

# **Le loup-garou de Bejofa**

## **Bejofa, quartier de la Fonderie des Adirons...**

Le quartier abrite une fonderie de métal importante. Elle est tenue par la famille de bourgeois Adiron, famille montante et assez importante. Avec leurs associés d'autres familles, ils font fonctionner d'une main de fer cette fonderie où d pauvres travailleurs bossent dans de dures conditions pour un salaire pas tété...

Le quartier est divisé en deux, de chaque côté de la fonderie. A l'est de celle-ci, sur une petite collinette, les maisons des bourgeois, belles, sympas, old-fashion récupérées, surveillées. Le vent venant en général de l'est, les fumées de la fonderie se déposent vers l'ouest où vivent les autres gens. Principalement les employés de l'usine, ainsi que les autres gens du peuple. C'est un coin assez sale à cause de la fonderie, mais les gens y ont tous un salaire, même les misères payées par l'usine. Pas de sans logis. Des auberges pour dépenser le fric durement gagné (et souvent possédées de loin par un bourgeois), etc... Bref, c'est l'opposition des classes dans toute sa splendeur.

Les PJs sont tous membres de la Guilde d'Hector, affiliée aux Félines, mais pas de trop près. Elle règne sur la partie basse du quartier principalement, avec quelques actions dans le haut. Les bourgeois restent leur principal fond de commerce. La vie est belle, sans excès, mais tranquille.

## **CGT, FO, SIB et cie...**

Dans ces conditions, des gens du peuple, employés de la centrale, ont commencé à en avoir marre d'être maltraités... En fait, guidés par un Nain, ils ont formé un embryon de ce qu'on appellerait un syndicat. Dupar Emberger est un Nain comme les autres, travailleur et tout, très doué à la fonderie, chef d'atelier, etc. Et il a dévié du jour au lendemain. Il s'est rebellé contre les conditions de travail. Il a vite rallié à sa cause des gens de son atelier et d'ailleurs dans la fonderie et ils ont monté un groupe pour discuter de ce qui ne va pas... Ils ont monté le GEFA (Groupement des Employés de la Fonderie Adiron). Leurs réunions étaient tenues secrètes, le temps qu'ils élaborent leurs demandes. Puis Dupar et deux acolytes ont demandé une entrevue au patron... ils ont été reçus avec forces éclats de rire... et menaces : il fallait arrêter ces réunions tout de suite. Bien évidemment, Dupar ne s'en est pas laissé compter. Un de ses acolytes a pris peur et s'est barré du GEFA avec quelques autres. Par contre, le groupe a continué à se voir et à organisé une grève deux jours plus tard.

## **Rébellion->répression->vengeance**

Bon ben ça c'était pas une bonne idée. La grève a été remise dans le droit chemin par les milices privées des Adiron... ça a été brutal, y'a eu 2 morts et plein de blessés dans les rangs des pauvres employés... et Dupar qui s'échappe et se planque. Il se remet de ses blessures et se regroupe avec les plus fanatiques de ses collègues. Cette histoire, la violence de l'attaque et tout, cela leur a fait un peu pêter les plombs... et ils ont décidé de se venger.

## **Le pacte des loups(-garous)**

Donc nos p'tits gars vont gentiment s'attaquer aux Adirons et leurs associés. Un bricolage de Dupar va les aider. Un de ses acolytes est un solide Stövenger. Il va lui faire un espèce de combinaison le rendant plus grand et surtout avec un look de loup-garou... un gros truc poilu, griffu et pas beau. Cette combinaison est dotée de maintes petites poulies et autres qui permettent de démultiplier la force du porteur. Les griffes sont impressionnantes. Mais surtout elle est tellement bien conçue qu'elle tient dans un gros sac et que le porteur peut seul l'enlever et la mettre en quelques minutes à peine.

## Les premiers meurtres

C'est donc Börson se stövenger qui va se charger du sale boulot. Il s'introduit discrètement dans les maisons, avec l'aide de ses acolytes et surtout de leurs gadgets, et ne revêt la tenue qu'au dernier moment quand il en a besoin. Le groupe tente toujours de mettre en place une certaine mise en scène, avec même parfois des éclairages spéciaux, etc, juste pour instiller la peur chez les bourgeois. Les gardes sont éliminés s'ils se mettent sur le chemin. Les cibles des meurtres sont tuées de manière gore. On s'arrange toujours pour laisser des traces de griffes, de dents, des poils, ou pour que quelqu'un voie la bête s'enfuir.

