



BÉJOFA, PAS DE QUARTIER...

(Aide de jeu pour Nightrowler 2, compilée par Solaris)

Voici une présentation de Béjofa, quartier par quartier :

I – PRÉVÔTÉ DE LA CORDE

◆ LA CORDE

Population : ≈ 6 800

Morphologie : ensemble de pâtés de maisons pyramidaux de 4 à 5 étages au système d'égouts archaïque ; autour des Potences, qui servent de terrain d'entraînement, se trouvent les baraquements des gardiens de la Foi et de l'armée.

Autorités : présence militaire et religieuse forte et celle de la milice anecdotique, quartier sûr.

Commerces et ressources : peu de boutiques mais de nombreuses forges, armureries et manufactures de vêtements.

Vie quotidienne : nuits sans violence et rues désertes.

◆ LES FORÇATS

Population : ≈ 7 000

Morphologie : entassements de maisons délabrées entre des canaux pestilentiels ; l'ancienne forteresse a été transformée en bagne.

Autorités : la préfecture de nuit est laissée à l'abandon, il y a très peu de patrouilles de la milice et elles se cantonnent aux alentours du cimetière et aux grands axes.

Commerces et ressources : activité économique négligeable.

Vie quotidienne : grande mixité ethnique ; une guerre des gangs fait rage.

◆ NÉLASBOURG ET NÉLAS LE VIEUX

Population : ≈ 4 400 / 9 300

Morphologie : tous types de maisons ; la Place de Grève est le centre névralgique de l'embauche à Béjofa.

Autorités : milice multiethnique (problème parfois pour communiquer avec les miliciens) ; pègre très présente avec de nombreux gangs.

Commerces et ressources : activité centrée sur le tissu ; dans le commerce, le communautarisme est important.

Vie quotidienne : quartier animé ; nombreux crimes racistes entre truands.

◆ LES PLANCHES

Population : ≈ 3 000

Morphologie : beaucoup d'entrepôts et d'ateliers de découpe ; les rues principales sont larges.

Autorités : quartier paisible, la milice fait plus de la prévention que de la répression ; peu de gangs car certains syndicats sont très dissuasifs.

Commerces et ressources : peu de boutiques, des marchés ; trafic d'alcool de bois.

Vie quotidienne : beaucoup de travail, peu de miséreux, peu de jeux et de prostitution.

II – PRÉVÔTÉ DES SAINTES ROCHES

◆ LES DOUZE VIGNES

Population : ≈ 5 700

Morphologie : quartier riche, très opulent ; présence d'un zoo autour duquel se regroupent les habitations des familles plus anciennes et de quelques nobles.

Autorités : nombreuses milices privées sans autorité légale surtout actives la nuit ; la Grande Pègre très présente dans le Parc (la commune autour du zoo) mais pas de Félis car grande xénophobie.

Commerces et ressources : ne produit que le vin des morts (au monastère) ; quartier qui attire beaucoup de profiteurs.

Vie quotidienne : August Normand, propriétaire du zoo s'enrichit grâce à la vente d'animaux.

◆ LES HOBEREAUX

Population : ≈ 8 000

Morphologie : anciennes maisons bourgeoises auxquelles on a rajouté des avancées pour le commerce ; rues très encombrées.

Autorités : quartier calme entre minuit et 4 heures ; fréquents contrôles des convois et des badauds par la milice ; quartier interdit aux Gouris ; criminalité classique très sévèrement réprimée.

Commerces et ressources : très nombreux commerces : spiritueux, charbon, articles de luxes, ébénisterie, taille des pierres précieuses (par des artisans nains) au nord, dans "l'écrin".

◆ LES SAINTES-ROCHES

Population : ≈ 8 300

Morphologie : construit autour et dans le mont Tocsin => architecture troglodyte raffinée.

Autorités : milice présente de façon marquée dans les lieux symboliques comme l'université ; contingent des Meutes d'Acier protège l'église de Saint-Gilda.

Commerces et ressources : autour de la culture et de la religion ; tavernes de qualité supérieure.

Curiosité : le plus grand château d'eau et cimetière marin de Béjofa.

III – PRÉVÔTÉ DES TANNERIES

◆ BEJ'

Population : ≈ 50 000

Morphologie : mélange de flamboyant et de fonctionnel, de neuf et de sordide, entassements de logements ; existence de l'enclave administrative.

Autorités : milice omniprésente dans l'enclave ; en dehors sécurité assurée par milices privées ou gros bras des communes ou syndicats ou Familles ; clergé très présent ; quartier contrôlé par les Féliniens en concurrence avec les Méloriens implantés dans l'enclave.

Commerces et ressources : beaucoup de commerces et d'ateliers, lieux de débauche discret.

Vie quotidienne : amphithéâtre Ocreuse accueille les divertissements de la bonne société ; reste du quartier lieu le plus calme de tout Béjofa la nuit.

◆ LES PORTS

Population : ≈ 49 000

Morphologie : Vieux Port enchevêtrement de ponts et de passerelles reliant les masures ensablés aux étages anarchiques des sommets ; existence d'un cimetière marin cosmopolite ; Nouveau Port plus vaste et plus aéré à la population dense ; Vieux Port très pollué et le nouveau emprunte le même chemin.

Autorités : milices communales majoritaires mais avec efficacité inégale ; douanes et prévôté du commerce présente avec un détachement militaire ; milice uniquement sur les quais le jour pour surveiller les marchands ; religions très présentes même celle des elfes ; beaucoup de contrebande gérée par une pègre multiple et inextricable.

