des tisserands proposant des objets manufacturés avec grand art et portant les couleurs du continent noir. Les conteurs sont légions, entretenant la tradition de leurs contrées et rappelant aux émigrés leurs racines ; on y trouve aussi un petit groupuscule vouant un culte à Djenah, le grand roi qui devrait se réincarner pour sauver le peuple opprimé... Mais l'endroit est aussi riche en herboristes dont les préparations sont un défi pour les spécialistes de la Principauté ; les herbes utilisées sont spécialement importées de lointaines terres, et leur utilisation n'est connue que d'une élite.

À noter encore que le seul moyen de ne pas se faire largement arnaquer ici est de parler le talmo. D'ailleurs, bien peu de gens emploient l'uméliorien à voie haute, fiers combattants djazzars y voyant une forme de provocation.

Le Grand Épurateur

Le fameux Grand Épurateur du Monde-Connu, celui situé près la porte nord du quartier et aux mains des autorités, n'attire certes pas les foules, mais les convoitises. Imaginez ce que pourrait obtenir un gang tenant l'endroit et mettant un frein à la distribution d'eau potable. Cet épurateur a été construit à l'apogée des connaissances utilisées dans leur fabrication, et il est le plus grand que la Principauté connaisse. Il est constitué de plusieurs dalles filtrantes, réparties dans une série de grottes communicantes. Au travers de ces espaces se trouve un dédale impressionnant de tuyaux et de conduites, des réservoirs et des tonneaux. Les eaux usées proviennent de tout le quartier avoisinant le Grand Souk et passent selon un système très complexe de salle en salle avant de finir, pures, dans une gigantesque réserve souterraine, constituant ainsi une large nappe phréatique de laquelle rayonnent les conduites pour le réseau des fontaines et points d'eau.

Face à l'apparition des citernes de toiture, les revenus de l'épurateur ont quelque peu chuté et ceci au grand dam des autorités et des porteurs d'eau qui leur reversent une partie de leurs gains. On a même envisagé de recourir à une branche rebelle des Isidoriens pour développer un système de distribution d'eau par conduites forcées ou aqueducs révolutionnaires afin de récupérer le manque à gagner. Le projet semble au point mort, mais n'attend que la nomination d'un nouveau fonctionnaire pour ressurgir quand on l'attendra le moins.

La boutique de Callum

Callum est un artisan cassar arrivé à Samarandé comme esclave ; son comportement exemplaire et son travail acharné lui ont permis d'acheter sa liberté au bout de quelques années. Une fois qu'il eut appris tout ce que son ancien maître d'apprentissage pouvait lui transmettre, il s'établit à Bejofa dans la commune des Archers, réputée pour ses facteurs d'arcs. Callum développa rapidement une autre spécialité, celle des flèches et carreaux. Les projectiles n'avaient aucun secret pour lui. Très vite, le mot passa d'archer en tireur, et la fine fleur de l'archerie locale accourut dans sa boutique. Callum vend donc tout type de flèches, carreaux, carquois. Il est réputé pour ses produits de qualité, qui sont quatre à six fois plus chers, mais nettement plus précis (bonus de un ou deux au jet de tir).

Callum a également développé des projectiles particuliers, comme des pointes en croissant de lune (idéales pour couper des cordes), des pointes assommantes, ou encore des pointes creuses (même principe que la dague creuse pour inoculer un poison). Plus classiques : les projectiles-grappins ou les siffleurs qui permettent de détourner l'attention.

Depuis quelques années, Callum travaille avec des alchimistes ; la rumeur veut même que des Isidoriens touchent une part de ses ventes. Ses derniers produits, qu'il ne présente qu'à ses meilleurs clients, ont en effet des actions parfois très étonnantes. Citons cette flèche dont le bout est composé d'une petite capsule d'eau qui a pour effet de pouvoir éteindre des torches, ou encore le modèle qui répand un liquide inflammable particulièrement poisseux et collant à l'impact, tout en étant équipée d'une minuscule capsule de gaz hautement combustible au contact de l'air. Les prix sont très élevés, mais Callum est réellement un artisan hors pair qui a bien entendu pris soin de protéger sa boutique au mieux.

La Fontaine des Désirs

Dans le sud-ouest du Monde-Connu, on peut trouver un pâté de maisons peintes de tons pastels très agréables. Les volets sont tous fermés et les quelques portes qui permettent d'entrer sont gardées par de d'intraitables cerbères. Ici ne peuvent entrer que des gens bien habillés et sans armes, possédant suffisamment de couronnes. Chaque bâtiment entourant la cour centrale est occupé par un lupanar différent, chacun ayant sa spécialité plus ou moins légale, plus ou moins déviante. Les différents patrons forment une alliance afin d'assurer non seulement la sécurité mais également la qualité des services proposés.

La place centrale du pâté de maisons contient une magnifique fontaine décorée d'une mosaïque de roses et de bleus, avec des pièces de fer forgé formant d'élégantes arabesques. Une eau fraîche s'en écoule toutes les heures du jour et de la nuit. Autour d'elle s'étend un petit jardin à l'herbe finement coupée, émaillé d'arbustes fruitiers et de plantes grimpant le long des murs.

BÂTIMENTS & PLANS

Bâtiments & Plans

HÔTEL DE VILLE



Une ville se comprend souvent à ses bâtiments officiels. L'Hôtel de Ville de Bejofa parle en même temps du rêve de grandeur d'un quartier devenu ville et du sens pragmatique propre à la ville rose. On retrouve son architecture assez typée dans presque tous les quartiers de la cité, dans les bâtiments plus modestes abritant les différentes prévôtés.

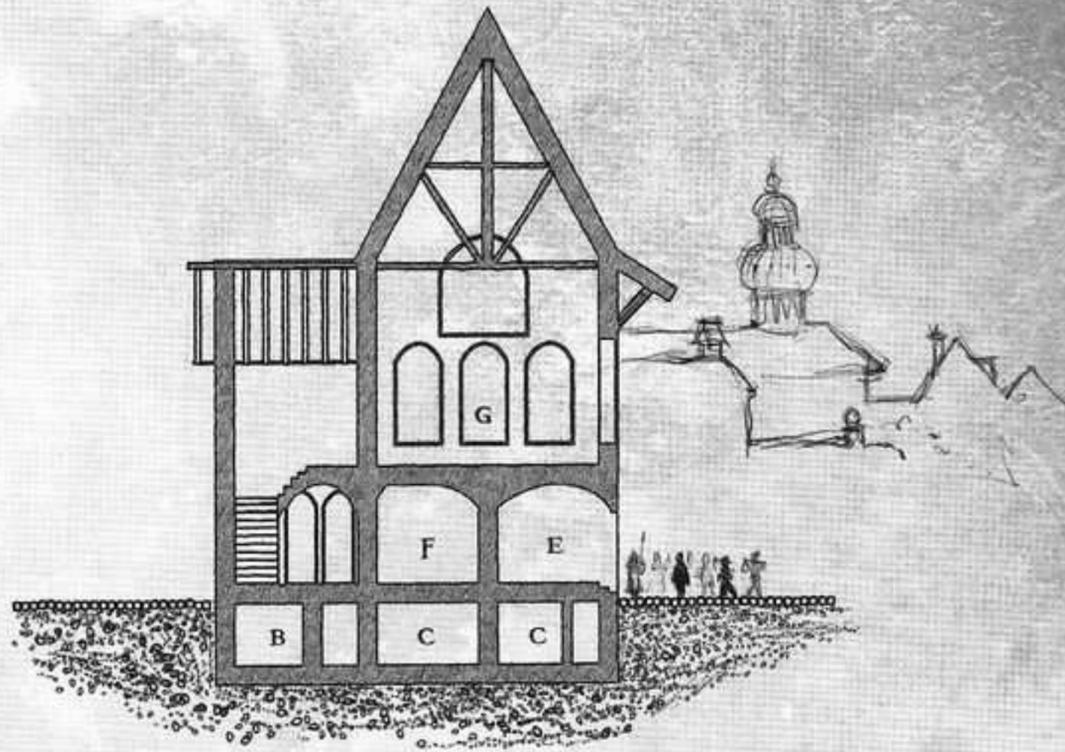
Construit en pierre de taille pour se différencier des bâtiments de brique rose, il s'élève gracieusement, malgré sa masse, sur un socle percé d'arcades sur sa longue face frontale.

Le rez-de-chaussée s'ouvre sur la rue par trois côtés, offrant un vaste espace public abrité, servant suivant les jours, de marché couvert, de place d'embauche, de forum public et finalement bien trop souvent d'abri pour les mendiants qui jouent au chat et à la souris avec les miliciens en poste dans le bâtiment. La rumeur naît souvent dans ces murs attirant les conspirateurs comme des mouches. C'est le domaine de prédilection des « oreilles », qui savent aussi parfois ouvrir l'œil pour connaître les nouveaux prévenus, avertissant les familles du sort de leurs membres malheureux. La présence permanente de la milice pousse les malfrats à se comporter discrètement et civilement ; on y trouve sans aucun doute les truands les plus propres et les mieux sapés du quartier – si ce n'est de la ville. On les surnomme les « coquets » et, bien que l'on se moque facilement d'eux, plus d'un tire-laine des bas quartiers rêve de prendre leur place.

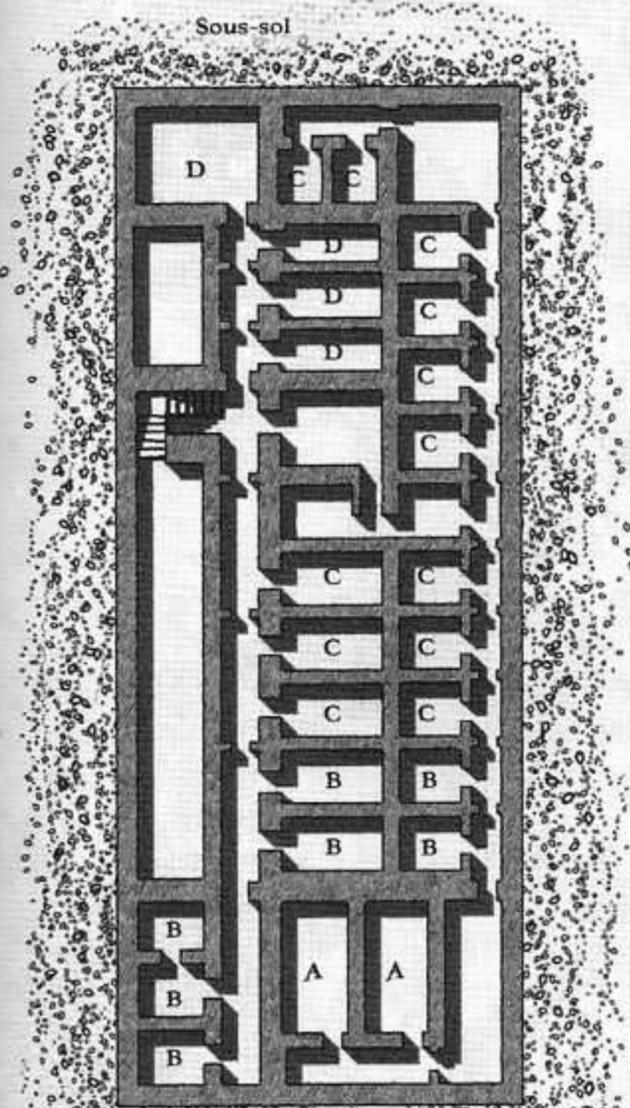
L'arrière du bâtiment s'ouvre sur un vaste jardin muré, domaine réservé des édiles et des notables, lieu de négociation privilégié pour décider du sort des prévenus et pour monnayer la clémence des juges. On y croise l'élite de la ville, tous domaines confondus. C'est souvent lors d'une promenade dans cet endroit que l'avenir de Bejofa a connu ses plus grands virages. On y accède selon le bon vouloir des gardes de faction présents en permanence et ceci uniquement de jour. Les grilles sont closes pour la nuit et des molosses y sont lâchés afin de décourager les plus téméraires d'imaginer s'installer pour dormir sous un arbre pluri centenaire. L'entretien est parfois assuré – sous bonne garde – par des prévenus, mais ceci change en fonction des prévôts.

Le sous-sol est aussi clos que le rez-de-chaussée est ouvert. Y aller est tout sauf un honneur, en ressortir en un morceau, un bonheur rare et ineffable. Royaume des portes verrouillées, il ferait le bonheur d'un perceur, sauf qu'on y vient les fers aux mains et presque aussi nu qu'à la naissance. Deux types de cellules constituent l'essentiel du souterrain, les cellules de punitions où cuvent les ivrognes trop violents, les fauteurs de troubles mineurs et les petits malfrats qu'on préfère effrayer que punir ; on y reste au pire quelques jours. La proximité de l'Université des Saintes-Roches garantit un arrivage régulier d'étudiants éméchés, avec des pics de fréquentation en fin de semestre. Les cellules de captivités, d'un autre côté, servent à tenir au frais de vrais criminels dans l'attente d'un jugement, ou à purger des peines de moyenne durée en isolement, loin des prisons surpeuplées. Pour l'agrément des geôliers on y trouve aussi des chambres de supplices, des locaux de service et le cellier du conseil.

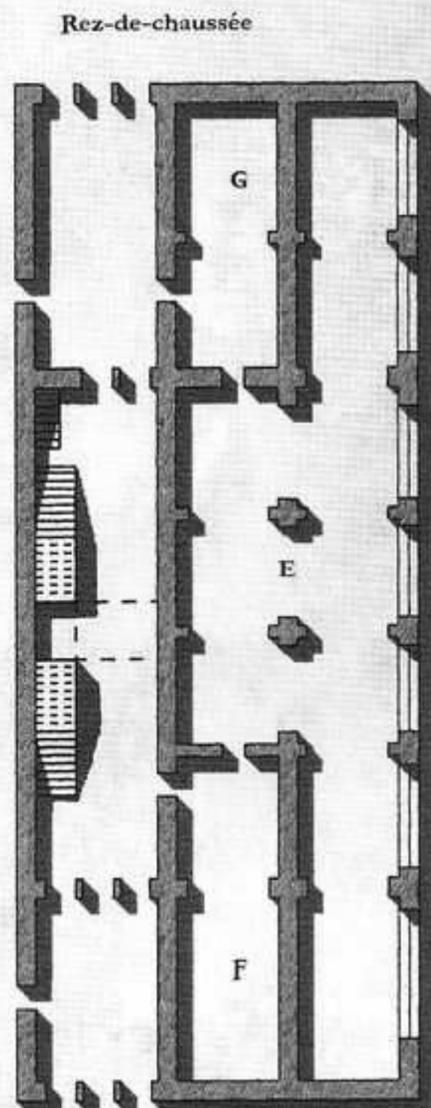
L'étage est le symbole du pouvoir aveuglant et imposant. On y accède par un majestueux escalier symétrique se développant dans un espace en double-hauteur, on pénètre à l'invitation des gardes de faction dans l'immense salle d'audience, où l'appareil architectural tend à écraser le plaignant par ses dimensions titanesques et par la clarté aveuglante des ses généreuses fenêtres à vitraux. D'une largeur de douze mètres pour une longueur de cinquante, avec un faite culminant à près de vingt mètres, il est l'antithèse de Bej' la surpeuplée. C'est un lieu vivant en permanence, changeant de visage en fonction des moments de la journée, bruissant des allées et venues des notables qui, à force de s'y rendre pour leurs affaires officielles, ont pris l'habitude d'y régler une partie de leurs affaires privées, au point d'y voir même quelques mondaines parader et prospecter. Deux autres salles occupent l'étage, la salle du conseil aux dimensions spacieuses, bien que plus raisonnables, remarquable pour son parquet marqueté et ses murs lambrissés de bois noble, et un bureau lié aux tâches administratives, siège réel du pouvoir exécutif local. Un bataillon de clercs peuple cette dernière, concurrençant le bruit des négociations de la salle d'audience par celui du bec de plume sur le papier chiffon.



