

# Les ombres de Béjofa

Scénario pour NIGHTPROWLER 2

## Une ambiance inquiétante...

Tout est sombre à Béjofa... Il vaudra mieux pour les PJ's de ne s'y promener que durant la journée (à l'inverse de Samarande) car la nuit c'est un vrai coupe-gorge ! Les rues sont puantes et de la fumée sort des bouches d'égouts, les odeurs de poissons se mélangent à celle de la putréfaction et il y a des miséreux un peu partout. Au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans la ville, les habitants hostiles les dévisagent, certains s'enferment à double tour dans leurs maisons sombres. Les rideaux sales bougent parfois, laissant apparaître des yeux accusateurs. Les PJ's, étrangers du quartier, semblent être observés à chaque pas qu'ils font ce qui n'est pas de nature à les rassurer ! S'ils circulent durant la nuit, Ils seront bousculés puis délestés des quelques menues piécettes qui traînent dans leurs poches par de jeunes voyous (*escamoter 15*) qui rôdent dans les rues. Il est aussi dangereux qu'inutile ici de demander son chemin car vous n'êtes pas les bienvenus ! Au bout de  $\frac{3}{4}$  d'heure de marche dans Béjofa, ils parviendront à l'ancien Quartier des mineurs , mais force est de constater qu'elle a été désertée par ceux qui y travaillaient jadis.. Pourquoi ? S'ils se renseignent un peu ils sauront que la mine de Béjofa fut fermée il y a 5 ans puis complètement abandonnée.

## Première rencontre : le Gang des Razorback

Alors que les PJ's arpentent les rues de Béjofa en direction du Quartier des mineurs, il vont tomber sur le Gang qui contrôle le quartier. Ca va leur coûter la modique somme de 5 PO chacun. Qu'ils aient ou pas cette somme, il y aura de la baston... Mais pas de meurtres, c'est inutile. Donc, ils vont juste leur faire très mal... et leur vider les poches ! ☺

Après la fight, la discussion ! Si les PJ s'en tirent bien, s'ils ont mis « HS » l'un d'entre eux par exemple, Tyrianos criera « Ça suffit ! » et alors il y aura moyen de discuter. Peut-être... Si les perso ont assez de bagout et de charisme, une éventuelle collaboration entre les deux partis sera envisageable : Rôle-Play intéressant à jouer...

## ■ LES RAZORBACK

KALIB le Khaler - TYRIANOS le Soloman - YONGJIN le Keshite & HUGVAR'N le Cassar

Doigté 14	Caractère 16	Armures cuir clouté : 1 ou 2
Arnaquer 14	Bastonner 15	
Robustesse 15	Cervelle 8	Armes : <i>Tetsubo à pointe</i>
Repérer 13	Contorsion 11	
	Allonge : 1	Filer
16	Ferrailler 14	
Cuisiner 14	Escamoter 14	

Tyrianos est le chef incontesté de la bande, réfugié à Béjofa depuis l'invasion ratée il y a 20 ans, ce Soloman de presque 50 ans est un guerrier usé à l'art du combat. Kalhib est le receleur du groupe, il est macké avec la Guilde des Nécromants (qui sont des gouris pour la plupart) et donc il connaît les souterrain comme sa poche. Yongjin est accroc au narcotique, un speedé qui a toujours de la dope dans ses poches (*Effets : voir Feuille de PNJ*), c'est une vraie tête brulée et il est très agile. Hugvar'n est muet et borgne, c'est un ancien bourreau d'Arlam à la retraite.

Les 4 comparses ils ont fait du racket leur spécialité. Ils sont les « Kings » du quartier des mineurs mais ils aimeraient étendre leurs « compétence » à d'autres domaines tels que le trafic de stup' ou la contrebande (*de poudre noire... :*) pour cela, il leur faudrait sans doute de nouvelles recrues qui n'ont pas froid aux yeux et avec le potentiel suffisant... Les PJ's auront peut-être la chance de s'associer avec les 4 lascars des Razorback *à la fin de l'épisode*, ce qui leur fournira une futur coopération de premier choix en cas de besoin (à l'appréciation du MJ) mais en aucun cas ils ne quitteront « leur quartier » pour plus qu'un ou deux jours.