Commerces et ressources : très grande diversité de commerces, de manufactures, d'artisanats spécialisés, de chantiers et de lieux de plaisir.

Vie quotidienne : très industriel dans la journée ; la nuit, trafics très discrets sur le Vieux Port et nombreuses débauches sur les quais du Nouveau Port.

◆ LES TANNERIES ET SANG-ET-OS

Population : ≈ 13 000 / 22 000

Morphologie : axes principaux et certaines rues adjacentes pavés ; quartiers vétustes ; gouris très présents sous terre notamment dans terres molles des Tanneries et à Sang-et-Os.

Autorités : quiétude des Tanneries assurée par Félin ; accord entre Famille et autorités pour tolérer petite truanderie pour limiter effusions de sang.

Commerces et ressources : corpos dirigent activité économique ; quartier très animé ; Sang-et-Os très dangereux la nuit ; beaucoup de tavernes de tous types et de brasseries **Vie quotidienne :** présence d'un cercle de sorciers lié aux Thaumaturges ; Éléliste Jonc-de-Mer, affilié aux Toges noires, fraudeur et proxénète voudrait remplacer l'actuel doyen des brasseurs ; Fauxé Bazarrin, propriétaire du cabaret la Dévaluée produit des boissons frelatés aux soi-disant vertus médicinales à base de noix de kola.

◆ LA VERRERIE

Population : ≈ 4 500

Morphologie : larges avenues pavés, constructions en vieille pierre, en bois et en torchis, sous-sols très fréquentés par les Gouris.

Autorités : milice très présente dans secteur du pont des Alchimistes ; armée déployée autour de la Citadelle de Verre ; fréquents cortèges arlamistes ; Thaumaturges et Isidoriens présents et bientôt en conflit.

Commerces et ressources : marché de vaisselles et de pièces d'arts très prisées ; nombreux établissements nocturnes tenus soit par une confrérie artisanale soit par la Pègre ; l'auberge Pas-d'Elves est tenue par Lorant Valdelemi.

Vie quotidienne : quartier très pollué ; pâtisserie Néchaïn réputée, bordel à l'étage aussi ; Vilcard Encerad, Toge Noire, veut fonder une secte, s'allier aux Nécromants et bouffer du curé.

IV – PRÉVÔTÉS MULTIPLES

◆ LES ARPENTS ET LE VAL-DE-SIVERNE

Population : ≈ 2 000

Morphologie : nombreuses constructions en bois anciennes et constructions en briques récentes ; rues boueuses, pas de système d'égout ; le Val-de-Siverne est couvert par plus de 20 hectares de vignobles.

Autorités : milice structurée et efficace ; Mozet Redda préfet de jour, Honekè Arstal préfet de nuit ; armée surveille chantier de la muraille ; clergé très présent ; pègre discrète se limitant au racket.

Commerce et ressources : agriculture et viticulture principales activités ; proximité de la route entraîne la présence de receleurs et de passeurs.

Vie quotidienne : présence d'Irjos, gargotes de la taille d'une armoire ; les jeux sont très présents dans ce quartier.

◆ FAUBOURGS ET PORT FLUVIAL

Morphologie : très denses et insalubres ; constructions en majorité en bois sauf à l'Ecorcheboeuf et aux anciennes lices ; le Palud est un marécage abritant un bidonville ; Gouris présents à la surface pas en sous-sol.

Autorités : milices communales pas très efficaces ; beaucoup d'églises de fortune ; forte présence de la garde sur les remparts et aux portes de la ville ; caravane des Slobads plaque tournante de la contrefaçon au Palud ; Couloir aux Vents calme grâce aux Félin ; Toges Noires tentent de prendre pied dans l'Ecorcheboeuf en évitant le conflit avec les Ezguirs.

Commerces et ressources : au Port Fluvial acheminement de minerai de Kalaar et des Monts Ocres ; moulin de Brise-Soupir lieu de rencontre neutre pour la pègre dans le Couloir des Vents ; contrebande ezguir au Port Fluvial ; Skarleto Nidle dirige l'Aiguille écarlate, mouvoir pour lépreux au Palud et trafic des membres infectés avec des apothicaires et des sorciers.

Vie quotidienne : laborieuse le jour, dangereuse et sordide la nuit ; faubourg du Vieux Bois calme grâce aux Félin ; Palud dangereux de jour comme de nuit notamment à cause des créatures monstrueuses qui remontent le fleuve.

◆ LE QUARTIER DU MONDE-CONNU

Population : ≈ 60 000

Morphologie : très nombreux étals et commerces ; nombreuses places ; les corporations tiennent les communes autour des places, les bandes les autres ; nombreux commerces sur les toits où milice ne s'aventure pas trop ; sous-sols très animés, gouris présents et acceptés.

Autorités : milice désorganisée ; présence de milices privées ou communales et de mercenaires protégeant les marchands ; Ephran Al-Hassamrir, affilié aux Turbans, contrôle le Souk ; prévôté du commerce et douanes se tirent dans les pattes ; Félin surtout présents sur toits et dans communes ; Jehanne Delcombe dirige Isodoriens qui avec leurs citernes et leurs tuyaux s'enrichissent.

Commerces et ressources : tous les commerces possibles.

Vie quotidienne : ruche qui abrite toutes les diversités.

Lieux particuliers : l'église d'Arlam, le promontoire de la fontaine, la magikha, le marché couvert, le Grand Épurateur, la boutique de Callum, la Fontaine des Désirs, le Grand Souk.