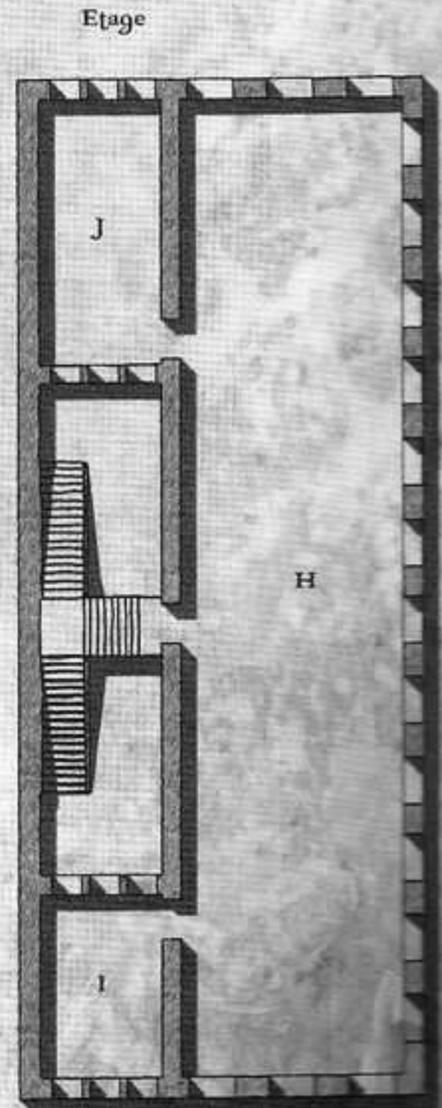
Coupe transversale



- A. Chambre des supplices
- B. Cellules de punition
- C. Cellules de captivité
- D. Services



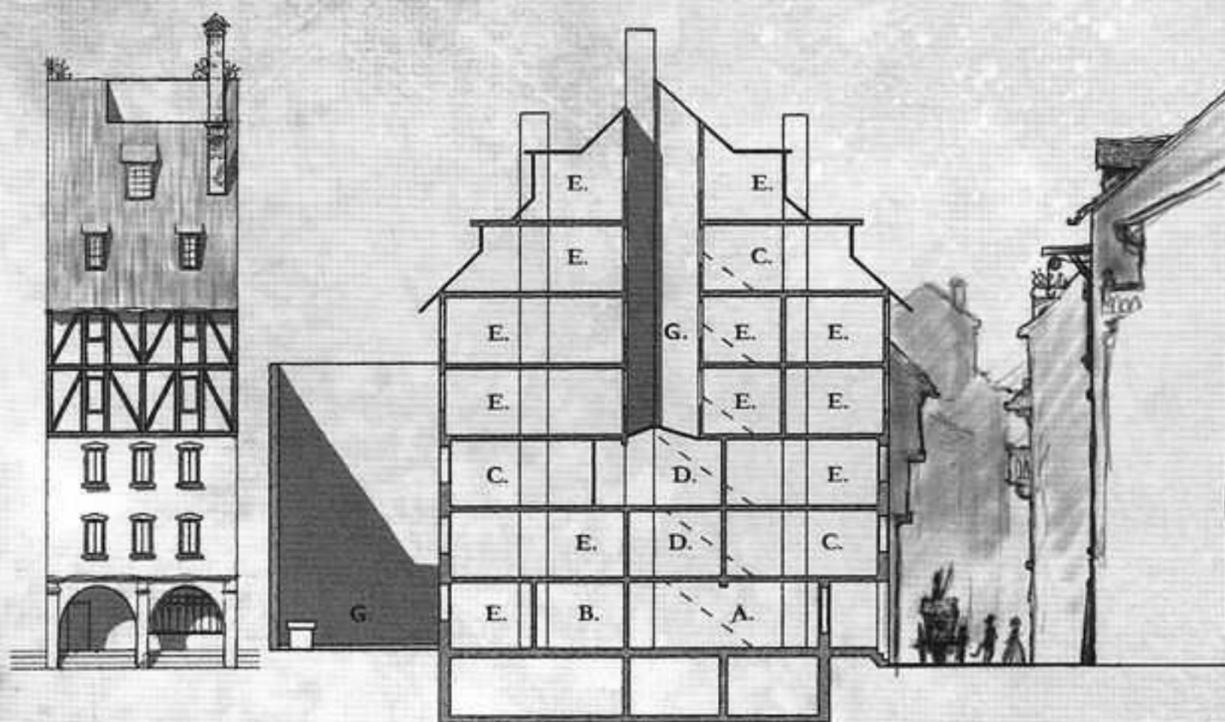
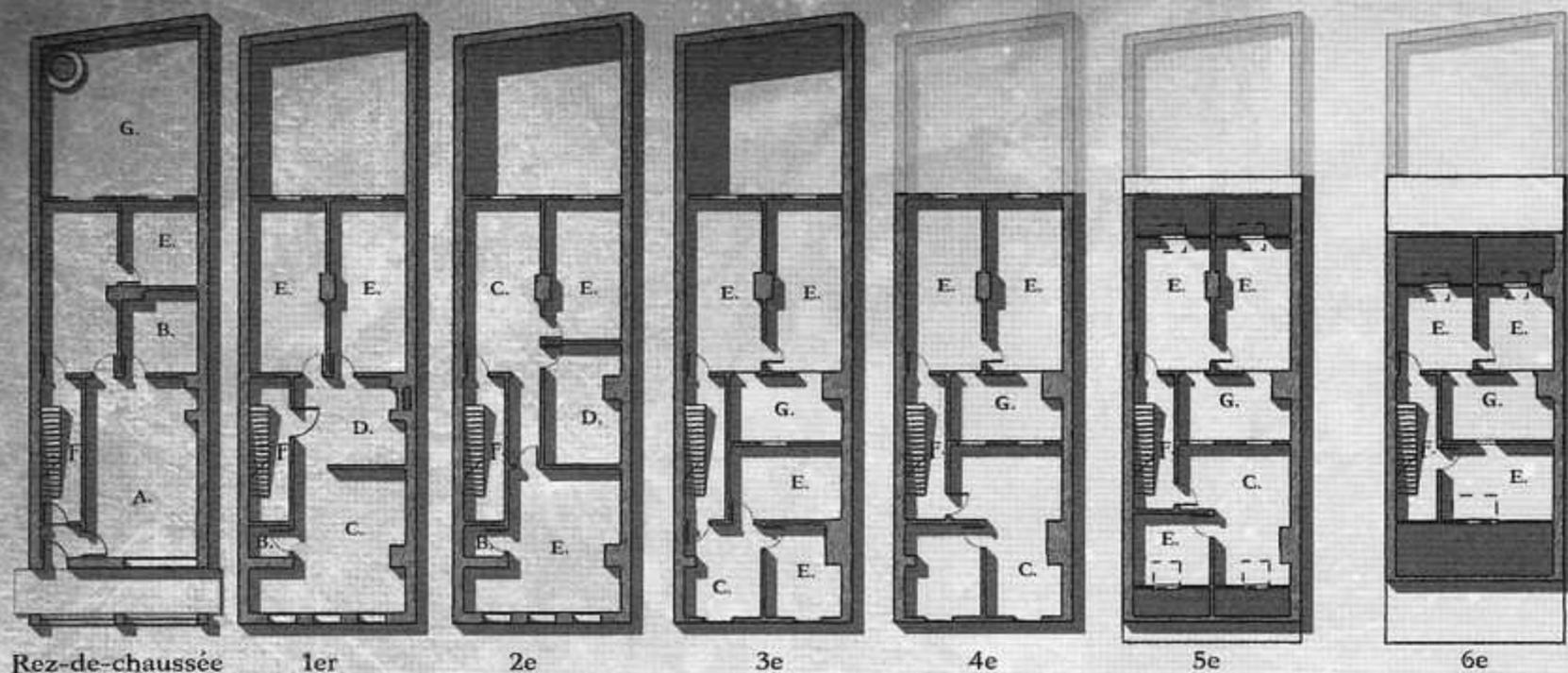
- E. Halle couverte
- F. Entrepot
- G. Salle de garde



- H. Salle d'audience
- I. Administration
- J. Salle du conseil

Echelle 1:500 (1cm = 5m)





- A. Atelier/ magasin
- B. Réduit
- C. Séjour
- D. Bureau / Cuisine
- E. Chambre
- F. Escalier
- G. Cour
- H. Puit

Façade rue

Coupe longitudinale

Echelle 1:500 (1cm = 5m) 0 5 10

MAISON TYPIQUE DU QUARTIER DE BEJ'

La maison traditionnelle de Bej' est un microcosme qui résume bien la nature du quartier.

Un vaisseau de pierres, briques, torchis, bois et tuiles, étroit et tellement élevé qu'il semble défier les lois de la gravité. Dominant la rue du haut de ses six étages sur rez-de-chaussée, il abrite commerce, ateliers, appartements et chambres indépendantes, logeant environ vingt personnes.

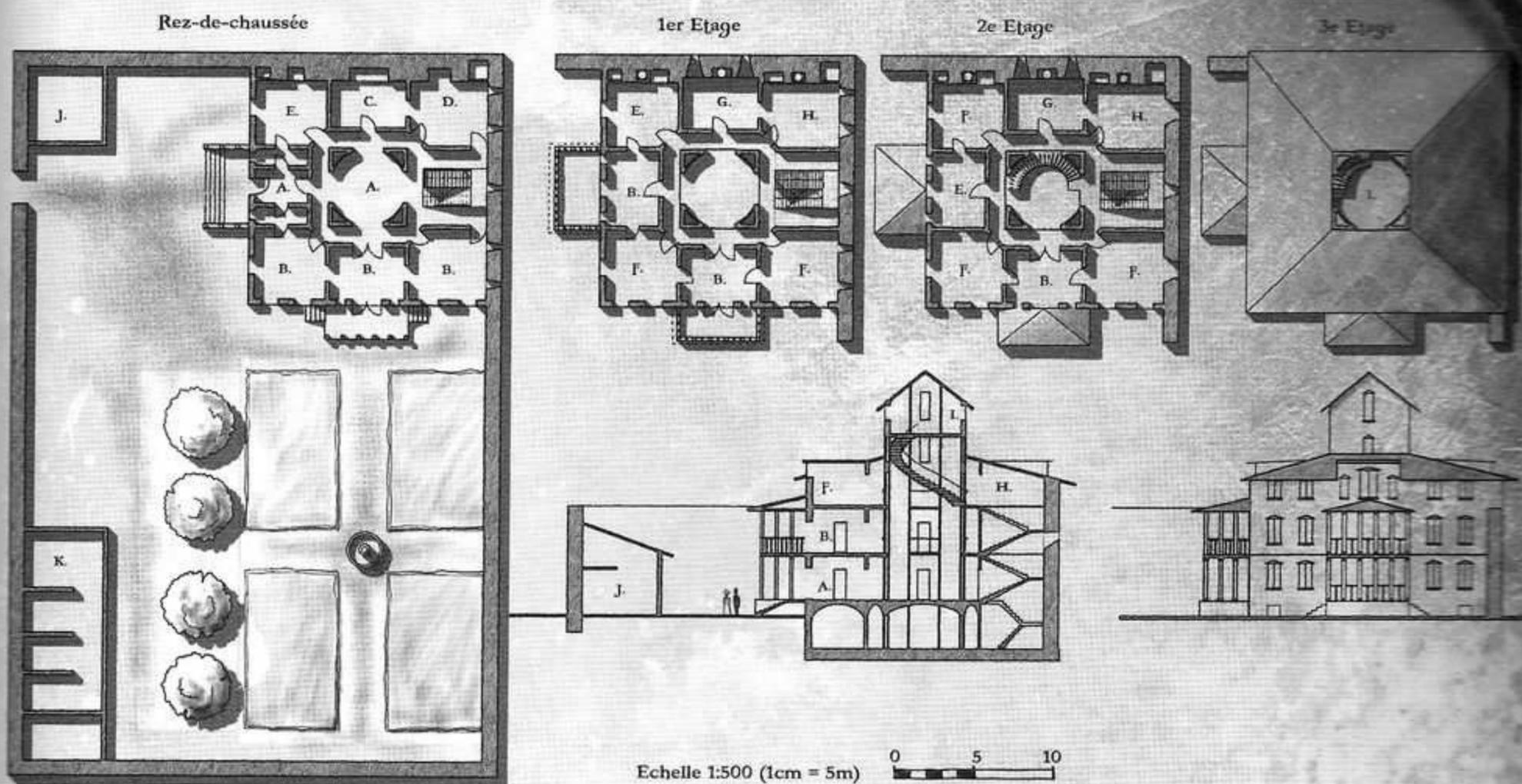
Au rez-de-chaussée, une arcade voûtée en pierre couvre l'entrée. L'échoppe de Maître Hubert Bonnefoi fournit le savon et les chandelles de tout le quartier et imprègne la cage d'escalier commune d'une forte odeur de suif de bœuf ou de mouton (selon les arrivages). Son apprenti Mathieu dort dans la chambre-bureau donnant sur la cour arrière qui sert de dépôt. De petites fenêtres à carreaux symbolise la

relative prospérité du commerce, ainsi que la vitrine en arc suffisamment transparente pour que Maître Bonnefoi tienne à y présenter son travail.

Au premier étage, domaine de Gilberte Bonnefoi résonnent les cris de Suzanne, Constance, Pierre-Louis et Gontran, les rejetons du couple. Les enfants se partagent les deux chambres arrière alors que les parents dorment dans le séjour donnant sur la rue.

Au deuxième étage vit la famille de Jean Falandon, comptable de son état. Sa femme, Huguette, peine à s'occuper de ses deux filles et son petit garçon toute concentrée à compléter les revenus du couple par les travaux de reprisage qu'elle fait pour les gens de l'immeuble.

Au troisième étage vit la famille d'Ignace Corrado scribe autant connu pour ses talents d'imitation que pour frapper sa femme Carmen quand il n'a pas assez bu ou quand les cris d'Anatole son fils nouveau-né lui portent sur les nerfs. Sur le palier mais côté cour, Stanislav le musicien peine à couvrir le bruit de son voisin par les sons qu'il tire de sa viole de gambe, d'autant plus qu'il est en guerre larvée avec la famille du dessous qui n'a pas l'âme musicienne. Il se venge en faisant



- | | |
|------------|------------------------|
| A. Hall | G. Salle d'eau |
| B. Salon | H. Chambre domestiques |
| C. Cuisine | I. "Pigeonnier" |
| D. Réserve | J. Maison du gardien |
| E. Bureau | K. Dépendances |
| F. Chambre | |

défiler ses conquêtes d'un soir, qu'il choisit si possible dotée d'un organe vocal expansif.

Hyppolite Tisonnier vit seul avec ses trois enfants Louise, Fanny et Hugo au quatrième étage, y menant son activité hautement illégale de fabricant d'allumettes (selon un procédé isidorien). Responsable à plusieurs reprises d'un début d'incendie, il n'a dû son salut qu'à la protection que lui accorde une bande locale affiliée aux Isidoriens.

Au cinquième étage vit Noé Ducloux, un rebouteux qui vivote tant bien que mal, du fait que le nombre de marches élevé pour arriver à lui décourage nombre de clients. Son talent et la bienveillance de l'immeuble sont là pour lui permettre de mettre un peu de lard dans les lentilles. Sur le palier, Madame Vanya, voyante ezguir voit souvent dans les étoiles ou les cartes des problèmes de dos, que Noé peut si aisément soulager. La rumeur veut que ces deux originaux entretiennent une liaison.

Au sixième et dernier étage, les minuscules chambres sous toit abritent Louis, ouvrier à la Citadelle de Verre, Simon de Vernaz et Philibert de Saint-Liven étudiants à l'Université des Saintes-Roches. Les deux jeunes ont particulièrement mauvaise réputation pour leur habitude de ramener des prostituées et des camarades de débauches qui se font un honneur de chanter durant toute la montée des étages.

MAISON DE MAÎTRE

La propriété de Maître Hugues de Siverne est typique des constructions modernes du quartier des Douze-Vignes, symbole ambivalent de la richesse et de la paranoïa. Profitant des grands espaces conquis sur la campagne pour asseoir des propriétés spacieuses, on a cherché à mélanger forteresse et villa de plaisance en créant un univers clos paysagé.

Un mur d'au moins six mètres de hauteur, festonné de pierres coupantes, ceint la demeure qui y est enchâssée sur ses faces septentrionales et orientales, laissant les deux autres façades abondamment percées et ouvertes sur le parc. Seule issue digne de ce nom, un large portail grillagé accueille le visiteur, qui s'annonce en sonnant la cloche, ce qui, inmanquablement, attire le gardien hors de sa maison attenante. On le laisse conduire son attelage aux écuries et on pénètre dans le manoir par un portique couvrant un escalier imposant encadré de colonnes classiques. Passé le vestibule où l'on abandonne sa pelisse, on est séduit par les dimensions du hall central se développant majestueusement sur trois étages avec, pour couronnement, un escalier aérien menant au pigeonnier. De là, on tourne le dos aux pièces nord dévolues au service et au travail, pour profiter pleinement de la chaleur des salons baignés de la lumière du sud, car ils s'ouvrent généreusement sur le jardin par leurs hautes fenêtres. Un balcon couvert prolonge le salon central, laissant le rêveur accéder au parc – soigneusement dessiné au cordeau – par quelques marches. Un monumental escalier à deux volées donne accès aux étages supérieurs.

Le premier étage prolonge de façon plus modeste les sensations ressenties au rez-de-chaussée, remplaçant la pierre et le marbre omniprésents par un emballage de bois de merisier et de plafonds à moulures en stuc. Au gré des pièces, des fresques champêtres s'intercalent entre les panneaux de bois, illuminant de leurs couleurs naturelles les pièces les plus sombres. Les sols bénéficient de marqueteries toutes différentes, alternant bois clairs et foncés en des motifs géométriques complexes. On y trouve les chambres à coucher de Monsieur et Madame, deux salons, ainsi qu'une chambre destinée au personnel.

Le deuxième étage répète assez fidèlement le premier si ce n'est que les matériaux utilisés sont clairement plus communs, bien que d'excellente qualité. C'est à cet étage qu'on loge les visiteurs et les enfants, ainsi que le reste du personnel.

Seul Maître Hugues possède la clef du dernier étage, aussi appelé le « Pigeonnier », et les seules choses dont on soit sûr sont que les pigeons n'y sont en aucun cas les bienvenus et que la vue doit y être imprenable.

Quant à la cave, à part son cellier pharaonique, il n'y a pas grand-chose à ajouter, si ce n'est une odeur persistante de salaison, due au goût un peu trop prononcé de la maisonnée pour la cochonnaille en bâton.

LE SOUK DU MONDE-CONNU

Le Souk du Monde-Connu est réputé bien au-delà des frontières de la Principauté pour la diversité et l'abondance des ressources de toute origine qu'on y trouve.

Bâtiment aux dimensions peu communes situé au nord-est du quartier, on y pénètre par de nombreux passages gardés avant d'être littéralement subjugué par un mélange de sons, d'odeurs et de couleurs hétéroclites. On se perd rapidement en déambulant entre les échoppes et les ateliers d'artisans qui se déroulent à perte de vue. Si la coutume khalee pousse à l'hospitalité, celui qui manque à la bienséance se verra au mieux rapidement éjecté par le service d'ordre discret mais omniprésent.

❖ Administration

Le Souk est géré par Ephran Al-Hasamrir. Homme de négociations et de compromis, il trouve toujours sa voie entre les prévôtés, les marchands et la pègre, tout en faisant des gains non négligeables. La fortune de sa famille est immense et sa réputation sans tache dans tout le quartier.

Ephran ménage adroitement les autorités, corrompant régulièrement la Prévôté du Commerce pour qu'elle oublie de contrôler certaines échoppes pas toujours en règle. Il gère lui-même la sécurité dans l'enceinte du Souk via ses propres gardes, qui sont, en fait, affilié aux Fils du Sabre profitant de l'endroit pour écouler leurs marchandises d'origine douteuse.

❖ Architecture

Le Souk est un bâtiment unique en son genre de par sa taille et son architecture. Haut de sept étages organisés autour de deux spacieuses cours intérieures, c'est une ville en miniature, regroupant commerces, ateliers, entrepôts, bordels, appartements, lieux de culte, auberges, pour ne citer que les plus évidents. Ses murs massifs forment une enveloppe imposante trouée de nombreuses fenêtres grillagées, les couloirs intérieurs sont étroits et hauts de plafond, les escaliers vastes et nombreux pour accéder aux galeries donnant sur les cours. La diversité des lieux est telle que chaque étage est un monde en soi, labyrinthique, menant régulièrement sur des culs-de-sac ou face à des portes verrouillées, si l'on s'éloigne trop des voies principales.