### Le Contrat des Razorback

Les Razorback vont demander aux PJ's de reprendre en sous-traitance un vieux contrat inabouti, une histoire de disparition. Enquête qui n'aboutira à rien. Il s'agit des jumeaux « Ziung li », 12 ans, Chen & Kwong, issus d'une famille de modestes Keshites. Disparus il y a tout juste 6 ans, à ce jour ils sont introuvables.

**Note Bene :** Le père est traducteur (*compétences Langage : Kesh/Umélor à 17 !*).

*En réalité :* Ils ont été kidnappés par la secte des adorateurs de Zâm et sacrifiés à la gloire de la Vierge noire. Peut-être ont-ils été « zombifiés » dans la mine... Au MJ de voir ce qui est plus marrant...

La Famille avait recruté pour 25 PO le gang de Tyrianos pour retrouver leurs petits. L'autre moitié de la récompense à l'issue de l'enquête (somme qui sera doublée s'ils sont de retour vivant...)

Cette petite enquête annexe n'est pas complètement indispensable. Elle permettra au PJ's de fouiller un peu dans l'histoire du quartier et de mettre un peu plus de drame cet épisode. Ils pourront ainsi rencontrer l'une de ces famille d'anciens mineurs qui leur parlera (avec l'accent Keshite) de l'exode Keshite, du travail dans la mine, ou encore des grèves... Et peut-être de faire un lien entre la mine et la secte à la fin du scénar. Utile si les PJ's n'ont pas de quoi payer la taxe demandées par les Razorback par exemple !

Si l'un d'entre eux accepte de les mener à la mine, voire de les guider à l'intérieur, le MJ veillera à ce que ce dernier n'en sorte pas vivant...

### Le Quartier de l'ancien charbonnage

En arrivant à l'ancien quartier des mineurs, les joueurs aperçoivent de vieux ouvriers qui fument la pipe devant leurs chaumières, leurs vieilles préparent la soupe de viande sur un braséro. Des vêtements abimés pendent à des fils au dehors. Les pavés sont tachés de suie, ce qui les rend glissants, des cheminées sortent d'épais nuages de fumées qui redescendent pour noircir encore un peu plus le décor des rues. Au loin on aperçoit les bateaux sans voiles et des centaines de caisses entreposées les unes sur les autres, comme si les entrepôts avaient été soudainement abandonnés. Evidemment tout a été vidé, il n'y a rien à trouver si les personnages fouillent l'ancien port de commerce.

### Interview avec un mineur // La famille Ziung li

S'ils arrivent à faire parler un ancien mineur (il n'en reste que très peu, et ils parlent keshites pour la plupart) voici ce que les PJ's pourront apprendre... Ils travaillaient comme des bêtes pour extraire la précieuse roche noire de la mine et les affaires marchaient bien pour tout le monde... L'extraction tournait à plein rendement donc les patrons étaient contents et les migrants des 4 coins du monde connu venaient à Béjofa par bateau entier pour aller à la mine et gagner leur pain. C'est ainsi que sont arrivé les keshites avec leurs familles. Les hommes extirpaient de gros rochers jusqu'à la surface sur leur dos tandis que les femmes et les enfants cassaient puis transportaient les cailloux jusqu'à l'entrepôt pour les mettre en sacs ou dans de gros barils. Après quelques années, les conditions de travail se détériorèrent graduellement. A mesure que le carnet de commande augmentait les dirigeants de la mine devenaient de plus en plus gourmants et on est aller tout droit vers une cassure sociale. Les