Francois Adiron est la première victime. Il est tué au jour J, pour dire. Francois est le neveu du président de la fonderie, et chef de famille, Jean-Pierre Alexis Ajiron. Francois est en vadrouille à faire le tour des tavernes avec 2 amis quand surgit la bête. Elle saute devant eux depuis un toit tandis que des acolytes de Dupar utilisent des accessoires pour émettre un hurlement infernal et une lumière verdâtre. Elle frappe immédiatement en hurlant. Francois s'écroule, l'abdomen complètement ouvert et les tripes à l'air. Un de ses potes essaie de réagir mais il est envoyé voler contre le mur par la bête, sonné et une trace de griffes sur le torse. Le deuxième panique et s'enfuit en hurlant. Aucun témoin autre et on parlera longtemps de leur état éméché au moment des faits. Mais les blessures sont suspectes et on va commencer à jaser à ce sujet.

Le deuxième mort est lié moins directement à la fonderie, ce qui compliquera les choses. Dupar avait pu obtenir des infos sur tous les associés/investisseurs de la fonderie. Et Ashran El-Ariha en fait partie. Ce financier khaler de haut rang, aux activités plutôt douteuses, a mis pas mal de fric dans la fonderie ; du coup, il a son mot à dire sur la façon de travailler et est très dur... Il habite une demeure assez huppée dans le haut du beau quartier, avec sa famille, ses serviteurs et deux-trois gardes. Tout va se passer le jour J+3. De la rue, Dupar et ses potes hissent discrètement Börson avec un système de poulies, entre deux patrouilles de gardes. Dedans, Börson avance discretos jusqu'à la chambre de Ashran, enfile la tenue dans un petit réduit, et défonce la porte de la chambre. Le khaler est avec une de ses femmes, tous deux endormis. Ils se réveillent en sursaut, juste le temps pour le gars de se faire découper la tête du corps d'un coup de patte. La femme hurle et se terre dans un coin. Le stövenger hurle un coup puis saute par la fenêtre (2eme etage) en prenant soin d'y laisser des traces de griffes. Les gardes arrivent juste à temps pour voir la bête fuir dans la rue et pour entendre le hurlement inhumain produit par l'appareil de Dupar...

Un troisième meurtre aura lieu au jour J+6... les rumeurs commencent à courir au sujet d'un gros monstre poilu et griffu qui courrait dans le quartier et attaquerait sauvagement... Sophie Dujamme est une jeune fille de bonne famille. Fille du frère de Jean-Pierre Alexis, une cousine de Francois. Elle a épousé un nobliau un peu niais mais riche qu'elle a poussé à investir dans la fonderie, Gardel Dujamme de Samarid. Elle se permet de nombreuses idées sur le fonctionnement de la fonderie, ayant l'oreille de Jean-Pierre Alexis (qui aimerait qu'elle ne soit pas sa nièce, c'te mignonne)... D'apparence gentille, elle peut être très froide et dure, surtout envers les gens des basses classes. Un soir, elle rentre en chaise à porteurs d'une virée à Samarande avec des nobles. Eméchée... Arrivée dans le quartier de la Fonderie, elle est

victime de « la bête ». Vêtu de la combinaison, Börson va sauter devant eux, aidé du bruit monstrueux de l'appareil... Les porteurs vont paniquer et se barrer. La fille va sortir, ne pas comprendre tout de suite et en mourir, démantibulée. Les porteurs seront fouettés et virés pour l'avoir abandonnée. Voilà pour les événements. Cela aidera si les PJs interrogent pour obtenir des témoignages.

### **Entrée en scène**

Hector lui-même fait donc venir les PJs et leur explique la situation. Les bourgeois commencent à paniquer, et les autres se demandent si c'est aussi pour leur poire. La monstruosité des meurtres a marqué. Et surtout Sophie Dujamme était accro à une drogue légère fournie par la guilda d'Hector. Ce monstre n'est pas bon pour le business. Faut le retrouver et mettre un terme à tout ça. Les PJs ont donc droit aux trucs généraux là-dessus. Hector veut que ça aille vite

### **Comment faire ?**

Bon ben le meilleur truc ça va être d'interroger les témoins, visiter les lieux des meurtres. Tout semble indiquer qu'on a effectivement affaire à un gros monstre. Mais des trucs peuvent mettre la puce à l'oreille. Comment le monstre peut-il apparaître/disparaître sans se faire voir ? Pourquoi n'y a-t-il pas des traces de griffes partout ? etc En recoupant des infos, les PJs peuvent finalement comprendre que c'est la famille autour de la fonderie qui est visée. Ils peuvent dès lors essayer d'en surveiller des membres.

### **Trouver le monstre**

Après cela, improviser les meurtres selon les actions des PJs et la durée du scenar. Mais les PJs finiront bien par trouver le monstre... il leur faudra s'en occuper. Les solutions sont dès lors multiples, car selon les cas ils le tueront (mais Dupar est toujours là)... ils peuvent causer avec Börson. Ils peuvent découvrir que Dupar est derrière tout ça, etc... Bref, de l'impro...