❖ Organisation générale

Le Souk dispose de plusieurs portes utilisées par les commerçants ; toutes sont fortement gardées et le laissez-passer demandé est très difficilement falsifiable. Le public entre par l'une ou l'autre des larges entrées qui mènent en premier lieu aux cours intérieures, celle du nord où se trouvent les denrées alimentaires, celle du sud pour le reste. Ces cours sont remplies de petites échoppes aux couleurs variées, celles des marchands les moins riches qui ne peuvent payer le loyer pour une boutique en dur. Tout autour, et sur les étages supérieurs, des gardes armés patrouillent en permanence.

Plus on s'élève dans les étages, plus les marchands sont riches, les locaux luxueux, et les marchandises rares et chères ; il règne ici la loi du délit de faciès : si vous n'avez pas une tête et un habillement adaptés, les gardes se feront un plaisir de vous montrer le chemin vers le bas.

Le dernier étage ne compte pas de boutiques, c'est le domaine exclusif de la famille Al-Hassamrir et de ses plus proches collaborateurs.

Hors des boutiques

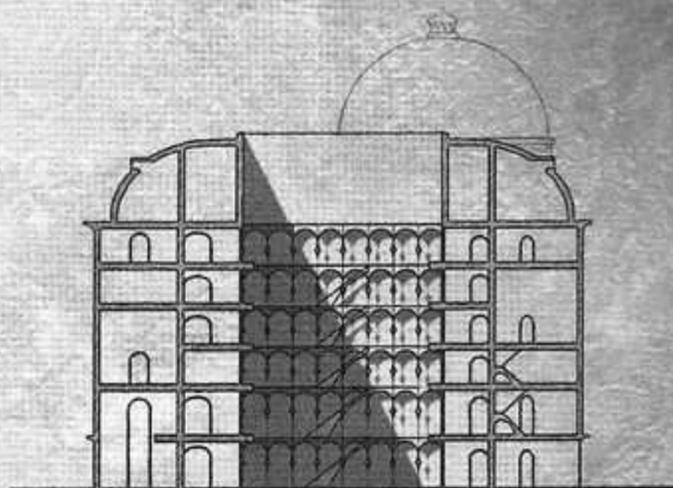
Le Souk est autant un lieu de vie que de commerce : on y trouve plusieurs lieux de culte, dont le plus grand dédié à l'arlamisme, au rez-de-chaussée. Le visiteur averti saura trouver, en cherchant un peu, d'autres sanctuaires dédiés à toutes les religions des peuples de la Principauté. Pour y méditer un moment et peut-être trouver l'inspiration pour ses prochaines tractations.

Dans la partie nord se trouve une taverne tenue par Sinia Al-Hassamrir, l'une des sœurs cadettes d'Ephran. Elle a fait du lieu un endroit raffiné, servant à toute heure du jour et de la nuit des plats exotiques ou locaux, histoire de plaire au plus grand nombre. Les prix pratiqués ici ne sont pas à la portée de toutes les bourses, et les moins nantis se rabattront sur les nombreuse gargotes disposées de part et d'autre du Souk.

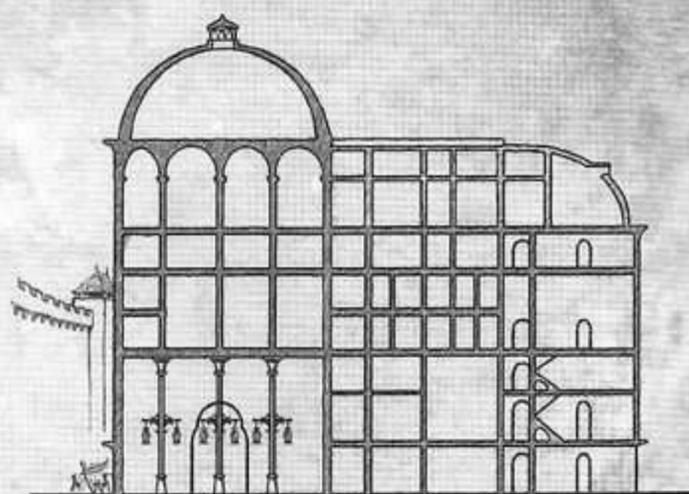
Non loin de la taverne de Sinia se trouve une auberge, tenue par un cousin d'Ephran, Assim, destinée, elle aussi, aux commerçants les plus riches. Profitant de la présence proche d'un Épurateur, un établissement de bains thermaux situé au rez-de-chaussée fait la fierté du Souk de même que le lupanar grand luxe du troisième étage, réservé à l'élite. Ici point de perversions ni de déviances, mais par contre une hygiène impeccable et des filles parmi les plus belles des Sept Cités.

Entrepôts et stocks

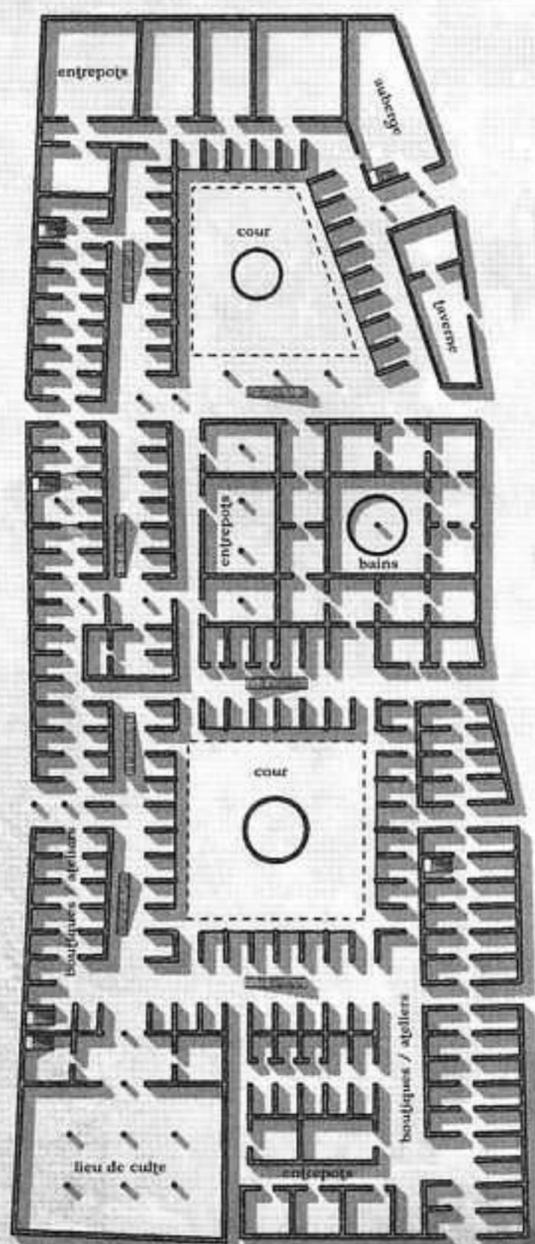
Les zones les plus éloignées des cours abritent des entrepôts, hauts parfois de deux à trois étages. Cette zone n'est pas accessible au public et est soumise aux mêmes restrictions de laissez-passer que les entrées privées du Souk. C'est ici, derrière des portes numérotées, cadennassées et surveillées, que les marchands du Souk stockent leurs marchandises. Pour les plus petite marchandises, les boutiques des étages supérieurs disposent d'arrière-salles fermées servant à entreposer le matériel.



coupe sur cour

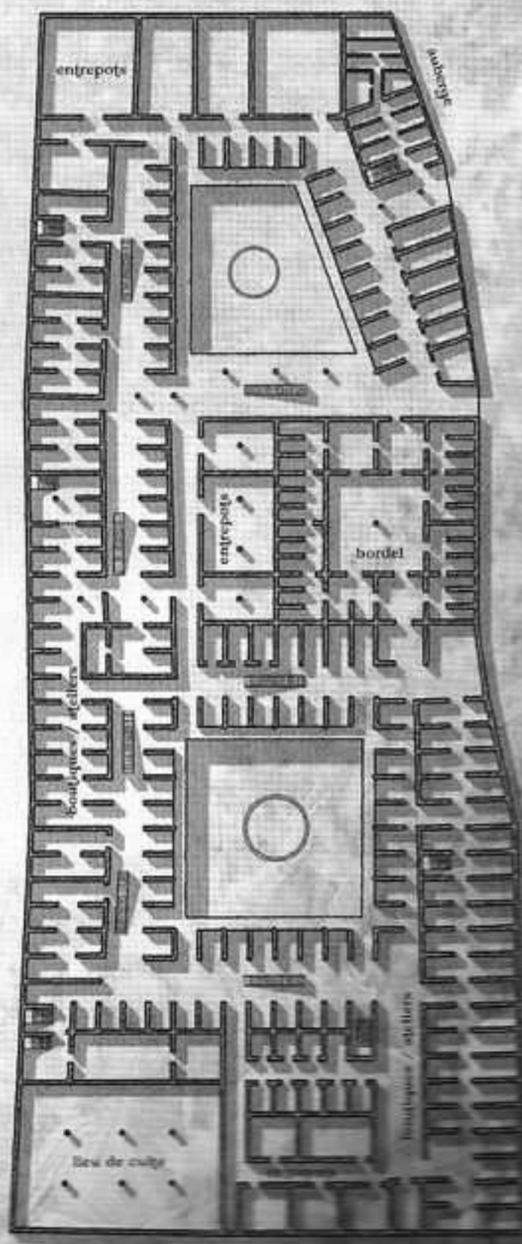


coupe sur lieu de culte



rez

Echelle 1:1000 (1cm = 10m)



niv 2

ATLAS DE BEJOFA

CHAPITRE IV

LES SCÉNARIOS

Et pour finir, afin de tester la patience et les capacités de survie de vos joueurs, voici deux scénarios très difficiles. Un peu de lyrisme, avant de plonger dans la boue : elles sont magnifiques. Leurs profils altiers resplendissent d'une subtile majesté. Belles, brillantes, élégantes, objets de mille convoitises, leur doux tintement résonne dans les rêves des plus avides de leur présence...

Les pièces de monnaie, spécialement celles à la chevelure d'or, causent tant et tant d'intrigues et de malheurs. Voilà pour la poésie. Ici, cependant, la fascination qu'elles exercent n'occupe qu'une partie de l'ensemble, le reste étant largement dominé par la curiosité irresponsable et la bêtise méchante et crasse. Maintenant chut! Les trois coups sont donnés!

PETIT TRAITÉ

Petit traité

D'ANATOMIE BEJOFARDE

d'anatomie bejofarde

76

Prévu pour 3 à 5 personnages ayant de bonnes relations avec la Famille des Félines, ce scénario est écrit de manière à permettre une visite de plusieurs des grands quartiers de Bejofa, mais nécessite, de la part du meneur de jeu, une connaissance assez poussée de l'urbanisme et de l'organisation de la ville. Les PJs plongeront dans le milieu trouble de la prostitution de Bejofa. Entre magistrats lubriques, psychopathes anatomistes, tapineuses de caniveaux et préfets corrompus, une enquête au plus haut niveau les attend.

AVERTISSEMENT...

Ce scénario est particulièrement difficile, pour les joueurs comme pour le meneur de jeu. En tant que MJ, il vous faudra improviser de nombreuses scènes, gérer correctement les actions journalières des différents PNJs et décider des jets de dés à effectuer. Vos joueurs devront faire preuve d'imagination et utiliser judicieusement leurs points de Crasses pour survivre.

ÉTUDIER LES DONNÉES INITIALES



✦ Un tueur en série sévit à Bejofa

Cela fait quelques mois qu'un tueur sanguinaire sévit à Bejofa, assassinant des prostituées d'horrible manière. Les victimes sont toutes découvertes non loin de leur lieu de travail, éviscérées, et leurs organes retirés et disposés autour de leur corps selon un motif de pentacle inversé. Les meurtres ayant été commis dans divers quartiers de la ville et à des intervalles de temps importants, ni les autorités prévôtales, ni les Familles n'ont réalisé qu'un tueur en série sévisait. Seul Maxime Harmont, préfet de nuit des Préfectures de Bej' et Verrerie, soupçonne une relation entre différents meurtres dont il a eu vent.

Le coupable est Arthur Déclane, rien de moins que le Ministre du personnel de Bejofa. Ancien chirurgien, il poursuit des recherches sur l'anatomie humaine. Ces prostituées sont la matière vivante sur laquelle il mène ses recherches.



❖ Bej', un quartier sous influence mélorienne

Comme explicité dans la description du quartier de Bej', les Méloriens cherchent à s'acoquiner avec les magistrats de l'enclave administrative.

Hugues Duval est le chef des Méloriens à Bej', c'est lui qui est chargé de rencontrer les grosses légumes de la cité pour s'en faire des alliés. Sa mission avance bien, entre corruption, séduction et menaces, Hugues a réussi à constituer une liste des magistrats prêts à s'affilier aux Méloriens. Ce document contient l'ensemble des renseignements qu'il a pu récolter.

Malheureusement pour lui, il s'est entiché de Trisha, une courtisane travaillant dans le quartier des Saintes-Roches.

Afin de faciliter le déroulement de l'histoire, l'enchaînement des événements des cinq premiers jours est présenté ici. Ne vous inquiétez pas si cela vous paraît décousu ou insuffisant, les actions journalières de chacun des PNJs sont détaillées dans leurs descriptions respectives. N'hésitez pas à vous reporter à celles-ci pour une meilleure lecture.

Cette dernière est une espionne des Félines. Elle lui dérobe la liste après une folle nuit d'amour et prévient Salmera, son supérieur, qu'elle a accompli sa mission.

IDENTIFIER L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR

Les PJs vont être embauchés par Salmera, leur contact auprès des Félines dans le quartier des Tanneries (p. 25 du livret de l'écran). Ils devront récupérer la liste et assassiner Trisha. Cette dernière en sait trop et représente un danger pour la Famille. Ils seront rémunérés cinquante couronnes d'or chacun pour cette mission et ils prouveront qu'ils sont prêts à s'allier étroitement aux Félines.

En arrivant sur place, les PJs découvriront le cadavre de Trisha, vidé de ses organes, ces derniers disposés autour d'elle sous la forme d'un pentacle inversé. La liste, elle, a disparu.

L'enquête peut commencer.

DISSÉQUER LES ÉVÉNEMENTS

Trisha est une des innombrables victimes d'Arthur Déclane. Mais la pauvre avait sur elle la liste dérobée aux Méloriens. Arthur Déclane apparaît sur cette liste, ainsi que bon nombre de ses collègues et subordonnés. Il a donc décidé de la garder afin d'avoir un nouveau moyen de pression sur ses confrères. Ils lui doivent tous une faveur, mais le détestent avec ferveur...

Pour retrouver la liste, les PJs vont donc devoir retrouver Arthur Déclane.

Mais les choses ne sont pas si simples, ils ignorent qui possède cette liste.

Aiguillés sur différentes pistes (les Méloriens, un démonologue, un tueur en série...?), ils devront exploiter tous les indices mis à leur disposition pour réussir à venir à bout de cette enquête.

Ils finiront recherchés par toutes les milices de Bejofa et n'auront d'autre choix pour se disculper que de retrouver le tueur et la liste.

❖ 1er jour du mois des Morts

Hugues Duval a dîné en compagnie d'Arthur Déclane et de la belle Trisha. Il vient de passer un accord avec un des fonctionnaires les plus influents de Bejofa. Arthur Déclane a l'oreille du gouverneur, Mandrin Nurvir, et il a accepté de traiter avec les Méloriens. La mission d'Hugues Duval touche à son terme. Il est désormais en possession d'une liste de magistrats et de fonctionnaires de la principauté prêts à se soumettre – pour diverses raisons – aux exigences méloriennes.

Heureux, fier de la réussite de sa mission, il décide de fêter sa victoire en compagnie de Trisha, la courtisane à laquelle il s'est attaché ces derniers jours. Gageons que cette erreur lui coûtera cher.

Trisha excelle dans son domaine et, après lui avoir offert une dernière nuit digne d'un prince, elle dérobe la liste des Méloriens et prévient les Félines qu'elle a rempli – elle aussi – sa mission.

Tandis que l'aube du deuxième jour du mois des Morts pointe et que le contact de Trisha court prévenir Salmera qu'elle en a terminé avec les Méloriens, Arthur Déclane met la dernière main à sa dernière autopsie nocturne. Tobias abandonne le corps de la pauvre victime, Annie, dans le quartier des Tanneries alors que son maître tempête et fulmine dans le carrosse. C'est encore un échec, cette pute n'était pas enceinte, pas d'embryon à examiner. Frustré, Arthur Déclane décide de rechercher un autre sujet. Trisha, la compagne rémunérée d'Hugues Duval pourrait être la solution. Lors du dîner, elle a évoqué une chambre de bonne dans la rue du Clos, proche du quartier de la Verrerie et des Saintes-Roches, à deux pas de son immeuble particulier.

La colère est parfois mauvaise conseillère.

❖ 2e jour du mois des Morts

Quartier des Tanneries

Un félin inconnu des PJs prend contact avec eux dans leur planque. Ils ont rendez-vous avec Salmera et Shayliann aux Délices de l'Orient en début d'après-midi pour prendre connaissance du contrat : retrouver la liste et assassiner Trisha.

Après que Salmera leur a brossé un rapide tableau de la situation dans le quartier de Bej', Shayliann s'apprête à répondre à leurs questions concernant Trisha. Elle est interrompue par une des filles des Délices de l'Orient. Annie, une prostituée des Tanneries, a été retrouvée morte ; Shayliann met fin à l'entretien et se rend sur les lieux du crime.

Quartier de Bej'

Les PJs doivent traverser les quartiers Sang-et-Os et du Monde-Connu avant d'arriver dans le quartier de Bej'. Trouver l'immeuble dans lequel se situe la petite chambre de



bonne de Trisha, dans la rue du Clos, n'est pas chose aisée. Après quelques heures d'errance dans le labyrinthe de la cité dortoir, ils débouchent enfin dans la rue tant convoitée. Un énorme carrosse noir comme la nuit manque les renverser. C'est Tobias qui vient de ramener le corps.