mineurs périssaient dans les grisous de la mine et ceux qui restaient voulaient gagner plus. Des mouvements de protestations fomentèrent et la répression fut à la hauteur des grèves successives. Aux Gardiens de la foi se mêlèrent des milices privées et il y eut de plus en plus de faits divers sanglants. Naturellement, les villageois finirent par quitter peu à peu le secteur et le quartier devint un repère de malfrats. Au bout de 10 ans, les patrons et leur familles finirent par être assassinés et sans bons gestionnaires le secteur ne s'est jamais remis de la crise. La mine fut fermée faute d'investisseurs et le fleuron industriel de Béjofa fut abandonné, laissant le quartier désolé, et de plus en plus malfamé.

Ensuite il y a eu des meurtres, des disparitions... Il n'y plus aujourd'hui que des bidonvilles ! De la mine il ne reste plus que le « bureau » où on allait pointer chaque semaine, mais il est désaffecté, je crois que le géologue y habite toujours...

### Rencontre avec Markoss

Les PJ's s'intéresseront naturellement au « bureau » de la mine. S'ils s'y rendent, c'est un homme d'une quarantaine d'année, 1m60, fumant la pipe avec un air enjoué qui viendra les accueillir, il s'agit de Markoss VanDijck, un bonhomme visiblement cultivé. A l'intérieur, on dirait presque un musée, il y a un grand hall avec du désordre partout. Il y a des étagères avec une centaine de registres remplis de poussière, une bibliothèque avec des tas de livres, sur la géologie, les minéraux, et sur des sciences diverses.

S'ils prennent le temps de parler avec lui, il leur expliquera l'épisode de « la fin de la mine », blâmant les étrangers keshites, leur pression sur le patronat et les syndicats, et leur avidité qui a fait plonger cette entreprise vers la ruine...

**Fouille secrète** : (optionnel : réussir un Jet en **Faune** sinon il y a un perroquet qui sonne l'alerte !) Il y a aussi des livres moins accessibles (il faudra entrer par effraction et fouiller pour les trouver ou détourner son attention, où autre chose d'aussi foireux !). Voici quelques titres de livres cachés : « La magie ancienne » et « Tribus djazaâr et cultes oubliés », ainsi qu'une copie en reliures du fameux « Livre des âges » et aussi quelques livres étranges comme « Légendes des Damnés », « La Secte de la Vierge noire : Rituels macabres », ou encore « La Malédiction de Zam le souffleur de mort (Roman) ». Il y a une jolie amulette style « Djazâar » dans une vitrine (Jet de Religion Occultisme réussi : Amulette de protection contre les morts vivants). Dans un coffre fort dans ses appartements à l'arrière (Réussite : **Percer** avec malus de 5) il y a une sacoche avec 50 PO et des rapports accablants sur Marcoss (dossier personnel avec des blâmes et des notes de discipline, des avertissements pour fautes professionnelles), ils pourront aussi trouver des avis de recherches d'enfants keshites.

### La fin de la Mine

Lorsque la mine fonctionnait à plein rendement, les mineurs, keshites pour la plupart, allaient chercher leur paie au « Bureau », jusqu'à 20 couronnes /semaine pour les plus costauds ! C'est aussi là, dans un gros entrepôt à l'arrière, que les sacs de charbon étaient entassés avant d'être vendus aux habitants ou transportés jusqu'au port où ils étaient exportés par voie fluviale...

Aujourd'hui, il n'y a plus rien ni personne, si ce n'est Markoss, jadis l'un des actionnaires de la mine. C'était aussi la période des mouvements de grèves générale. Cette histoire est tellement obscure qu'elle a fait fuir la plupart des gens de ce quartier. Le grand patron ainsi que toute sa famille ont été jetés dans la mine par les syndicalistes. La mine a fermé faute de gestionnaire et d'une main d'œuvre correcte. Après cela, plus personne ne l'a jamais fait redémarrer, certains acquéreurs sont bien venus mais, les repreneurs sont repartis aussi vite qu'ils sont arrivés... Aujourd'hui le site est complètement abandonné.