La petite chambre de bonne louée par Trisha est plongée dans l'obscurité. Le seul éclairage, provenant d'une fenêtre percée dans la toiture, découpe un carré de lumière dans lequel se détache la courbe féminine d'une jambe blanche comme l'albâtre. À la lumière d'une lanterne, la scène se dévoile dans toute sa crudité. Le corps d'une belle jeune femme gît dans la pièce, atrocement mutilé. Son abdomen a été ouvert depuis la base du cou jusqu'au pubis, la peau délicatement retournée sur les côtés comme s'il s'agissait d'un vulgaire emballage.

Les différents viscères, disposés dans un ordre visiblement étudié, esquissent la forme d'un pentacle inversé. Ce dernier est cerné par les intestins de la victime, comme la dernière touche à ce tableau macabre. Pas une goutte de sang n'a éclaboussé la pièce.

La liste est introuvable, les PJs doivent retourner voir Salmera afin de rendre compte de leur échec.

Sur le chemin du retour, les joueurs sont attaqués par des Méloriens menés par Armand Trois Doigts.

L'interrogatoire d'Armand, s'il est possible, révèle uniquement que les Méloriens venaient d'apprendre que Trisha était une espionne. Armand devait la tuer quand il s'est rendu compte que quelqu'un était déjà sur place. Il sait qu'elle avait dérobé la liste mais ignore où peut se trouver celle-ci.

Quartier des Tanneries

Salmera écoute avec attention le rapport des PJs. Ils doivent retrouver la liste à tout prix. Salmera soupçonne les Méloriens de s'être joués des PJs et leur conseille d'essayer de débusquer l'un des lieutenants d'Hugues Duval pour l'interroger. Reste également la possibilité que le crime ne soit pas lié à la liste, auquel cas c'est le tueur qui l'aurait en sa possession. Il leur conseille de se concentrer sur ces deux pistes.

Shayliann, très perturbée, aborde les PJs avant qu'ils ne quittent les Délices de l'Orient. Elle leur apprend que le corps d'Annie a été retrouvé éventré, ses organes disposés autour d'elle. Elle pense que le coupable est démonologue ou nécromant parce qu'il n'y avait pas de sang autour du corps. Elle leur demande d'aller faire un tour dans le cabaret de Yorguë (p. 295 du livre de base) et de questionner les habitués. Elle veut qu'ils lui fassent un rapport plus tard dans la soirée.

Chez Yorguë, les PJs apprennent que ce n'est certainement pas un nécromant qui a commis ce meurtre, il aurait gardé le corps. Quant aux démonologues, personne ne veut prendre le risque d'en parler.

En entrant ou en sortant du cabaret, les PJs se feront bousculer par un vieux gouri trimbballant une grande pelle, Kakrishek.

Si vous souhaitez augmenter la durée de vie de ce scénario, il existe une solution très simple. Imaginez quelques victimes de plus ainsi que leurs employeurs. Répartissez-les dans les différents quartiers de Bejofa et laissez vos joueurs suivre une à une ces pistes en leur donnant à chaque fois un indice (scalpel au manche d'argent, disparition du fœtus, etc.). Le dernier à leur donner étant – bien entendu – la description du gouri et de sa pelle. Agrémentez ces journées d'enquête de différents intermèdes pittoresques piochés au fil des pages de l'Atlas. Sinon vos joueurs risquent de s'ennuyer !

Suite à leur rapport, Shayliann demande aux PJs de revenir la voir le lendemain matin. Elle va se renseigner auprès de ses collègues des autres quartiers de Bejofa, savoir si d'autres victimes ont été découvertes récemment.

❖ 3e jour du mois des Morts

Quartier des Tanneries

Le lendemain matin, Shayliann apprend aux PJs que plusieurs autres meurtres ont été commis depuis un mois et demi environ. Mme Manon, la tenancière d'un bordel a – paraît-il – une histoire particulièrement intéressante à raconter. Elle a découvert le corps de Suzanne, une de ses employées, il y a de cela tout juste deux semaines.

Quartier du Monde-Connu

« Les filles de Mme Manon » est un bordel bien connu du quartier du Monde-Connu. Suzanne, la victime, y travaillait depuis quelques années.

Un jour, il y a environ deux semaines, Suzanne ne s'est pas présentée au bordel. Mme Manon est allée voir à son domicile pourquoi elle n'est pas venue travailler. C'est là qu'elle a découvert son corps, dans un meublé à deux pas du bordel.

Lorsqu'elle est arrivée sur les lieux, Mme Manon a été bousculée par un gouri fuyant la scène du crime, emportant avec lui un sac plein à ras-bord des viscères de sa victime. Tout ce qu'elle a remarqué, c'est qu'il portait une pelle aussi grande que lui.

Peu impressionnable, Mme Manon ne s'est pas démontée et a fouillé la pièce avant d'aller demander un coup de main à ses employées pour s'occuper du corps. Elle a découvert un scalpel au manche d'argent ciselé non loin du corps. Elle l'a conservé et le confie sans hésiter aux PJs. Mme Manon conclut son rapport en leur apprenant que la pauvre petite était enceinte de quelques mois. Elle a bien inspecté la pièce mais n'a pas retrouvé trace du fœtus.

En repartant de chez Mme Manon, Maxime Harmont, le préfet de nuit qui enquête sur ces meurtres, aborde les PJs. Après s'être présenté, et s'ils ne s'enfuient pas en apprenant qu'il est préfet, il leur pose quelques questions de routine. Que faites-vous ici ? Pourquoi vous intéressez-vous à ce meurtre ? Connaissez-vous la victime ? Avez-vous quelque chose à voir avec ce meurtre ?

Il écoute avec attention chacune de leurs réponses avant de les laisser partir.

Quartier des Tanneries

Les PJs vont très probablement se rendre chez Yorguë pour s'enquérir du gouri à la pelle. L'ogre apprend aux PJs que Kakrishek passe généralement ses nuits à bosser dans le cimetière du quartier des Forçats.

Quartier des Forçats

Les PJs n'ont aucun mal à trouver Kakrishek.

Ce dernier est assez surpris de les voir. Il ne s'attend pas à être accusé des meurtres. Il explique rapidement que ces meurtres sont une aubaine, ils lui donnent de la matière première à revendre à ses clients sans avoir besoin de se fatiguer.

Les PJs peuvent l'accuser tant qu'ils le souhaitent, il maintiendra, même sous la torture, que ce n'est pas lui le tueur.

Kakrishek est prêt à leur apprendre tout ce qu'il sait pour les convaincre de son innocence. Il ignore totalement tout ce qui concerne la liste. Il confirme que les victimes n'ont pas été tuées sur place. Il a déjà découvert six corps un peu partout dans Bejofa, et il pense qu'il y en a sûrement eu d'autres.

Il dit être arrivé à plusieurs reprises sur les lieux d'un crime peu après la mort de la victime, les organes étaient encore tièdes. À chaque fois, il a vu dans la rue un carrosse très sombre quitter en trombe la scène de crime. Il décrit le cocher avec précision (Tobias).

Kakrishek conseille aux PJs d'entrer en contact avec Bruno le Toubib qui a un cabinet dans le quartier de la Verrerie. C'est un ami à lui qui pourra peut-être leur en apprendre davantage sur les corps.

Quartier de la Verrerie

Bruno le Toubib se montre très intéressé par la description des meurtres faite par les PJs. Pour lui, ils ressemblent à des autopsies menées par un professionnel.

S'ils lui montrent le scalpel découvert près du corps de Suzanne, il l'examine avec attention et affirme qu'il doit appartenir à un chirurgien prestigieux au vu de sa qualité. Il demande aux PJs de le lui confier afin qu'il puisse se renseigner sur son propriétaire.

Bruno leur propose de ramener un des corps à son cabinet afin de l'examiner en détail.

S'il a cette opportunité, il affirmera que seul quelqu'un connaissant très bien l'anatomie humaine peut avoir commis ces meurtres.

❖ 4e jour du mois des Morts

Quartier des Tanneries

Salmera envoie un de ses hommes prendre contact avec les PJs. Il veut les voir pour savoir où ils en sont dans leur recherche de la liste.

Il leur annonce également qu'un autre corps a été découvert dans le quartier de Bej', non loin de la taverne du Cochon Fidèle. Il n'est plus aussi sûr que la liste soit en possession des Méloriens, il sait de source sûre qu'Hugues Duval n'a pas quitté le quartier du Monde-Connu. La liste n'est donc pas en sa possession. Il invite les PJs à se pencher avec attention sur les meurtres, le coupable est sûrement en possession de la liste.

Quartier de Bej'

Étienne de Beaulieu a été averti par Maxime Harmont de la découverte d'un nouveau corps près de la taverne du Cochon Fidèle. Étienne va jouer le tout pour le tout et préparer une embuscade sur la scène du crime en priant pour que les suspects dont lui a parlé Maxime soient sur les lieux. Il appréhende ainsi les PJs dès qu'ils pointent le bout de leur nez. Le traquenard est bien mené, il y a trois miliciens par PJs, armés d'arbalètes. Les PJs peuvent s'en sortir en dépensant des points de Crasse mais si aucun d'entre eux n'est arrêté, le scénario perdra de son charme et trouver le coupable se révélera beaucoup plus ardu.

Les PJs capturés sont amenés dans la préfecture de l'enclave administrative et incarcérés (plan de l'Hôtel de Ville p. 71).

Ils sont interrogés chacun leur tour par Étienne de Beaulieu. Il est clair et net qu'à ses yeux ils sont coupables. Il va tout faire pour les pousser à confesser leurs crimes (passages à tabac, torture, menaces sur leurs proches, etc.).

Dans la nuit, les PJs sont interrogés par Maxime Harmont. Ce dernier a visiblement des doutes quant à leur culpabilité. Il écoute avec attention ce qu'ils ont à dire et leur affirme que, pour lui, l'enquête n'est pas close.

Les blessures et la fatigue engendrées par les interrogatoires successifs rendent les PJs hagards. Ils sont totalement incapables de tenter de s'évader cette nuit.

❖ 5e jour du mois des Morts

Quartier de Bej'

Les PJs entendent depuis leur cellule une discussion animée entre Étienne et Maxime. Étienne ne veut pas entendre les doutes de Maxime, il explique que les PJs vont être transférés le jour même au tribunal. Devant l'atrocité de leurs crimes, la cour va se réunir en urgence.

Maxime retourne voir les PJs pour les avertir du sort qui les attend. Il affirme de nouveau qu'il ne les croit pas coupables de ces meurtres.

Étienne prévient les PJs qu'ils seront jugés dans l'après-midi, un avocat leur a été commis d'office, procédé très inhabituel dans les Sept Cités.

Anthony Bérélat vient voir les PJs. Il leur conseille de plaider coupable en espérant que la cour commuera la peine de mort en prison à vie. Selon lui, ils n'ont aucune chance de s'en sortir.

Les PJs sont emmenés au tribunal, devant lequel ils remarquent le grand carrosse noir décrit par Kakrishkek.

La salle d'audience est une pièce immense quasiment vide. Le juge toise les PJs du haut de sa chair, laissant peser sur eux un regard plein de dégoût. Étienne de Beaulieu, dans le rôle de l'accusateur, semble frétiller de contentement. Anthony Bérélat s'avance pour prendre leur défense. S'ensuit une longue diatribe sur leur repentir suite à ces meurtres commis sous l'influence néfaste d'un quelconque démonologue. Étienne saute alors sur l'occasion pour clamer haut et fort à l'hérésie. Un homme âgé (Arthur Déclane) assis dans le fond de la salle, se lève alors et prend la parole. Il explique posément que ces crimes sont jugés par l'autorité civile et non religieuse, et que, quelle que soit leur nature exacte, c'est aux autorités civiles de prendre une décision. Le juge le remercie alors avec déférence pour son intervention en lui donnant du Monsieur le Ministre à chaque fin de phrase.

Quels que soient les efforts des PJs pour se disculper, le juge ne veut rien entendre. Des miliciens les obligent à rester assis et à se taire. Après une petite heure de ce simulacre de procès, la cour se retire pour délibérer. Moins de dix minutes plus tard, le verdict tombe. Les PJs sont coupables de meurtres et d'hérésie avec circonstances aggravantes. Ils seront pendus dès le lendemain, la justice se doit d'être prompte face à l'atrocité de ces crimes !

Les PJs sont reconduits à la préfecture pour y passer leur dernière nuit sur cette terre. Ils seront transférés le lendemain dans le quartier de la Corde pour y être pendus.

À ce stade du scénario, assurez-vous que les PJs ont tous encore au moins une crasse disponible ; dans le cas contraire, il vous faudra exécuter vos retours de bâton au plus vite. Un bon passage à tabac par les gardes avec perte de quelques dents et nez écrabouillé sans espoir de redressement, par exemple.

❖ 6e jour du mois des Morts

Les PJs vont devoir faire preuve d'imagination pour se sortir de l'embarras dans lequel ils se trouvent. Laissez-les se débrouiller par eux-mêmes, en leur rappelant qu'ils peuvent faire usage de leurs points de Crasse et de leurs cercles d'Attributs.

Référez vous au plan p. 71 de l'Atlas de Bejofa.

À vous de vous assurer que vos joueurs réussissent à s'échapper. Tout est une question de dosage. L'évasion ne doit pas être trop simple sinon les joueurs n'y prendront pas de plaisir, mais pas impossible non plus, le but n'étant pas de les tuer. Exceptionnellement, vous pouvez les autoriser à utiliser des Crasses qui avantagent toute l'équipe et non pas un seul joueur. Pour vous donner un ordre d'idée du dosage de la difficulté, il devrait être impossible de s'échapper sans que chaque joueur ait dépensé au moins une de ses Crasses.

Les PJs sont incarcérés, normalement dans la même cellule de captivité (éventuellement, si l'un d'entre eux a joué les fortes têtes, il peut se retrouver dans une cellule individuelle à l'isolement). Leurs armes sont entreposées dans les salles de service, protégées par quelques miliciens (un milicien de moins que le nombre de PJs). Des gardes surveillent les endroits clefs du bâtiment, il faudra probablement les éliminer.

Plusieurs solutions sont offertes aux PJs pour sortir de leur cellule. Vous pouvez les laisser utiliser une Crasse pour dérober les clefs d'un gardien venu leur apporter leur repas, ou les laisser monter une mise en scène pour pousser un maton à entrer dans leur cellule. Ils peuvent aussi utiliser une Crasse pour s'apercevoir que les gardes n'ont pas fait correctement leur travail et qu'ils ont encore leur matériel de crochetage sur eux. Dans le pire des cas, Maxime Harmont peut leur glisser discrètement la clef de leur cellule lors d'un interrogatoire (pour éviter de trop leur mâcher le travail, il est préférable que ce soit la seule et unique intervention de Maxime dans leur évasion). Les PJs devront également s'assurer qu'aucun des gardiens ne réussisse à donner l'alerte.

Si les PJs ne s'évadent pas au cours de leur dernière nuit dans la préfecture (ou qu'ils échouent dans leur tentative), il y a fort à parier qu'ils seront inévitablement exécutés au matin. Pour parer à cette éventualité (et dans le cas où vraiment ils auraient été tellement navrants dans leur tentative d'évasion que vous n'avez d'autre choix que de les laisser croupir dans leur cul de basse fosse), vous pouvez faire intervenir une équipe de choc au cours de leur transfert vers le quartier de la Corde. Cette équipe travaille pour les Félines et a été mandatée par Salmera. Leur procédé d'intervention est simple. L'un d'entre eux se laisse tomber sur le chariot dans lequel les PJs sont enfermés pendant que celui-ci circule dans les rues de Bejofa. Il accroche rapidement deux grappins aux barreaux du panier à salade. Ces grappins sont attachés à des cordes elles-mêmes fixées à des points d'ancrage dans la rue. Ensuite, la force des chevaux emmenant les PJs vers leur destin funeste fait tout le travail. Une fois la porte du chariot arrachée, les PJs n'ont plus qu'à sauter en marche, ils sont alors pris en charge par les Félines qui les aident à s'enfuir (par les toits, par les égouts, en provoquant une diversion, etc.).

Il faut faire monter la pression pour les PJs ! Dès leur sortie de prison, dites-leur d'indiquer une Mise à prix de cent couronnes d'or sur leur feuille de personnage.

N'hésitez pas à glisser quelques événements impromptus dans la suite du scénario. Les PJs peuvent, par exemple, tomber nez-à-nez avec une patrouille de miliciens qui les prendra en chasse. Dans le quartier de Bej', ils croiseront régulièrement des affiches avec leurs visages promettant une récompense de cent couronnes d'or par tête. Quand ils s'y attendront le moins, un chasseur de primes s'attaquera à eux. Un honnête citoyen les reconnaîtra en plein milieu du Souk du Monde-Connu et attirera l'attention de la foule sur le groupe, etc. Le but est de bien leur faire sentir à quel point il est difficile de se retrouver propulsé au rang d'ennemi public N°1 !

Attention, ménagez-leur toujours une porte de sortie, le but est de les mettre sous pression, pas de les tuer.

cocher qui a réalisé la macabre installation. Il a découvert que celui-ci passait souvent son temps libre à la taverne du Cochon Fidèle dans le quartier de Bej'. Il ne donnera ces informations que contre espèces sonnantes et trébuchantes (vingt couronnes d'or, payable d'avance). Il prendra directement contact avec les PJs si ces derniers n'arrivent pas à avancer.

Quartier de la Verrerie

Bruno le Toubib a pu enquêter sur le scalpel, un de ses amis de Samarande l'a reconnu. Il appartenait à l'ancien médecin du Prince, un certain Arthur Déclane. Les PJs trouveront Bruno à son cabinet dans la journée.