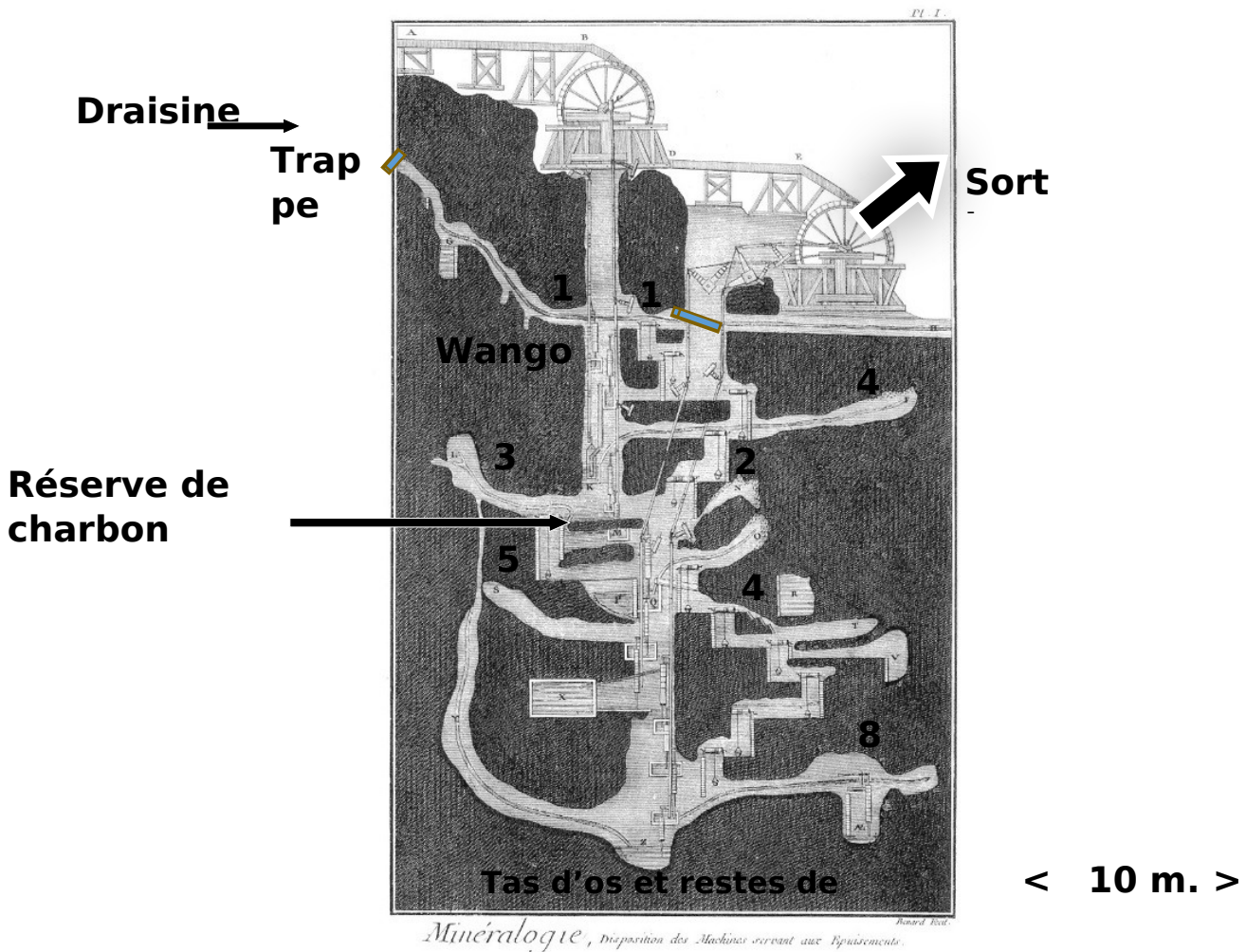
Après avoir discuté avec eux, il se laissera convaincre de les laisser descendre dans la mine et va escorter les PJ's jusqu'à l'entrée des gisement pour qu'ils aillent chercher eux même le charbon.

« Avec les derniers coups de grizou, vous ne trouverez personne pour s'aventurer avec vous au fond de la vieille mine. Il en restera sûrement assez de charbon pour remplir vos quelques sacs et les broyer mais ce ne sera peut-être pas sans danger, il doit y avoir des centaines d'araignées et des gros rats la dessous... Mais bon, si vous y tenez vraiment...»

### La trappe !

Markoss va donc conduire nos personnages à bord d'une draisine qui s'enfoncera dans la mine sur des rails jusqu'à une trappe qui donne dans la réserve d'extraction, De là il faudra descendre à l'aide de cordages... Il leur donnera généreusement de la corde (entaillée en son milieu), une lampe à huile (qui brûlera pendant à peine 10 minutes) et des sacs en toile de jute (en bon état) et leur souhaitant bon courage... « je suis sûr qu'il reste du charbon dans les profondeurs des galeries, vous n'aurez qu'à les remonter avec ses sacs ! Moi je suis trop vieux je retourne dans mes appartements... »

Il refermera ensuite la trappe derrière eux... Et les enfermera en condamnant la trappe à l'aide d'un gros cadenas, les enfermant dans la mine à tout jamais ! La torche s'éteindra donc au bout de quelques minutes laissant nos héros dans le noir le plus total. Des râlements inquiétants se rapprochant d'eux, il faudra réfléchir vite ! >>> Attaque d'une espèce de mort vivant, en plus rapide. Ses orbites oculaires sont vides avec une petite lueur rougeâtre... Il s'agit d'un Wangoo ! Une fois qu'ils en seront venus à bout, il ne faudra plus faire le moindre bruit...



## [Et qu'est-ce qu'on fait une fois dans la mine ?](#)

Ah ça c'est une bonne question ! Dans les épisodes précédents, les PJ's auront peut-être eu l'occasion de trouver 2 sortes de bougies magiques, des « Bougies de Silence » (silence sur 5m) et des « Bougies éternelles » (qui jamais ne s'éteint ni ne se consume). Avec un peu de chance, ils ont peut-être même reçu un « Anneau de Bon Port » qui les aidera à garder le cap en cas de chute malencontreuse. Cela devrait leur sauver la vie en les aidant à sortir de ce trou à rat ! Sinon ils devront affronter les Wangoo's de la mines qui sont de redoutables zombies assoiffés de sang. Ils ont les yeux complètement sortis des orbites et sont complètement aveugles. Par contre ils sont attirés par le moindre bruit, si les PJ's n'en font pas il leur suffira plus facile de trouver l'issue de la mine.

Une lourde planche en bois entrave la sortie, elle est fermée de l'extérieur à l'aide d'un cadenas. Il faudra donc trouver un moyen de l'exploser sans attirer tous les zombies !! Une fois sorti de là (avec les sacs de charbon) il ne restera plus qu'à faire son affaire à ce salaud de Markoss...

### [Les « Adorateurs de la Vierge Noire »](#)

Et justement. Lorsqu'ils sortent il fait nuit noire et ils apercevront une lueur à l'orée du bois. C'est évidemment Markoss et quelques hérétiques sont justement occupés à offrir des offrandes à la Vierge noire (sans doute pour qu'elle les protège des Wangoo's... ?)

Avant de pouvoir s'occuper définitivement du cas de Markoss, il va falloir se défaire de ces quelques hérétiques bien entamés du ciboulot, ils sont une dizaine mais il se pourrait qu'ils arrivent à invoquer une ombre de ZâM, démoniaque et peu commode. *[Les Razorback pourraient intervenir si les PJ's décident de faire appel à eux...]*

A la fin, Markoss suppliera les PJ's de lui laisser la vie sauve en échange de quoi il leur offrira les 50 PO contenu dans son coffre (sauf s'ils ont déjà été dérobé!)