Quartier de Bej'

Étienne de Beaulieu révélera aux PJs, s'ils le menacent physiquement, qu'Arthur Déclane l'a forcé à trouver des coupables. Étienne est prêt à déboursier cinquante couronnes d'or pour être débarrassé d'Arthur. Il jure également de s'assurer que les PJs seront lavés de tout soupçon. Ils pourront le trouver à la préfecture pendant la journée (attention ! n'oubliez pas que les PJs sont recherchés par la milice !), dans sa maison bourgeoise du quartier des Saintes-Roches la nuit. Le meilleur moment pour s'attaquer à lui étant probablement pendant le trajet entre son lieu de travail et son domicile.

Maxime Harmont peut confirmer que l'assassin s'en est tout d'abord pris à des femmes sur le point d'accoucher avant de s'attaquer à des femmes toujours plus éloignées de leur terme. Il demande aux PJs de l'avertir s'ils découvrent qui est réellement le coupable. Il fera tout pour qu'il soit arrêté, jugé et pendu haut et court, si nécessaire en demandant l'appui du clergé. Il pourra également s'assurer que les PJs seront lavés de tout soupçon. Les PJs pourront le trouver dans son meublé du quartier de Bej' pendant la journée. C'est lui qui prendra contact avec eux s'ils traînent de nuit dans le quartier de Bej'.

À partir de là, le scénario est totalement ouvert. Le calendrier des PNJs est libre, à vous de décider ce qu'ils feront. Leurs différentes actions ont, jusqu'à présent, rythmé l'enquête. Assurez-vous que la mayonnaise ne retombe pas et qu'ils continuent d'agir logiquement.

Les PJs vont devoir poursuivre leur enquête alors que toute la milice de Bejofa est à leurs trousses. Autant dire que toute incursion diurne au sein de l'enclave administrative se traduira par un retour immédiat à la case prison. Ils devront donc marcher sur des œufs et prendre garde aux heures durant lesquelles ils se trouveront dans le quartier de Bej'.

❖ Les pistes à suivre à ce stade du scénario

Voilà ce que les PJs pourront obtenir des différents protagonistes s'ils arrivent à les rencontrer « entre quat' z'yeux ».

Quartier des Saintes-Roches

Anthony Bérélat, a été soudoyé par Arthur Déclane pour s'assurer que les PJs soient condamnés. Il suffit de le cuisiner pour qu'il avoue le nom de son commanditaire. Les PJs pourront le trouver dans sa garçonnière durant la nuit. Pour trouver sa garçonnière, il leur faudra réussir à retrouver sa trace dans l'enclave administrative et le filer.

Quartier des Forçats

Kakrishek a du nouveau, il a vu le cocher sortir un corps du carrosse et aller le déposer dans un coin. Il confirme que c'est le

FORMULER VOS CONCLUSIONS

❖ La rencontre avec Arthur Déclane

Arthur Déclane, après le procès des PJs, décide d'être un peu plus prudent et d'arrêter ses activités de dissection pendant quelque temps. Au lieu d'être constamment en vadrouille dans son carrosse, il reprend les activités plus classiques d'un ministre. Il est donc, durant la journée, dans son bureau du palais du gouverneur. C'est Tobias, bien entendu,

Des PJs plus malins que les autres penseront peut-être à garder les carnets dans lesquels Arthur Déclane rédigeait ses comptes rendus d'autopsie. Donner ces carnets à Bruno le Toubib peut se révéler une très bonne idée pour gagner l'estime et la reconnaissance des Isidoriens !

qui le conduit sur son lieu de travail. Il laisse ensuite le carrosse devant le palais et vaque à ses « occupations » (manger un morceau dans la taverne du Cochon Fidèle, mater les prostituées de Bej', etc.). La nuit venue, Tobias ramène son maître chez lui, à la lisière entre le quartier des Saintes-Roches et l'enclave administrative.

C'est bien entendu ici que les PJs pourront retrouver la liste.

L'immeuble particulier d'Arthur Déclane est une grande bâtisse construite par Ocreuze, entourée d'un jardin qui mériterait presque le qualificatif de parc. Hormis le hall d'entrée et une salle de réception particulièrement bien tenue, la majorité des pièces est à l'abandon. À l'étage, les PJs découvrent une salle d'autopsie et le bureau d'Arthur. Dans la salle d'autopsie sont entreposés les bocaliers dans lesquels surnagent des fœtus humains noyés dans le formol. C'est dans le bureau que les PJs pourront – enfin – retrouver la liste tant convoitée. En fouinant un peu, ils découvriront également plusieurs ouvrages rédigés de la main d'Arthur, agrémentés de nombreux croquis du corps humain. Le plus récent recense nombre de dessins représentant des corps de plus en plus jeunes... La liste et les preuves de la culpabilité du ministre sont toutes réunies ici, le scénario atteint son dénouement.

Si les PJs se rendent dans la demeure d'Arthur dans la journée, ils seront seuls sur les lieux.

S'ils s'y rendent de nuit, ils devront affronter Tobias avant d'atteindre le premier étage. Mais ils pourront également rencontrer Arthur en personne et avoir une petite conversation avec lui. Ce dernier est complètement obnubilé par ses recherches. Il se montrera incapable de prendre conscience de l'atrocité de ses crimes, se justifiant constamment par l'intérêt scientifique de ses recherches. Si les PJs menacent de le tuer ou passent directement à l'acte, il ne fera rien pour se défendre. « Attendez ! Mes recherches ne sont pas terminées ! » seront ses derniers mots...

❖ Étienne de Beaulieu

Si les PJs décident de tuer Arthur Déclane et d'aller réclamer leur dû auprès d'Étienne, ils se feront rembarrer. Étienne annulera les poursuites lancées contre eux mais refusera tout net de les payer. Gageons qu'une telle réaction provoquera l'ire des Pjs, et l'espérance de vie d'Étienne risque d'en être dramatiquement raccourcie.

❖ Maxime Harmont

Si les PJs décident de faire confiance à Maxime, Arthur Déclane devra avoir la vie sauve. La preuve la plus flagrante de sa culpabilité est le carrosse et les écrits d'Arthur concernant ses recherches. Maxime n'en demandera pas plus aux PJs, il annulera les poursuites et les préviendra qu'il estime qu'ils sont quittes.

❖ Jacques la Brute

Après avoir récupéré la liste et avant de pouvoir la remettre à Salmera, les PJs seront attaqués par Jacques la Brute. Accompagné par quelques hommes de mains des Méloriens, il leur tendra une embuscade et risquera le tout pour le tout afin de mettre la main sur la liste tant convoitée.

❖ Salmera

Une fois la liste en sa possession, Salmera remerciera les PJs chaleureusement et les paiera rubis sur l'ongle. Ils auront encore amélioré leurs relations avec les Félines et ces derniers ne seront pas près d'oublier les services rendus.

❖ Échec complet ?

Ce scénario peut difficilement être un échec total, les PJs ont tout le temps qu'ils souhaitent pour démasquer Arthur Déclane et retrouver la liste. La seule difficulté réelle est l'évasion de la préfecture.

ANALYSER LES CONSTITUANTS

❖ Les têtes d'affiche

*Arthur Déclane – Ministre chargé
du personnel et de l'équipement,
conseiller du gouverneur Mandrin
Nurvir*

Umélorien, 50 ans, 1 m 95, mince et très sec. Visage taillé en lame de couteau marqué de taches de vieillesse, cheveux grisonnants mi-longs et relâchés, yeux bleus très clairs. Voix grave et rocailleuse. Vêtu de sa robe de fonction quand il travaille, il porte, le reste du temps, des vêtements de grand prix mais démodés.

Arthur Déclane

	<i>Doigté</i>	13	<i>Initiative</i>	5
	<i>Caractère</i>	15	<i>Aplomb</i>	7
	<i>Robustesse</i>	9	<i>Santé</i>	5
	<i>Cervelle</i>	17	<i>Lucidité</i>	8

Chirurgie 16 ; Décamper 10 ;
 Ferrailer (armes d'estoc) 15 (lames courtes) 14 ;
 Intimider 18 ; Jauger 14 ; Législation 17 ; Ligoter 16 ;
 Repérer 14 ; Secourir 14

Arthur est le fils d'une famille noble de Samarande. Son père a obtenu le titre de Prévôt de Bej' quand le petit Déclane n'avait que 6 ans. La famille a déménagé à Bejofa, dans le quartier des Saintes-Roches où le ministre a ses appartements de fonction. Arthur a montré très tôt de grandes dispositions intellectuelles, et un intérêt particulier pour l'anatomie. Arthur était un adolescent étrange, solitaire et renfermé, et passait le plus clair de son temps cloîtré dans la bibliothèque de l'immeuble de son père, plongé dans tel ou tel ouvrage de médecine ou en pleine dissection de rongeur dans leur parc privé. Arthur est, tout naturellement, devenu chirurgien. Il a exercé pendant quelques années auprès de la haute société de Bejofa et même de Samarande. Sa carrière dans la médecine, débutée quand il avait une vingtaine d'années, l'a amené à exercer ses talents jusqu'au chevet du Prince. C'est à 40 ans qu'il a hérité de la fonction de son père et qu'il quitte la cour du Prince pour rejoindre Bejofa. Sa mère est morte quelques mois plus tard, probablement minée par le chagrin et une solitude que son fils était incapable de soulager.

Arthur a préféré se retirer de la cour pour pouvoir mener à bien son grand œuvre sur le corps humain. Cet héritage est une aubaine. Mais le poste de Prévôt – aussi influent soit-il – ne lui laisse que peu de temps libre pour poursuivre ses recherches. En seulement trois ans, il obtient du gouverneur une nouvelle fonction, Ministre du personnel. Arthur décide de l'attribution des nouvelles magistratures, c'est lui qui fait et défait des carrières à Bejofa. Proche conseiller de Mandrin Nurvir dont il est un ami, faiseur du destin des décideurs de la ville et libre de son temps, Arthur replonge dans ses recherches. Une grande question reste sans réponse : comment le corps humain est-il créé, sous quelle forme apparaît-il dans le corps d'une femme ?

Arthur ne s'est pas réveillé du jour au lendemain en tueur psychopathe. Ses recherches sur l'anatomie humaine l'ont tout d'abord conduit à disséquer les corps des condamnés à mort quand il était jeune chirurgien tentant d'intégrer la grande société samarinienne. Il a franchi un cap en devenant le chirurgien officiel de la Couronne. Le Prince a volontiers offert à son médecin personnel quelques prisonniers politiques dont il a pu étudier le fonctionnement interne alors

qu'ils étaient encore en vie. Hommes, femmes, enfants ont fait grandement progresser les recherches d'Arthur. Mais pour mettre la dernière main à son chef-d'œuvre, il doit maintenant étudier des fœtus humains. Athée et peu impressionné par une hypothétique vengeance d'Arlam – même si quiconque le connaissant dirait de lui qu'il est un fervent pratiquant – Arthur n'a pas hésité à franchir le pas. Il a commencé par s'attaquer à des prostituées enceintes de 8 mois, puis il a progressivement recherché des femmes enceintes de 5 mois, puis 3 mois. Il est maintenant à la recherche de femmes portant un embryon, beaucoup plus difficiles à trouver puisque cela ne se voit pas de l'extérieur. Il a donc commencé à frapper au hasard. Ses échecs répétés le frustrant, il commence à abandonner toute prudence.

Il mène ses « autopsies » dans un carrosse réaménagé en chambre chirurgicale. La seule personne à être au courant de ses agissements est Tobias, son cocher. Une fois les fœtus prélevés et le corps de la mère vidé de ses organes (il ne faut pas gâcher une bonne autopsie quand on a l'occasion de la mener à bien !) il laisse le soin à Tobias de s'occuper du corps et finit ses recherches sur le fœtus à son domicile.

J0 – Arthur passe la nuit à autopsier le corps d'Annie (prostituée du quartier des Tanneries). Tôt le matin, il confie le corps à Tobias et va dormir quelques heures.

J1 – Arthur se rend chez Trisha, la courtisane rencontrée lors d'un dîner avec Hugues Duval. En fin de matinée, le quartier résidentiel de Bej' est vide, il n'a aucun mal à l'enlever sans attirer l'attention. Il passe une bonne partie de la journée à l'autopsier. Il confie le corps à Tobias en fin d'après-midi.

J2 – Arthur part en chasse en début de soirée dans le quartier de Bej'.

J3 – Étienne de Beaulieu vient lui « apprendre » l'existence d'un tueur en série. Arthur le fait chanter en arguant qu'il a une preuve de l'acoquinement du préfet de jour avec les Méloriens. Il l'oblige ainsi à trouver des coupables très rapidement.

Grâce aux soupçons de Maxime, Étienne capture les PJs. Arthur fait jouer ses relations pour les faire juger dès le lendemain. Il soudoie un avocat pour s'assurer que les PJs seront « bien défendus ».

J4 – Arthur assiste avec délectation au jugement et à la condamnation.

Tobias – Cocher et « complice » d'Arthur Déclane

Ethnie indéterminable, 30 ans, 1 m 65, trapu. Visage lunaire avec des joues rebondies, cheveux châtons filasses, rares et sales. Yeux noirs profondément enfoncés dans leurs orbites. Incapable d'articuler le moindre mot, il ne s'exprime que par une série de « Da ». Habillé de vêtements de domestique de bonne qualité, sur lesquels il porte un immense manteau de cuir lui permettant de se protéger des intempéries.

Tobias

 <i>Doigté</i>	6	<i>Initiative</i>	3
<i>Caractère</i>	6	<i>Aplomb</i>	2
<i>Robustesse</i>	17	<i>Santé</i>	8
<i>Cerveille</i>	4	<i>Lucidité</i>	1

Bastonner 16 ; Chirurgie 10 ; Décamper 12 ;
Ferrailler (masses) 15 ; Grimper 10 ; Intimider 8 ;
Jauger 8 ; Ligoter 12 ; Planquer 13 ; Repérer 16

Étienne de Beaulieu

 <i>Doigté</i>	9	<i>Initiative</i>	3
<i>Caractère</i>	11	<i>Aplomb</i>	4
<i>Robustesse</i>	9	<i>Santé</i>	3
<i>Cerveille</i>	12	<i>Lucidité</i>	4

Chasser (arbalètes) 12 ; Cuisiner 10 ; Décamper 6 ;
Ferrailler (armes d'estoc) 11 ; Filer 6 ; Intimider 6 ;
Jauger 8 ; Législation 8 ; Ligoter 8 ; Repérer 8

Tobias a été enlevé très jeune par un démonologue, il a subi les pires tortures et expérimentations pendant sa prime enfance. Libéré par les Meutes d'Acier à l'âge de 7 ans, il a passé son enfance en autiste, trimballé d'orphelinats en familles d'accueil. Devenu adulte, il s'est fixé dans un orphelinat de Bejofa, dans le quartier de Bej', nommé les Trois Pommes, dans lequel il effectuait divers travaux ménagers. Il a été repéré par Arthur quand ses recherches l'ont conduit à regarder le fonctionnement interne de corps d'enfants. Arthur a « acheté » des orphelins et a pratiqué sur eux ses autopsies. Il a vite abandonné cette pratique devant les risques qu'elle présentait ; mais il a rencontré le fameux Tobias, fort comme un bœuf et tout aussi bête ! Et incapable d'aligner deux mots ! Le subordonné parfait.

Tobias est donc aujourd'hui le cocher d'Arthur Déclane. C'est lui qui conduit le carrosse un peu spécial qu'utilise Arthur pour réaliser ses autopsies. C'est Arthur qui va chercher les prostituées afin de les attirer jusque dans son carrosse. Mais c'est ensuite au pauvre Tobias qu'il confie la mission de ramener le corps à l'endroit précis où il a rencontré la putain. Arthur tient à ce que les familles de ses victimes puissent récupérer les corps. Tobias utilise un grand sac de cuir pour transporter les cadavres avec un minimum de discrétion. C'est lui qui s'amuse à disposer les organes tout autour des corps, les pentacles qu'il « dessine » sont des réminiscences des traumatismes de son enfance.

J0 – Tobias assiste Arthur Déclane dans ses tâches quotidiennes. Il ramène le corps d'Annie dans le quartier des Tanneries aux environs de 4 h du matin.

J1 – Tobias conduit le carrosse jusque chez Trisha en fin de matinée. Il passe l'après-midi à tourner dans Bejofa pendant que son maître « travaille ». Il ramène le corps dans la chambre de bonne de Trisha en fin d'après-midi.

J2 – Tobias conduit Arthur dans le quartier de Bej' en début de soirée. Il tourne dans Bejofa toute la nuit, avant d'aller déposer le corps de la dernière victime dans le quartier de Bej' vers 4 h du matin.

J3 – Tobias conduit Arthur jusque chez l'avocat, Anthony Bérélat.

J4 – Tobias conduit Arthur au tribunal.

Étienne de Beaulieu – Préfet de jour du quartier de Bej'

Umélorien, 41 ans, 1 m 70, malingre. Visage émacié, cheveux bruns rares avec un début de calvitie, yeux bleus délavés et hagards. Voix traînante, hautaine et méprisante avec ses subordonnés, obséquieuse avec ses supérieurs. Néglige l'uniforme de sa charge au profit de vêtements grand bourgeois.

Étienne de Beaulieu vient d'une famille de bourgeois de Bejofa. C'est son père qui, le premier, a payé rubis sur l'ongle une magistrature et une particule à son nom. Il a fait éduquer son fils à l'école des officiers d'Askelane. Fils unique, Étienne a hérité de la charge de son père, à la mort de ce dernier, il y a une dizaine d'années.

Plus intéressé par le prestige que lui confère sa charge que par ses responsabilités, il ne connaît rien au difficile métier d'enquêteur. Il se charge de la paperasse afférente à sa préfecture et laisse toute liberté à son adjoint, le préfet de nuit Maxime Harmont, pour traiter avec la criminalité. Étienne se laisse facilement corrompre et n'hésite pas à distribuer des passe-droits à ses amis les plus influents.

J2 – Maxime Harmont l'informe qu'il enquête sur une série de meurtres de prostituées qui semblent avoir un lien entre eux.