### [Les « Adorateurs de la Vierge Noire »](#)

Markoss était jadis l'un haut responsable et le « maître chimiste » de la mine, il était chargé de calculer la combustibilité du charbon d'analyser les différentes nappes de chantier. Alors qu'il était occupé à prospecter autour du site, il découvrit l'ancien site d'une civilisation très ancienne, à l'orée du bois à peine à quelques kilomètres de la mine. Il commença à déchiffrer quelques symboles (ZâM) sur les pierres qui s'y trouvaient. Peu à peu il négligea son travail de chimiste, bâclant les rapports de dangerosité de la mine pour se consacrer à sa nouvelle découverte. Il y eut par la suite quelques accidents évitables et il reçut quelques blâmes pour son manque de sérieux.

Markoss sombra peu à peu dans une adoration éperdue de l'ancienne secte aussi malfaisante que méconnue : « Le culte de la Vierge Noire ». La secte oubliée pratiquait entre autres des rituels en sacrifiant des enfants. Markoss se transforma en prêtre invocateur et fonda sa propre petite confrérie de frapadingues... C'est à ce moment que des enfants keshites disparurent et furent sacrifiés à la gloire de leur nouvelle déesse sanguinaire.

Markoss dissimula les cadavres en les enterrant dans la mine et ainsi naquit accidentellement les premiers Wangoo's (mort-vivant) qui en transformèrent une dizaine d'autres... Par chance, ils ne réussirent pas à remonter à la surface.

Les patrons qui furent confrontés aux grèves, aux disparitions et autres phénomènes inquiétants, décidèrent de fermer la mine ! Et les keshites maudits furent confinés dans les méandres de ses souterrains !

**NB :** Traduction de ZâM : *Le souffleur de la Vierge*, ZâM est un Grand Prêtre de la Vierge noire



## Fiche Technique du Charbon pour la Poudre noire : l'ancienne Mine de Charbon :

## Carte du Quartier de

	Charbon de bois
Provenance	Mines de Béjofa
Nom	Carbone minéral.
Particularité	Combustible. Qualité de la poudre = l'essence du charbon et sa proportion. Doit être finement broyé.
Danger	Se trouve à proximité des repères de racailles de Béjofa. En soi, le charbon est sans danger.
Difficulté scénar	Se rendre à Béjofa, survivre aux rues malfamées, affronter les gang locaux et les spectres de la mine, récolter les briques de charbon.



**Markoss et entrepot  
mineurs  
de chabon abandonnée  
de la Vierge Noire**

**1 : Bureau de  
2 : Quartiers des  
3 : Vieille mine  
4 : Ancien site**

## Markoss

Doigté **9**      Caractère **15**      Armure 1 (cuir)  
 Décamper 14      Herboristerie : 18  
 Robustesse **6**      Cerveille **17**      Arme : Mains nues      Repérer  
 5      Pègre 13  
 4      Allonge :      Intimider  
 4      Arnaquer 16

### Cercles :

Bastonner 8      Négociier 12  
 Initiative 0      Sort 4 :      Filer 12  
 Ligoter 8  
 Aplomb 00      Sort 5 :  
 Pyrotechnie 13      S'orienter 10  
 Santé 0      Sort 6 :  
 Sorcellerie 15      Alchimie 14  
 Lucidité 000

**Possession :** 1 Amulette en or de ZâM (10 à 50 PO)

+ 1D20 + 5 Po.

+ les Clés de la Mine + 3 Fioles de

poisons paralysants (1D20 minutes)

*Celui qui porte l'amulette est victime de la Malédiction de ZâM et bascule du côté obscur en moins d'une semaine...*

## Les Wangoo's

Combat dans le noir >>> Malus toutes compétence de 10 pour les PJ's !