J3 – Suite à la découverte d'un nouveau corps dans le quartier de Bej', Étienne se voit obligé d'avertir son prévôt. Ce dernier doit tout à Arthur Déclane qui l'a fait nommer. Il le prévient aussitôt qu'un meurtrier sévit dans Bejofa. Arthur indique au prévôt qu'il prend l'affaire en main. Il convoque Étienne de Beaulieu immédiatement et le fait chanter pour qu'il trouve des coupables, n'importe lesquels. Pour s'assurer qu'Étienne est bien motivé, il lui montre la liste et le prévient que s'il ne remplit pas son office, il finira déchu de ses fonctions, à la merci des canailles qu'il a fait emprisonner ces dernières années. Maxime a parlé des PJs à Étienne. Ce sont des coupables parfaits. Étienne se rend rapidement sur les lieux du dernier crime. Il pourra ainsi capturer les PJs et les conduire au gibet.

J4 – Étienne conduit les PJs à leur procès et remplit sa charge de procureur. C'est également lui qui les reconduira ensuite à la préfecture.

J5 – Étienne doit emmener les PJs se faire exécuter. Si tout va bien pour les PJs, il va surtout organiser leur traque dans Bejofa.

ATLAS DE BEJOFA

Maxime Harmont

	Doigté	11	Initiative	4
	Caractère	13	Aplomb	5
	Robustesse	13	Santé	4
	Cerveille	16	Lucidité	5

Chasser (arbalètes) 14 ; Cuisiner 15 ; Décamper 11 ; Ferrailer (masses) 14 ; Filer 16 ; Intimider 15 ; Jauger 14 ; Législation 15 ; Ligoter 13 ; Repérer 12

Kakrishek

	Doigté	9	Initiative	4
	Caractère	11	Aplomb	7
	Robustesse	15	Santé	5
	Cerveille	16	Lucidité	3

Arnaquer 14 ; Chirurgie 12 ; Décamper 16 ; Ferrailer (pelles) 14 (lames courtes) 12 ; Filer 16 ; Intimider 16 ; Jauger 14 ; Négocier 16 ; Repérer 12

Maxime Harmont – Préfet de nuit de la Préfecture de Bej' et Verrerie

Umélorien, 32 ans, 1 m 80, bien bâti. Visage fort et traits carrés, cheveux châtain coupés courts, fonctionnels. Yeux marrons brillant d'intelligence. Voix forte et enjouée. Habillé en permanence de l'uniforme de sa charge.

Maxime a fait carrière dans la prévôté. Milicien à 16 ans, il est rapidement devenu caporal, puis capitaine avant d'accéder au grade de préfet de nuit à 25 ans. Cette ascension rapide a fait de lui le plus jeune préfet de nuit de Bejofa. Il exerce maintenant sa fonction depuis sept ans et s'est révélé un enquêteur chevronné et particulièrement brillant. Il loge dans un meublé du quartier de Bej'.

Au début de ce scénario, Maxime procède à son enquête afin de découvrir qui s'attaque aux prostituées de Bej'. Il va vite comprendre que l'assassin ne sévit pas uniquement dans sa juridiction.

J1 – Maxime va inspecter le corps d'Annie dans le quartier des Tanneries, avant d'interroger ses collègues. Il peut éventuellement croiser les PJs en début de soirée, mais ne s'intéresse pas à eux dans l'immédiat.

J2 – Maxime poursuit son enquête dans le quartier du Monde-Connu. Il croise les PJs en plein milieu du Souk, non loin du bordel où travaillait l'une des victimes. Il les reconnaîtra (s'il les a croisés dans le quartier des Tanneries) et leur posera quelques questions. Maxime prévient Étienne de Beaulieu qu'une bande de petits truands tourne autour des scènes de crime depuis quelques jours.

J3 – Maxime découvre la victime de Bej' dans la nuit. Il s'intéresse aux faits et gestes des PJs, il les suivra toute la journée s'il ne se fait pas repérer. Il assiste à leur arrestation par Étienne de Beaulieu. Il les interroge dans la nuit, il se forge l'intime conviction qu'ils sont innocents.

J4 – Maxime facilite l'évasion des PJs si nécessaire.

J5 – Maxime reprend l'enquête en espérant trouver le ou les vrais coupables cette fois-ci. Il peut éventuellement aider les PJs dans leur enquête si vraiment ils sont à la ramasse.

Kakrishek – Trafiquant d'organes

Gouri rat, 40 ans, 1 m 60. Museau fureteur, pelage noir crasseux et huileux, yeux noirs malveillants. Voix aiguë très désagréable, débit ultra-rapide. Habillé de hardes innommables, il ne se sépare jamais de son horrible pelle tâchée de sang séché.

Kakrishek est trafiquant d'organes. Il passe ses nuits à écumer les cimetières afin de déterrer les corps les plus récents pour en prélever les organes. Il revend ensuite ces derniers à tout ce que Bejofa compte comme nécromants et autres démonologues. Il n'hésite pas à livrer un corps ou deux aux Isidoriens depuis que ces derniers font des recherches sur l'anatomie du corps humain. Il lui arrive également de fournir en viande différents ogres de sa connaissance. Il est, d'ailleurs, le fournisseur officiel du cabaret de Yorguë dans le quartier des Tanneries. Il loge dans un caveau du cimetière abandonné du quartier des Forçats.

La seule chose qui relie Kakrishek à cette affaire, c'est son métier. Prélever des organes pour ses commanditaires et les livrer à temps pour qu'ils soient utilisables. Les meurtres commis par



Arthur sont une véritable bénédiction pour le gouri. À chaque fois qu'il est le premier à tomber sur une scène de crime, il peut remplir son cabas et rendre visite à ses clients.

Hugues Duval – Chef de la section des Méloriens du quartier de Bej'

Umélorien, 40 ans, 1 m 80. Visage ridé et buriné, longs cheveux blancs laissés libres, yeux bleu glacier. Voix calme et solennelle. Habillé comme un nobliau samarinien, privilégiant les tons rouge et or.

Hugues est un homme important et influent au sein des Méloriens à Samarande, peut-être même un peu trop. Ses supérieurs, inquiets de sa popularité, ont préféré l'envoyer sur une mission à hauts risques à Bejofa.

Hugues doit donc fréquenter le gratin de Bejofa, tout particulièrement les magistrats (juges, avocats, prévôts, préfet, etc.) afin de les corrompre. Les Méloriens, isolés à Bejofa face à la toute-puissance des Félines, ont besoin du soutien de la justice elle-même pour réussir à s'implanter durablement. Dans l'immédiat, Hugues n'est à la tête que d'un petit contingent ; l'ont accompagné, pour assurer sa sécurité et exécuter ses basses œuvres, deux lieutenants de confiance et une douzaine d'hommes de main. Il loge dans une auberge réputée du quartier du Monde-Connu.



Hugues Duval

	<i>Doigté</i>	9	<i>Initiative</i>	3
	<i>Caractère</i>	14	<i>Aplomb</i>	5
	<i>Robustesse</i>	7	<i>Santé</i>	4
	<i>Cervelle</i>	16	<i>Lucidité</i>	7

Arnaquer 14 ; Décamper 8 ; Falsification 15 ; Ferrailer (armes d'estoc) 14 (lames courtes) 12 ; Intimider 12 ; Jauger 14 ; Négociier 16 ; Pègre 16 ; Repérer 12

J0 – Après un dîner avec Arthur Déclane auquel il est allé accompagné de Trisha, il est rentré dans son quartier général mettre la dernière main à sa liste de magistrats corrompus. Arthur Déclane a lui aussi accepté de prêter main forte aux Méloriens contre la promesse d'une forte rétribution. Hugues est légèrement éméché et a trop confiance en Trisha, il la laisse regarder ce qu'il fait, se vante même d'avoir accompli sa mission. Trisha couche avec lui, avant de profiter de son assoupissement pour s'emparer de la liste et s'enfuir jusqu'à son refuge dans le quartier de Bej'.

J1 – Hugues ne va pas se rendre compte immédiatement de la disparition de la liste. Trisha aura donc tout le temps d'avertir son contact qui s'empressera de rapporter la réussite de l'opération à Salmera. Hugues s'aperçoit du vol de la liste en fin d'après-midi et charge Armand d'aller la récupérer.

J2 – Hugues est paniqué par la disparition de la liste. En effet, cette dernière contenait, non seulement les noms et adresses des magistrats s'étant ralliés aux Méloriens, mais également tout ce qui avait permis de les faire pencher de leur côté. Ce document est son laissez-passer pour retourner à Samarande. Il est persuadé que les Félines ont récupéré la liste par le biais de Trisha. Hugues décide d'envoyer Jacques sur la trace des agents des Félines, les PJs.

J3 – Jacques l'informe que les PJs ont été emprisonnés par Étienne de Beaulieu. Étienne de Beaulieu est sur la liste. Hugues prend contact avec lui et apprend qu'ils seront jugés le lendemain.

Armand Trois Doigts – Lieutenant d'Hugues Duval

Umélorien, 30 ans, 1 m 65, petit et corpulent. Visage rond, cheveux châtain coupés courts, yeux bruns, petits et très rapprochés. Voix grasse et fatiguée. Habillé de vêtements petit bourgeois, il affectionne les tons dans le bleu.

Armand est chez les Méloriens depuis de nombreuses années, il a quasiment grandi en leur sein. Pas très fute, ni très efficace, il n'a jamais réussi à monter très haut dans la hiérarchie. Cette affectation est son premier poste de confiance.

Armand Trois Doigts

	Doigté	7	Initiative	2
	Caractère	II	Aplomb	4
	Robustesse	9	Santé	3
	Cervelle	9	Lucidité	3

Arnaquer 12 ; Chasser (arbalètes) 11 ; Cuisiner 15 ;
 Décamper 12 ; Ferrailer (lames courtes) 6 ; Intimider 6 ;
 Jauger 14 ; Ligoter 8 ; Pègre 8 ; Repérer 10

Ji – Armand est envoyé tuer Trisha et récupérer la liste. En arrivant sur place, il se rend compte que les PJs l'ont devancé. Il leur tend une embuscade avec ses hommes (autant d'hommes de main que de PJs) pour essayer de récupérer la liste.

JX – S'il survit à sa rencontre avec les PJs, il secondera Jacques pendant le reste du scénario.

Jacques la Brute – Lieutenant d'Hugues Duval

Umélorien, 35 ans, 1 m 90. Visage carré, cheveux blonds, yeux verts et froids. Voix forte et sûre d'elle. Habillé de vêtements fonctionnels sous une armure de cuir.

Jacques est très apprécié par les Méloriens pour ses capacités à filer ses proies et à exécuter des missions où la discrétion et la force brute doivent se conjuguer. Il est l'atout principal d'Hugues Duval si la situation à Bejofa devait tourner au vinaigre.

J2 – Jacques est chargé par Hugues de la surveillance des PJs. Il comprend vite qu'ils n'ont pas la liste et qu'ils la recherchent. Il décide d'attendre qu'ils la récupèrent avant de leur tomber dessus. Il va donc suivre les PJs jusqu'au dénouement. Il choisira alors le moment qui lui semble le plus propice pour récupérer la liste avant qu'ils n'aient pu la remettre à Salmera.

Jacques la Brute

	Doigté	II	Initiative	4
	Caractère	8	Aplomb	2
	Robustesse	14	Santé	6
	Cervelle	7	Lucidité	2

Bastonner 15 ; Chasser (arbalètes) 13 ;
 Ferrailer (lames courtes) 14 (lames longues) 16 ; Filer 16 ;
 Intimider 16 ; Jauger 11 ; Lancer 13 ; Planquer 15 ;
 Repérer 9

Les figurants

Shayliann – Quartier des Tanneries, patronne des Délices de l'Orient

Félis, 35 ans, 1 m 70. Museau mutin, pelage noir bleuté, yeux indigo. Voix chaude et envoûtante. Habillée d'une robe excessivement chère, à la dernière mode de la cour du Prince.

Madame Manon – Quartier du Monde-Connu, tenancière de bordel

Ethnie indéterminée, 45 ans, 1 m 60. Visage bouffi, tâché, yeux marrons bovins, cheveux châtons coiffés en chignon. Voix grave et ronflante. Habillée d'une robe d'une vulgarité à faire peur.

Anthony Bérélat – Quartier des Saintes-Roches, avocat

Umélorien, 25 ans, 1 m 75, carrure solide. Visage en lame de couteau, cheveux bruns et longs, portés en catogan, yeux bleus et scrutateurs. Voix juvénile, ponctue son discours d'un « heu » prolongé. Habillé à la dernière mode sauf à l'audience où il porte la robe de sa charge.

Bruno le Toubib – Quartier de la Verrerie, médecin affilié aux Isidoriens

Umélorien, 35 ans, 1 m 90. Visage rond et enjoué, cheveux châtons, courts et se dégarnissant sur le dessus. Yeux verts chaleureux et rieurs. Voix douce, calme et posée. Habillé de vêtements petit bourgeois sur lesquels il passe une blouse blanche.

Hommes de main

	Doigté	9	Initiative	3
	Caractère	6	Aplomb	2
	Robustesse	12	Santé	5
	Cervelle	5	Lucidité	2

Bastonner 11 ; Décamper 6 ;
 Ferrailer (lames longues) 12 (masses) 11 ; Jauger 6 ;
 Lancer 9 ; Repérer 12

QUAND LES DOUZE-VIGNES *Quand les Douze Vignes* ÉTERNUEENT... *éternuent...*

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de personnages ayant un peu de bouteille, quelques relations et plus de deux neurones. Pas vraiment sérieux ou compliqué, il se compose d'une trame générale que les joueurs peuvent suivre ou dépasser. Les plus passifs se contenteront de se laisser guider. Les plus malins profiteront des opportunités qui se présentent pour faire un peu d'argent. La lecture des différents quartiers et principalement des Douze-Vignes est nécessaire. Inspirez-vous des pièces de Molière (*Le malade imaginaire*, *Les précieuses ridicules*, *Médecin malgré lui*) ou des films *Ridicule* et *la Folie des grandeurs* pour incarner les bourgeois vivant dans ce quartier.

LA SITUATION DE DÉPART

Le quartier des Douze-Vignes est malade ! Et pour cause, un promoteur immobilier du nom de Claudius Drisst, a payé deux fâcheux, les frères Salir, pour empoisonner certains puits. Il comptait se débarrasser de quelques propriétaires, faire chuter le prix des domaines et racheter le tout à vil prix. L'idée maîtresse consistait surtout à faire porter le chapeau au fameux zoo du quartier, en lançant la rumeur comme quoi les maladies viendraient sans doute des animaux.

Mais tout n'a pas fonctionné comme prévu, surtout quand Claudius Drisst est tombé à son tour malade... Se voyant pris à son propre piège, l'homme a enquêté pour découvrir qu'il avait été doublé par les frères Salir qui, eux, voulaient revendre la médication aux plus offrants. En effet, le virus, s'il est exotique, est parfaitement curable. C'est un poison qui provoque des symptômes ressemblant à une maladie. Les autorités ont lancé des investigations autour du zoo, prêtant foi à la rumeur populaire. Elles ne soupçonnent pas l'existence d'un crime. Elles se contentent d'isoler les foyers d'infection, d'envoyer des cohortes de docteurs et de montrer aux autochtones qu'ils sont en sécurité. Impossible de barricader les maisons, de les brûler ou d'expulser les malades. Nous sommes dans le quartier des bourgeois et des puissants et le moindre impair peut

tourner au scandale. Drisst va donc faire appel à des petites mains, les personnages, pour récupérer la médication et ramener la tête des deux frangins. Son but est avant tout de survivre et d'effacer toutes les preuves de ses méfaits. La maladie a déjà tué une dizaine de bourgeois et s'il était reconnu coupable de ces morts, Maître Drisst finirait sans doute à la potence. Il doit donc jouer fin.

LES PRÉCIEUX RIDICULES

Les personnages peuvent être de n'importe quel quartier, mais ils doivent déjà jouir d'une bonne réputation. Ils sont contactés très classiquement par une relation de travail. Cette dernière a un plan qui demande un peu d'enquête, de la discrétion et surtout de savoir la fermer. Mais plus important encore, les PJ doivent savoir se tenir. En effet, la mission va se dérouler en grande partie dans le quartier des Douze-Vignes. Le client ne tient pas à se faire voir avec des gens de petite condition. Mais il ne désire pas non plus trop d'intermédiaires. Donc la première mission des personnages va être d'accepter une petite bourse contenant de quoi s'habiller proprement. Ils se voient aussi munis de lettres de crédit leur permettant de passer les portes des Douze-Vignes (pendant une période de 15 jours). Bien entendu, il serait fort inconvenant de ne pas se présenter chez l'employeur. De plus, les éventuels gouris doivent nécessairement cacher leurs origines ou se faire passer pour des esclaves « exotiques ». En effet, ils ne sont pas admis dans les Douze-Vignes, sauf en laisse. La mission, pour ce que l'intermédiaire en sait, consiste à récupérer au plus vite un objet et les têtes des deux larrons qui le possèdent. Le salaire est doublé si les PJ reviennent avec lesdites têtes dans un sac. Oui, l'employeur est en colère et ne rigole pas. La récompense doit varier en fonction du groupe, mais est substantielle (minimum 10 couronnes par personne). Si les PJ acceptent, l'intermédiaire donne l'argent (il prend 10% de tout ce qui est touché). Il donnera l'adresse de l'employeur et les passes une fois ses contacts correctement costumés. Ils ont une journée complète pour être prêts.

Laissez vos joueurs s'amuser un peu. Ils ont assez d'or pour s'acheter des vêtements à la mode des Douze-Vignes (lisez « de parvenus »). À vous de leur faire découvrir le style « ridicule » du quartier, c'est-à-dire à coup de joues fardées, de perruques bouclées et de parfums passés. Seuls les serviteurs, les coursiers ou les gardes sont habillés normalement. Les autres se doivent de montrer qu'ils ont de l'argent. Opter pour le costume simple, c'est s'assurer d'être discret – personne ne fait attention à un valet. Mais c'est aussi se fermer des portes. Opter pour le costume de bourgeois, c'est être vu, mais c'est aussi s'assurer que les portes sont ouvertes. Un personnage extravagant et nouveau dans le quartier devient rapidement la coqueluche des soirées festives. Mais passée la surprise, il verra sa place prise par un petit nouveau encore plus à la pointe de la mode. N'oubliez pas non plus que des costumes encombrants peuvent être utiles pour dissimuler un objet ou une arme. Par contre, ils peuvent infliger des malus lors des scènes d'action. Autre petit détail, s'exposer dans le quartier peut amener à rencontrer des vieilles connaissances qu'il faut sans doute faire taire. Un personnage peut ainsi croiser une prostituée qui est à présent une femme rangée et respectable, un religieux dont seul l'habit fait le moine ou, pire, un ancien préfet assurant à présent la sécurité du quartier à l'aide d'une petite milice privée.

Ils peuvent aussi se renseigner un peu sur ce qui se passe dans les Douze-Vignes actuellement. Là, ils risquent de lever un lièvre puisque, justement, il ne s'y passe rien. Le quartier est connu pour ses fêtes et ses frasques, notamment la Célébration de la Seconde Lune. Cette fête, prétendument païenne, est l'occasion pour les bourgeois de se débaucher, cachés sous des masques. Elle devait avoir lieu dans une semaine, mais a été annulée, officiellement à la demande du Père supérieur du monastère des Douze-Vignes. Chose intéressante, l'homme n'a jamais rien trouvé à redire les quinze années précédentes. De même, il semblerait que plusieurs artisans de luxe se plaignent du manque de motivation de leur clientèle (les PJ peuvent apprendre ça en achetant les vêtements ou en passant par les Hobereaux après avoir montré patte blanche). Impossible d'en savoir plus car les autorités du quartier évitent que l'information ne transperce. En temps normal, elles sont vigilantes pour ne pas attirer les voleurs, mais là, c'est un véritable blocus.

MALAAAAADE, COMPLÈTEMENT MALAAAAADE !

Entrer dans les Douze-Vignes ou les Hobereaux est relativement simple avec les passes. D'ailleurs, les contrôles sont moins sérieux si nos héros décident de passer par les Hobereaux par la suite. Ils seront contrôlés au changement de quartier quoi

LE DOCTEUR IMAGINAIRE

Les médecins, dans le quartier des Douze-Vignes, sont habitués à retirer des verrues, à arracher quelques dents ou à charcuter des furoncles. Les deux tiers sont de véritables charlatans, couvrant de maquillage les rides des vieilles héritières et saignant au passage leur bourse. Utilisant des poudres de perlimpinpin, ils n'hésitent pas à faire payer à prix d'or les supposés composants nécessaires. Lorsque la maladie s'est déclarée, certains d'entre eux ont tout simplement disparu, incapables de comprendre qu'il s'agissait d'un poison. D'autres sont restés, et pas les plus sérieux. Protégés par leurs masques à longs becs et leurs épais lorgnons, les doctes rapaces opèrent saignées sur bains de pieds, le plus souvent entrecoupés d'un petit lavement aux herbes. Faisant dégorger de l'or aux mourants, compétents ou pas, aucun d'entre eux ne sait soigner le mal. Eux aussi pensent que le zoo pourrait être responsable de cette maladie exotique. Comme ils ne partagent pas leurs connaissances, même lorsqu'ils se réunissent, ils n'ont pas fait le lien entre l'eau et les patients.

N'hésitez pas à créer des scènes d'anthologie durant lesquelles les médecins inventent des mots et s'insultent au-dessus du malade, sans plus y faire attention.

qu'il arrive. Si un personnage sait lire, il peut donc savoir que, officiellement, le groupe est l'invité de Claudius Drisst. Il n'est plus vraiment temps d'enquêter sur l'homme, puisque le contact donne les parchemins devant les portes du quartier (côté Douze-Vignes) et que Maître Drisst les attend. C'est justement en passant lesdites portes que nos voleurs se voient plaqués contre le mur par les gardes, juste à temps pour éviter une diligence entrant au triple galop. Les soldats s'excusent platement, puis laissent vaquer tout le petit monde. Chose curieuse, si un des personnages a l'odorat un peu développé (un félic ou un gouris, par exemple), il note que le véhicule traîne derrière lui une forte odeur de plantes médicinales. Durant leurs déambulations, les PJ pourront voir ces chariots arpenter tout le quartier à grande vitesse. Rapidement, ils devraient aussi rencontrer des docteurs (voir l'encadré).

Les rues des Douze-Vignes sont calmes, très calmes. Les serviteurs filent ici et là sans un mot. La folie ambiante du quartier semble en sommeil. Laissez les joueurs comprendre que quelque chose cloche. En arrivant au domaine de la Grappe, le pavillon privé de Maître Drisst, les personnages découvrent un petit parc entouré d'un simple mur. Un maître-chien patrouille ostensiblement dans le jardin, accompagné de deux molosses. Il s'appelle Gört et sa blondeur ne laisse aucun doute sur ses origines stövençers. Il aboie avec un



fort accent. Les deux molosses, eux aussi, viennent du nord et n'obéissent qu'à Gört. Celui-ci est un mercenaire, ni plus ni moins. Son travail consiste à protéger la maison jour et nuit. Si son employeur s'avère être un salopard (ce qui est le cas), il réclame ses gages et part. Dans tous les autres cas, il peut tuer pour tenir ses engagements. Il est impossible de le soudoyer. S'il pense que les PJ sont des clients, il est tout juste aimable. Dès qu'il apprend qu'ils sont au service de Drisst, il devient méprisant. À noter qu'il ne dort pas sur place, mais dans une petite chambre louée juste en face. Drisst ne supporterait pas d'avoir les chiens dans la maison (ils y sont interdits).

Le pavillon lui-même se trouve accolé au mur nord-ouest et est tout en hauteur (deux étages et un grenier). Il y a deux pièces par étage, séparées par un escalier central. Le tout est en bois, lambris et poutres centenaires. Cela signifie, par exemple, qu'il est presque impossible de monter l'escalier sans le faire craquer. Au rez-de-chaussée se trouvent la cuisine et la chambre de la bonne : Luna. Umélorienne, la quarantaine, elle réagit un peu comme Gört. Peu satisfaite de ses gages et des relations douteuses de son patron, elle peut le trahir assez facilement. Son problème principal consiste à quitter ce travail tout en ayant une bonne lettre de recommandation. Si « le Maître » est arrêté ou mis en cause d'une façon ou d'une autre, cela peut nuire à sa carrière. Non qu'elle soit sympathique, mais le moment venu, elle peut être une véritable alliée. Elle possède toutes les clés de la maison (tout comme Gört et Drisst). Le premier étage est divisé en un salon coquet et un bureau. Le maître des lieux y reçoit ses clients.

Le second étage est composé de deux chambres, dont une inoccupée. Elle appartenait à la femme de Drisst, celle à qui il doit toute sa fortune. Son portrait traîne d'ailleurs dans un coin. Si les personnages enquêtent, la mégère n'a pas été assassinée par son époux, mais est morte de suffocation, en lui hurlant dessus. Le grenier, lui, sert de débarras. Il n'y a rien d'intéressant, si ce n'est de la poussière et des vieilles robes mitées.

Maître Drisst, au moment de l'arrivée des personnages, est dans son salon, sous une couverture, une bouillotte sur la tête et supporte assez mal les deux médecins qui argumentent sur son état de santé. Ils parlent de lui comme s'il n'était pas là, calculant ses chances de survie et le nombre de jours qui peuvent lui rester. Drisst chasse les oiseaux de proie (et de malheur) d'un geste, et accueille ceux qu'il présente comme étant de nouveaux clients (il sait que la rumeur peut courir vite dans le quartier).

Sans prendre de pincettes, il explique la situation. Malade depuis une semaine, il a investi une petite fortune pour faire importer une médication appropriée. Les deux hommes qu'il a engagés pour cette mission, les frères Salir (Maheb et Sulman), ont servi d'intermédiaires discrets, car la plante à la base du médicament est interdite à Bejofa. Le problème, c'est que les frangins ne veulent plus lui remettre le colis et lui demandent le double de la somme déjà donnée. Claudius Drisst est peut-être un respectable homme d'affaires, mais il n'aime pas se faire arnaquer. C'est un principe. Les PJ doivent donc localiser les frères Salir, récupérer le colis, tuer les deux malotrus et ramener leurs têtes à Drisst comme preuve.

VIVRE ET SURVIVRE AUX DOUZE-VIGNES

En arpentant le quartier, les PJ devraient découvrir que l'activité première des habitants consiste justement à rester dans ce dernier. L'ambiance y est calme, l'argent coulé à flot et la sécurité est bien plus importante que partout ailleurs. Du dernier des valets à la prétendue comtesse, tous sont prêts à batailler et à se trahir les uns les autres pour rester. Il n'est donc pas bien compliqué de faire parler les autochtones s'ils ont la moindre chance d'évincer un adversaire ou de gagner en réputation.

trouvent de l'argent sur Maheb et Sulman, ils sont libres de le garder (l'employeur pense qu'ils en trouveront beaucoup). La seule piste que nos héros peuvent utiliser est la suivante : les deux frères appartiennent à la milice privée des Protecteurs Infaillibles. Cette milice patrouille un peu partout dans le quartier et a pour charge la sécurité des aqueducs (en plus de la garde classique ; c'est comme ça que les deux hommes ont pu empoisonner l'eau sans problème).

92

PREMIERS PAS SURVEILLÉS DANS LE GRAND MONDE

Bien entendu, Drisst demande à ses employés de faire le plus vite possible et d'agir sans poser de question. À ce titre, il leur reprend leurs passes pour les échanger contre les mêmes, mais avec un nom factice. S'ils sont capturés, il niera avoir eu connaissance de leurs agissements. Tout ce qu'il peut dire, c'est que la caserne des Protecteurs Infaillibles se trouve au sud-est du quartier. C'est une maison dotée d'arches, bâtie sur deux étages. Cette petite milice compte une dizaine d'hommes et sert surtout d'appoint pour la garde classique ou des milices plus importantes. Il existe beaucoup de petits groupes armés qui assurent des missions spécialisées (lors des fêtes, d'une cérémonie, d'une récupération, d'une protection rapprochée, etc.). Celui-là en est un exemple.

Aux personnages d'entrer en jeu à présent. Voici donc ce que vous, MJ, devez savoir. En effet, nos voleurs ne vont pas être les seuls à agir.

– La milice compte une dizaine d'hommes. Les frères Salir n'en font plus partie. Elle est dirigée par le capitaine Deveg,

un professionnel honorable, vétéran de plusieurs guerres et qui ne supporterait pas d'apprendre que deux de ses hommes ont été liés à quoi que ce soit d'illégal. S'il découvre que sa milice a été utilisée pour empoisonner l'eau du quartier, il veut rester discret et laisse les PJ s'occuper des deux frangins. Les autres mercenaires (tous humains) n'ont pas un grand sens de la solidarité, mais obéissent au capitaine. Spécialisés dans les patrouilles de nuit, ils dorment le jour dans des chambrées de quatre. Comme ils n'ont pas vraiment de fortune, il n'y a qu'une sentinelle postée à l'entrée. Anciens soldats, ils considèrent ce job comme peinard et plutôt bien payé. Les frères Salir n'avaient pas une bonne réputation chez les Protecteurs. Ces derniers, s'ils peuvent aider à leur capture, n'hésiteront pas un instant. Ce qu'ils savent, c'est que les deux frangins avaient un « plan en or » avec un bourgeois dans l'immobilier. Ils ont déclaré cela avant l'épidémie. Ce qui est important, car si logiquement les PJ peuvent penser qu'ils faisaient référence au chantage dont Drisst se dit victime, ils auraient dû le déclarer après.

– Maheb et Sulman Salir. Les deux Solomans ont préféré voir un profit à court terme, en revendant l'antidote, plutôt qu'en suivant le plan immobilier de Drisst. Ils pensaient que l'homme allait succomber à la dose de « virus » qu'ils avaient placée dans son vin. Utilisant les temps de patrouille pour empoisonner l'eau, dès que le mal a été fait, ils ont quitté la milice pour commencer à vendre le remède. Ils se sont installés dans une auberge centrale, la Cantine d'Or (voir plus bas) où ils se font passer pour des sortes de commis d'un docteur voulant rester anonyme.

– La maladie est relativement localisée, car elle se répand par l'eau et n'est pas terriblement contagieuse. Pour l'attraper, il faut être vraiment en contact constant avec le malade et ingérer le poison. Si les PJ réfléchissent un peu aux rues qu'arpentent les docteurs ou les frères Salir, ils peuvent se rendre compte qu'ils gravitent toujours auprès des mêmes points d'eau, c'est-à-dire autour du zoo. Le zoo est d'ailleurs une fausse piste en or. N'hésitez pas à pousser vos joueurs à le visiter de jour ou de nuit. Ils pourraient découvrir que le propriétaire drogue ses bêtes pour les rendre inoffensives au moment de l'achat. Ensuite, il fournit les stupéfiants à ses clients à prix d'or. Ces produits peuvent être une fausse preuve à charge contre le zoo.

– Une petite enquête sur Maître Drisst peut satisfaire les PJ les plus paranoïaques. C'est un agent immobilier connu dans le quartier, mais pas forcément apprécié. Il a envoyé déjà plusieurs commis au chevet des malades pour savoir s'ils pensaient revendre pour assurer un héritage en or plutôt qu'en une maison potentiellement infectieuse. Certes les héritiers auront moins d'argent, mais si la maladie s'avère être une épidémie, ils n'auront pas à faire brûler les murs pour stopper la contagion. Bien entendu, ce genre de discours est moyennement apprécié, surtout par les malades. Mais depuis quelque temps, l'homme commence à avoir des retours positifs. Si les PJ déclarent le connaître, ils peuvent se faire envoyer sur les roses par un des malades qui pense avoir affaire à un complice du mécréant : « J' préfère crever ici plutôt que brader ma maison à vot' voleur d'ami ! » Autre information intéressante, dans la partie des

Douze-Vignes où habite Drisst (au nord), il est le seul à être malade. Enfin, si les PJ tentent de savoir d'où vient la rumeur comme quoi le zoo pourrait être à l'origine du fléau, toutes les pistes remontent à leur employeur ou à ses connaissances.

— Plus important encore, pendant que nos aventuriers enquêtent, une autre personne est sur la piste des frères Salir. Depuis le début de la maladie, le propriétaire du zoo, August Norman, a engagé un détective pour en connaître l'origine et tuer la rumeur qui court dans le quartier. Il a rapidement suivi la piste des frères Salir. Sigmus Lorec a d'abord soupçonné que la maladie n'était pas d'origine naturelle. L'eau était l'une de ses hypothèses. Ensuite, il a entendu parler des deux docteurs miracles qui opèrent discrètement contre beaucoup d'argent. Lorsqu'il a découvert leur identité, il a fait le lien avec la milice en charge de la surveillance des points d'eau. Il ne lui manque que des preuves. Et justement, l'apparition des personnages va le pousser à agir.

TÊTES COUPÉES ET TÊTE À TÊTE

Retrouver les frères Salir n'est pas bien difficile. Leurs anciens collègues savent où ils se trouvent, mais en plus les deux hommes, tout en cherchant à être discrets, doivent bien faire un peu de publicité pour fourguer leur médication. Pour les rencontrer, il suffit de se faire passer pour le contact d'un malade (la famille) et éviter les impairs. En effet, Maheb et Sulman sont tout de même méfiants. Non seulement ils se doutent bien que Drisst ne va pas rester sans rien faire, mais en plus, ils ne voudraient pas que les autorités confisquent leur stock. Le meilleur moyen de leur faire baisser leur garde est de promettre de l'or, beaucoup d'or. Cupides et stupides, ils peuvent même se trahir l'un l'autre pour de l'argent.

En journée, ils se relaient dans la livraison de la médication qu'ils ont pris soin de couper pour mieux faire durer leur petite affaire. Leur routine est simple. Ils proposent leurs services au nom d'un docteur qui désire conserver l'anonymat (ils savent qu'ils ne sont pas crédibles en tant que vrais docteurs). Ensuite, l'un d'eux administre une première dose à prix raisonnable. Les suivantes, par contre, officiellement faute de stocks, sont beaucoup plus onéreuses. Ils précisent bien au client qu'il faut garder le secret, sachant que ce dernier va prévenir son entourage immédiatement. Et quand ils pensent qu'ils vont être à court de patients, ils remettent une dose de poison dans un des puits (ils n'ont plus accès aux aqueducs). Lorsque l'un est en « consultation » l'autre reçoit les envoyés des malades à l'auberge de la Cantine d'Or. Ils ont caché à la fois le poison et le remède dans des sacs eux-mêmes dissimulés dans une étable accolée à l'auberge. Le propriétaire de l'étable, ancien malfrat ayant été arrêté par la milice des Protecteurs, ferme les yeux sur les visites

LA « MALADIE » ET LA GUÉRISON

C'est en fait un poison qui a les symptômes d'une maladie. Les docteurs l'ont baptisée la Pulverinante (un nom qui fait bien peur pour mieux faire raquer le bourgeois). Le malade a des quintes de toux sèche tellement répétées et épuisantes qu'il en perd, petit à petit, tous ses moyens. La mort survient au bout d'une semaine. Le poison ayant été administré il y a deux semaines, le quartier compte déjà 10 morts connues. Dans la commune du Parc, certains décédés ne sont pas signalés, car ce sont des grandes pontes de la Pègre. Le fait de prendre l'antidote deux fois suffit à neutraliser le poison. Une seule fois ne permet que de le ralentir et de gagner une semaine. L'antidote est introuvable en ville, sauf par les frères Salir.

Si le poison est inodore, le remède, lui, donne des nausées très fortes tellement il est infect. Lorsqu'il est trop tard pour sauver un malade, les vomissements l'achèvent. Prendre l'antidote sans être malade ne protège pas d'une dose future.

quotidiennes des frères. Il ignore tout du contenu des sacs. Cependant, s'il semble évident que les PJ peuvent le débarrasser des frères Salir, il les aidera. Ces derniers ont juste à passer par une petite cour intérieure et fouiller dans un tas de paille.

L'auberge en question est une sorte de maison de famille qui compte une dizaine de pensionnaires. Ces derniers sont soit des employés de gens riches, soit des personnes gravitant autour de gens riches. Il y a donc deux courtisanes qui se crépent le chignon, trois valets dont un sur le point d'être arrêté pour avoir volé son patron, les frères, un garde du corps qui passe son temps à nettoyer ses armes, un joueur professionnel fauché et un chirurgien alcoolique (il a vomi dans son dernier patient). Tous ont une chambre et une clef. Les propriétaires habitent au dernier étage. Ils ferment les yeux sur les activités de leurs clients tant qu'ils payent en avance (25 Miches la journée) et qu'ils n'importunent pas les autres. Il reste trois chambres libres. La porte principale est toujours ouverte, tout comme celle du fond (les toilettes). Comme il y a toujours quelqu'un, les propriétaires ne craignent pas les vols. De plus, autour de la maison de famille, il y a deux casernes privées et des miliciens toujours en faction. Si combat il y a, il doit être silencieux et rapide.