Doigté \* Caractère \* Armure (Seul moyen de tuer => couper la tête !)  
Nager 5  
Robustesse \* Cerveille \* Arme : Morsure Repérer  
> **Bruits** Contorsion 5  
\* **Spécial** Allonge :

Intimider

### Cercles :

Bastonner 10 Acrobatisme 2  
Initiative \* Tech 4 : Morsure  
Filer 3 Ferrailler 0  
Aplomb \* Tech 5 :  
Planquer 0 Langage 0  
Santé \* Ecole 6 : Grimper  
1  
Lucidité \*

Morsure : Jet de contagion >> de 1-90% =

Transformation en Wangoo's (Mort-vivant)

91-98 = Pas de

transfert sanguin réussi

99-100% = La victime

est immunisé naturellement

## Adorateur de ZâM

Doigté 9 Caractère 15 Armure 0  
Décamper 14 Herboristerie : 14  
Robustesse 6 Cerveille 9 Arme : Mains nues Repérer  
5 Pègre 13  
Allonge : Intimider  
4 Arnaquer 16

### Cercles :

Bastonner 8 Négocier 12  
Initiative 0 Sort 4 : étincelle Filer 12  
Ligoter 10  
Aplomb 00 Sort 5 : bruits  
Pyrotechnie 12 S'orienter 10  
Santé 0 Sort 6 :  
Sorcellerie 13 Alchimie 12  
Lucidité 000

Possession : 1 chance/10 de posséder 1 Amulette de ZâM +

1D10-2 Pièce d'Or

+ (1chance/6) 1 Fiole de poison paralysant léger (1

minute)

## TYRIANOS le Soloman -

chef incontesté de la bande, réfugié à Béjofa depuis l'invasion ratée il y a 20 ans, ce Soloman de presque 50 ans est un vétéran usé à l'art du combat.

**Doigté 15**      **Caractère 16**      Armures cuir : 1  
Arnaquer 10      Bastonner 14  
**Robustesse 13**      **Cerveille 13**      Armes : **épée solomane et poignards de lancer**  
Repérer 12      Contorsion 11  
Allonge : 1  
Filer 10      Ferrailler 14  
Cuisiner 13      Escamoter 10

## KALIB le Khaler -

Kalhib est le receleur du groupe, il travaille souvent pour la Guilde des Nécromants (des gouris pour la plupart) et il connaît les souterrains comme sa poche.

**Doigté 10**      **Caractère 14**      Armures cuir clouté : 2  
Arnaquer 16      Bastonner 11  
**Robustesse 12**      **Cerveille 12**      Armes : **Batte à pointe**  
Repérer 13      Contorsion 12  
Allonge : 1  
Filer 13      Ferrailler 12  
Cuisiner 10      Escamoter 14

## YONGJIN le Keshite

accroc au narcotique, un speedé(°\*°) qui a toujours de la dope dans ses poches, c'est une vraie tête brûlée et il est très agile.

**Doigté 14**      **Caractère 14**      Armures cuir clouté : 1 ou 2  
Arnaquer 10      Bastonner 13  
**Robustesse 10 > 16 (°\*°)**      Armes : **Tetsubo à pointe**  
Repérer 15      Contorsion 15  
**Cerveille 12 > 6 (°\*°)**      Allonge : 1  
Filer 15      Ferrailler 14

Cuisiner 12      Escamoter 8

## HUGVAR'N le Cassar,

muet et borgne, c'est un bourreau d'Arlam à la retraite.

**Doigté 12**      **Caractère 16**      Armures cuir clouté : 1 ou 2  
Arnaquer 6      Bastonner 14  
**Robustesse 17**      **Cerveille 9**      Armes : **Marteau à pointe**  
Repérer 13      Contorsion 8  
Allonge : 1  
11      Ferrailler 14

Cuisiner 18      Escamoter 10

Filer