Lorsque Maheb ou Sulman vont distribuer le médicament, ils ne se promènent qu'avec trois doses au plus. Actuellement, ils ont encore 12 doses du « virus » et 30 de l'antidote. L'antidote peut se vendre entre 50 Miches et 1 Couronne (en fonction des capacités de Marchandage et de l'état du client).

ATLAS DE BEJOFA

Maheb Salir

	<i>Doigté</i>	9	<i>Initiative</i>	3
	<i>Caractère</i>	14	<i>Aplomb</i>	4
	<i>Robustesse</i>	6	<i>Santé</i>	3
	<i>Cervelle</i>	14	<i>Lucidité</i>	4

Affaire 15 ; Décamper 8 ; Évaluer 10 ; Falsifier 12 ;
Ferrailer (lames courtes) 6 ; Intimider 10 ; Jauger 8 ;
Négocier 15 ; Pègre 8

Sulman Salir

	<i>Doigté</i>	6	<i>Initiative</i>	2
	<i>Caractère</i>	6	<i>Aplomb</i>	2
	<i>Robustesse</i>	14	<i>Santé</i>	4
	<i>Cervelle</i>	6	<i>Lucidité</i>	2

Bastonner 12 ; Décamper 8 ;
Ferrailer (masse) 12 (lames courtes) 10 ; Intimider 15 ;
Ligoter 8 ; Repérer 12

Maheb Salir

Maheb est le malin dans le duo. Obséqueux, menaçant toujours à mots couverts, cherchant la faille, il se cache derrière sa brute de frère quand le vent tourne. Il ne se bat pas, ou très peu. Son discours est à base de « Enfin... m'y comprends missieur ». Il a une dague sur lui. C'est lui qui négocie avec les patients. Il se fait passer pour le commis d'un herboriste qui désire garder l'anonymat. Comme c'est dans son intérêt pour brouiller les pistes, il accuse aussi le zoo d'être à l'origine de la maladie.

Sulman Salir

Brute sans cervelle, il obéit à son frère, même si parfois il fait du zèle quand il s'agit d'estropier. Il ne le cache pas, il aime faire souffrir. D'ailleurs, avant d'entrer dans la milice, les frères Salir s'étaient spécialisés dans le racket. Les PJ qui

ont quelques accointances dans le domaine, peuvent peut-être les connaître. Sulman joue essentiellement sur sa stature phénoménale (il ressemble à un eunuque Soloman). Si son frère est tué, il est désemparé pendant quelques instants avant d'entrer dans une rage sanguinaire. Il est le plus souvent armé d'une large canne ferrée.

La méthode pour approcher les frères et les assassiner, tout en récupérant les produits, est à la discrétion des joueurs. Plus ils tarderont, moins les frères auront de doses (à raison de 3 vendues par jour), mais plus ils auront d'argent (caché sous le lit de Sulman). Surtout, plus ils tourneront autour des Salir, plus ils auront de chances d'être repérés par ces derniers ou par Sigmus Lorec. Et puisqu'on en parle, voici comment le détective va entrer dans l'histoire.

Sur la trace des frangins, l'homme va rapidement repérer les personnages. Il va se méprendre sur leur rôle dans l'histoire, croyant avoir affaire à des intermédiaires des Salir. Utilisant ses relations parmi les différentes milices, il va,





COURAGE FUYONS ! (SCÈNE OPTIONNELLE, MAIS AMUSANTE)

Les frères Salir ont un plan de secours au cas où leur petite affaire tourne mal. Non loin du zoo, sur une petite place marchande (fleurs, confiseries, bijoux), se réunissent les docteurs. Ils squattent les auberges alentour, formant des « clans », suivant les théories qu'ils ont à propos de la maladie. Au cas où Sulman et Maheb se sentent suivis, ils enfilent un costume de docteur et courent se fondre dans la masse. Le fait est que presque tous les praticiens portent des masques ! Donc les PJ vont devoir tenter de suivre les escrocs, arrachant des masques, déboulant au milieu d'une foule de corbeaux qui arrête ses débats pour se tourner vers eux (Un non docteur ! Quelle horreur !), etc. La traque doit être un réel cauchemar pour les joueurs. Ajoutez un peu de surprises lorsque les masques tombent. Ainsi, ce molosse sous sa robe noire s'avère être un freluquet, une femme, un gouris, une vieille connaissance... La seule solution, pour remettre la main sur les frères Salir, consiste à filer le plus vite possible à leur hôtel où se trouve leur magot.



au moment où vous le jugerez opportun, organiser un petit kidnapping. La scène doit se dérouler très rapidement et en douceur. Dès qu'un personnage s'isole, six docteurs portant des masques lui foncent dessus. Soit il résiste et ils optent pour la matraque, soit il ne résiste pas. Dans ce cas, ils lui enfilent un costume de docteur, placent un bandeau sur ses yeux, ainsi qu'un masque pour qu'on ne le reconnaisse pas. Le PJ est mené, aveugle, au zoo. S'il est conscient, il n'est pas bien compliqué pour lui de deviner où il se trouve. Même s'il fait nuit et que les bêtes ne sont pas bruyantes, la forte odeur animale ne peut échapper à quelqu'un étant privé de la vue. Le PJ est consciencieusement fouillé et, sauf si l'antidote a déjà été récupéré, questionné. C'est Sigmus Lorec qui pose les questions (sa voix cassée sera reconnaissable par la suite). Il commence par des questions très évasives. Face au silence obligé du PJ, il lâchera des noms pour obtenir une réaction : d'abord les noms des défunts, ensuite des clients des Salir, enfin des frères Salir. Si le PJ est vraiment trop résistant, le détective tente le bluff. Parmi les victimes de la maladie (il pense toujours qu'il s'agit d'une maladie), il donne le nom d'un parrain de la Pègre. Ensuite, il insinue qu'il ne serait pas bon pour la vie du PJ d'être mêlé à la mort de ce particulier. Sans le savoir, le PJ est bien mêlé à cette mort puisqu'il travaille pour Drisst. Enfin, à bout d'arguments, Sigmus fait relâcher son prisonnier dans les Hobereaux, avec le conseil

de ne plus mettre les pieds aux Douze-Vignes. Le but de cette première rencontre est double. En premier lieu, les PJ doivent se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls à être impliqués dans l'affaire. Apparemment, quelqu'un proche du zoo enquête sur la même chose qu'eux. Le second point important, c'est que Sigmus va, à un moment ou un autre, lâcher ou confirmer des informations importantes. Il pense avoir affaire à un complice des frères et ne va commencer à avoir des doutes qu'à la fin de l'interrogatoire. Lui aussi va se dire qu'il y a peut-être un peu plus à creuser.

Il ne va pas arrêter là son action. Les PJ peuvent retrouver leurs bagages fouillés, des relations hors du quartier peuvent être arrêtées et interrogées à leur sujet, etc. Jamais, après cet enlèvement, ils ne doivent se sentir à l'aise dans les Douze-Vignes.

Jusqu'à la capture ou la mort des frères (voir l'encadré), Sigmus Lorec n'interviendra pas directement. Sa situation est délicate.

SECONDE ENQUÊTE

Sigmus est engagé pour innocenter le zoo. L'affaire n'est pas simple, car le raccourci est vite fait entre maladie exotique et animaux exotiques. Son enquête l'a mené aux frères Salir et, en fonction de leur discrétion, aux personnages. Sigmus est un ancien prévôt à la retraite. Bonhomme et bedonnant, il ne paye pas de mine, mais il dissimule un esprit de déduction hors du commun. Reconverti pour des raisons pécuniaires (une femme, deux maîtresses et des lardons un peu partout, ça coûte), il est très respecté dans le quartier et redouté comme la peste par tout ce qui peut être hors la loi. Collant, la tête toujours courbée et la voix cassée, il a l'air inoffensif. Mais lorsqu'il a une cible dans sa mire, il ne la quitte plus. Il n'est jamais armé. Lorsqu'il a besoin d'avoir recours à la force, il fait appel à des gros bras (des miliciens, la plupart du temps). Attention, ce n'est pas un saint. Il préfère toujours que la loi soit respectée, mais son sens moral a des limites qu'il n'hésite pas à dépasser. Il a déjà tué ou fait tuer et peut recommencer. Comme indiqué plus bas, si les joueurs montrent un peu de finesse, ils peuvent s'en faire un bon contact ou un pourvoyeur de contrats.

Ce qu'il veut ce sont des preuves. Les produits que refouillent les frères Salir sont parfaits. Mais il n'arrive pas à mettre la main dessus. Il va donc attendre que les PJ abaissent leurs cartes, éventuellement tuent les deux hommes, pour faire son apparition officielle. S'il sent qu'il y a danger, il loue les services de miliciens (par exemple les Protecteurs Infaillibles qu'il connaît bien et qu'il aura utilisés pour enlever et interroger un des PJ). Il ne cherche pas la confrontation et n'a que faire du devenir des Salir. Les joueurs doivent bien comprendre qu'il n'est pas là pour les spolier de leurs trésors.

ATLAS DE BEJOFA

Sigmus

	<i>Doigté</i>	10	<i>Initiative</i>	3
	<i>Caractère</i>	14	<i>Aplomb</i>	4
	<i>Robustesse</i>	8	<i>Santé</i>	2
	<i>Cervelle</i>	14	<i>Lucidité</i>	4

Affaire 15 ; Aristocratie 10 ; Cuisiner 15 ; Écouter 10 ; Écrire 12 ; Étiquette 10 ; Évaluer 10 ; Falsifier 12 ; Intimider 10 ; Législation 12 ; Négocier 13

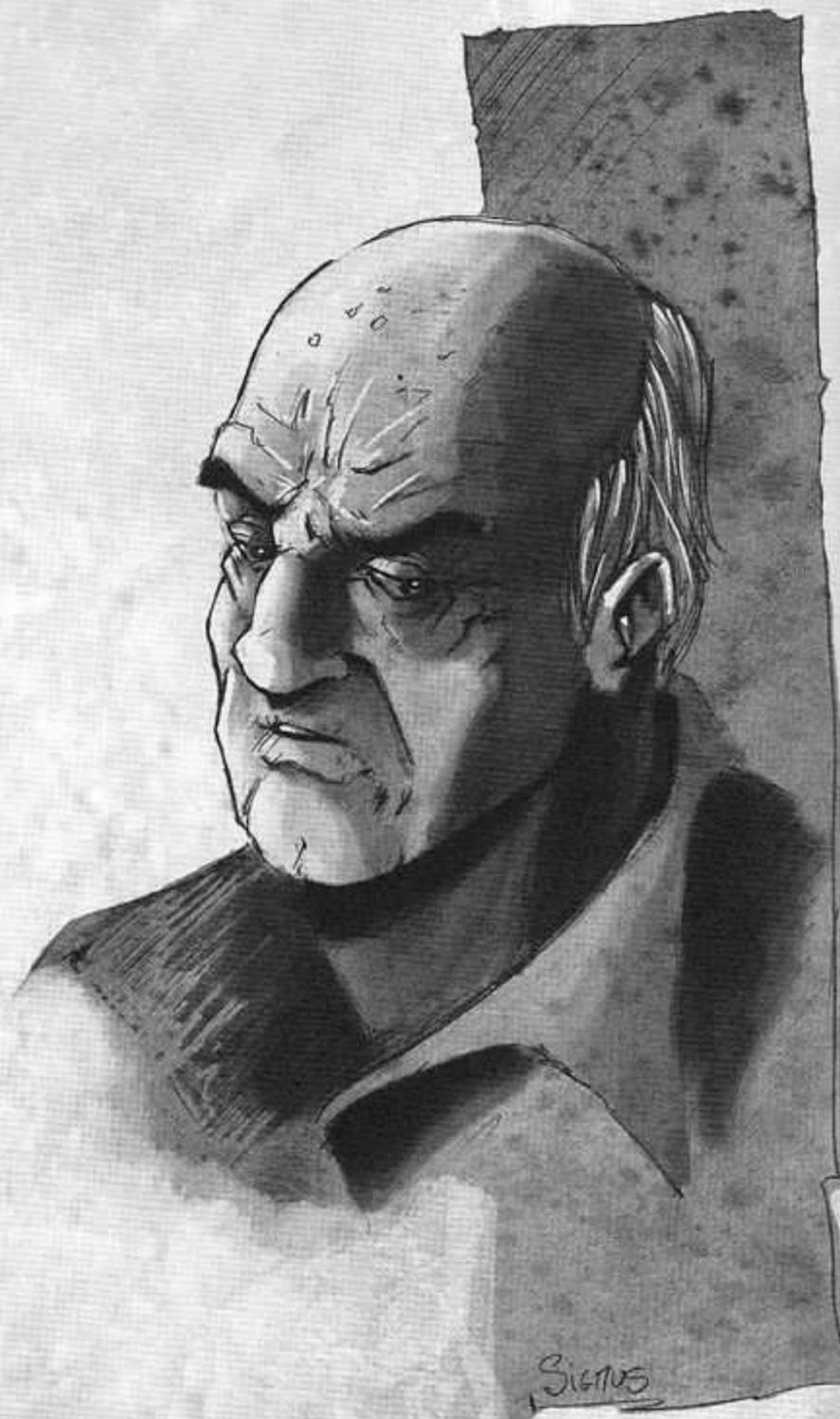
Par contre, il est prêt à négocier pour les produits. Si les PJ acceptent, il est même possible qu'il leur laisse une dose pour leur employeur. D'ailleurs, il a une carte dans sa main qu'il peut dévoiler si les PJ sont trop durs en affaires. Il sait que, d'une façon ou d'une autre, Maître Drisst est l'un de ceux à qui l'épidémie profite le plus. Il a en effet des options d'achat sur tout le quartier infecté. En mettant en commun tous les renseignements, Sigmus et les PJ peuvent en déduire que l'agent immobilier est sans doute à l'origine de la maladie. Si l'un des frères est encore en vie, il confirme l'histoire. Avec ça et les produits, Sigmus en a assez pour incriminer Drisst et innocenter son client. Dans les négociations avec les personnages, il concède facilement l'argent cumulé par les frères : 20 couronnes et quelques doses que les personnages peuvent revendre (pour 5 couronnes). Par contre, il exige de récupérer toutes les fioles du poison. Là c'est l'ancien policier qui parle et qui pense à la sécurité du quartier. Sur ce point, il est complètement intraitable. Si les PJ arrivent à un accord et se montrent professionnels, il peut devenir un contact intéressant. Dans le cas contraire, il peut se transformer en adversaire collant : « J'ai encore une question monsieur... Si vous permettez hein... »

De son côté, Drisst ne va pas apprécier un éventuel chantage. S'il sent qu'il peut être incriminé, il cherche avant tout à récupérer l'antidote (à tout prix), pour ensuite prendre la fuite avec ce qu'il peut sauver. Sa capture peut être une scène supplémentaire, sachant que si les PJ aident les autorités, ils seront mis hors de cause lors d'un éventuel procès. S'il se sent vraiment arnaqué, mais en sécurité, l'agent immobilier n'hésite pas à recruter d'autres mercenaires pour faire payer les PJ. La mort du contact les ayant mis sur ce travail sera un premier signe qu'ils sont pris en chasse.

Alors nous y voilà. Les joueurs ont les ficelles du scénario en main. Que vont-ils en faire ? Punir Drisst ? Le faire chanter ? S'allier à Sigmus ou même aux frères Salir ? Bref, ils peuvent faire ce qui leur semble le mieux pour leur bourse. Il faut tout de même savoir que la « maladie » disparaîtra avec le poison. S'il n'est pas innocenté, le zoo sera mis en quarantaine pendant trois mois et les bêtes abattues.

TOUT DE SUITE, LA SUITE...

Comme indiqué plus haut, la seconde partie du scénario est très ouverte et relève plus de la gestion d'une situation que du « suivage » de trame bête et méchant. Il va vous falloir improviser en fonction des décisions de vos héros et voir comment réagissent les différents protagonistes. Sigmus peut servir de garde-fou, mais pour le reste, il ferme les yeux. Il laisse entendre que les voleurs ne devraient pas rester trop longtemps dans « son » quartier. De son côté, dès qu'il le peut, il va porter l'affaire devant les autorités. En fonction des accords passés avec les PJ, il peut incriminer Drisst ou pas. S'il ne le fait pas, il le fera chanter d'une façon ou d'une autre. Lui aussi pourrait bien profiter un peu de toutes ces transactions immobilières...



Bejofa, Cité des Voleurs...

Il est bien loin, le village de pêcheurs des origines, bientôt devenu un riche quartier de pierre et de brique rouge dépendant de Samarande, puis port marchand et haut lieu de l'artisanat. Aujourd'hui, la cité indépendante de Bejofa fourmille de mille activités, certaines aussi légales et populaires que d'autres sont clandestines ou criminelles.

Cet atlas contient :

- des règles additionnelles pour représenter les bandes et l'apprentissage des personnages
- de nouvelles écoles d'escrime
- une histoire de la ville et une peinture de la vie quotidienne à Bejofa
- quartier par quartier, une description détaillée de l'ambiance et des communes qui y règnent
- deux scénarios bien tortueux pour explorer la ville
- quelques bâtiments types, avec plans et descriptions
- une carte de la ville à la fois trop grande et trop belle pour vos joueurs

NIGHTPROWLER
SECONDE ÉDITION

Basé sur une idée originale de Croc, Nightprowler Seconde Edition est un jeu mitonné avec délicatesse par le Team Nightprowler (composition à l'intérieur) et les hommes de main de 2d Sans Faces.

2D SANS FACES
2dsf0203

ISBN : 978-2-9700314-9-9

PRIX : 32 € / 60 CHF

Cet atlas et la carte qu'il contient ne peuvent être vendus séparément.



9 782970 031499

