

WARHAMMER

ENQUÊTE À L'AUBERGE-RELAIS

Introduction

Alors que les PJ voyagent dans la forêt, ils se font prendre en embuscade par des d'hommes-bêtes. Alors que le combat prend une tournure désespérée, des patrouilleurs routiers arrivent en renfort et les hommes-bêtes fuient. Après le combat, les patrouilleurs invitent les PJ à l'auberge relais qui leur sert d'avant-poste.

Les PJ peuvent apprendre des patrouilleurs que les hommes-bêtes se sont montrés de plus en plus nombreux et agressifs au cours des dernières semaines. Ils ont lancé une offensive sur le village de Neunweil, à quelques kilomètres au nord du relais, et l'ont rasé. Le pont au sud de l'auberge a été détruit le soir de l'attaque. Les survivants et le reste des patrouilleurs se barricadent dans l'auberge-relais. Des renforts de l'armée sont en route depuis le sud, mais ils seront bloqués au pont.

Arrivée au relais

Après quelques minutes de trajet, les PJ arrivent au relais. Il s'agit d'une auberge fortifiée par une palissade. Les seuls points d'intérêt sont l'auberge, les écuries, le puits (qui se trouve au niveau de la porte sud, détail qui aura son importance) et une petite forge de fortune installée sous une tente.

Le puits de l'auberge est condamné par une trappe fermée à clef. N'importe qui dira aux PJ qui s'y intéressent que les hommes-bêtes ont lancé un cadavre d'animal à l'intérieur, empoisonnant l'eau. L'approvisionnement en eau n'est pas problématique car il pleut régulièrement.

Le puits cache en réalité un passage secret, permettant de se rendre au pont sud évoqué par les patrouilleurs.

Le sergent Hermann

Les patrouilleurs sont commandés par le sergent Hermann (cinquantenaire, à la moustache abondante). Il accueille les PJ à leur arrivée au relais et leur donne rendez-vous dans son bureau, à l'intérieur de l'auberge, pour peu que les PJ lui inspirent confiance.

Une fois seul avec les PJ, le sergent Hermann leur révèle qu'il soupçonne la présence d'un traître dans le relais. En effet, le pont sud a été détruit par de la poudre à canon, ce dont ne disposent pas les hommes-bêtes. Il soupçonne aussi que le traître va frapper à nouveau pour que l'auberge soit envahie. Il a besoin que les PJ enquêtent pour lui. Il leur demande d'agir discrètement afin que le traître ne se doute de rien.

En récompense, il leur promet des chevaux et un poste de patrouilleur routier pour les PJ qui le souhaitent. De toutes manières, les PJ sont obligés de rester à l'auberge en attendant les renforts, autrement ils seront massacrés par les hommes-bêtes qui rôdent dans la forêt.

Liste des résidents de l'auberge

- Sgt Hermann, patrouilleur routier
- Aldrich, patrouilleur routier
- Clémence, patrouilleur routier
- Kléber, patrouilleur routier

- Reiner, aubergiste
- Alma, cuisinière
- Johanna, domestique
- Elisa, domestique
- Wilfrieda, forgeronne, survivante
- Erwin, prêtre, survivant
- Dereckson, riche nain, survivant
- Milich, client de l'auberge

La vérité sur l'affaire

Reiner, l'aubergiste, est le traître. Il fait en effet partie d'un culte du Chaos qui ourdit de corrompre la région. Depuis quelques semaines, il vole de la poudre à canon aux convois marchands en direction des mines Dereckson qui passent par le relais.

Il a été prévenu de la date de l'attaque par des agents du culte, qui lui font passer des messages par le passage secret sous le puits. Afin que personne ne découvre ce passage, des hommes-bêtes complices du culte l'ont effectivement empoisonné en y jetant un cadavre d'animal.

Durant la nuit de l'attaque, il a emprunté ce passage pour aller faire sauter le pont avec la poudre volée. Aujourd'hui, il attend de nouvelles instructions.

Les patrouilleurs routiers

Aldrich, Clémence et Kléber sont les trois patrouilleurs routiers sous les ordres du sergent Hermann. Ils sont formés aux premiers soins et peuvent soigner les PJ blessés.

La nuit, quand le sergent dort, ils jouent à des jeux d'argent illégaux. Durant la nuit de l'attaque, ils étaient tous stationnés à l'auberge-relais. Alors

qu'ils jouaient dans le dortoir, ils ont vu quelqu'un fouiner autour du puits. Ils n'osent pas en parler au sergent, de peur qu'il se rende compte de leurs activités illégales.

Le compte rendu de leur partie de jeu, ainsi que leurs cartes, sont cachés dans leur chambre commune, glissés dans la doublure d'un de leur oreiller.

Johanna et Élise, les domestiques

Johanna et Élise sont les domestiques. La nuit de l'attaque, elles ont entendu les patrouilleurs se bagarrer dans le dortoir (en effet, ils s'accusaient mutuellement de tricherie lors de leur partie de jeu illégales). Il ont de plus remarqué qu'Alma s'est couchée particulièrement tard ce soir-là.

Comme elles font chambre commune et qu'elles ont passé la soirée ensemble, elles ont toutes les deux un alibi.

Alma, la cuisinière

Alma est la cuisinière. Elle a une liaison secrète avec Erwin, le prêtre de Neunweil. Il est venu lui rendre visite à l'auberge la nuit de l'attaque.

Dans l'un des tiroirs de son armoire se trouve une lettre d'amour signée "E".

Wilfrieda, la forgeronne

Wilfrieda est l'une des trois survivantes de Neunweil, avec Erwin et Dereckson. C'est la forgeronne du village. Elle a monté une petite forge de fortune dans l'enceinte du relais. Elle peut vendre aux PJ de l'équipement mais est très limitée par le manque de moyens.

Elle a passé la journée de la veille de l'attaque à sa forge. Le soir, juste avant l'attaque, elle a voulu aller voir Erwin pour prier mais ne l'a pas trouvé. Elle a défendu le village courageusement lors de l'attaque mais a dû fuir devant le massacre. Elle s'est faite rejoindre par Dereckson, puis par Erwin un peu plus loin.

Erwin, le prêtre

Erwin est l'un des trois survivants de Neunweil, avec Wilfrieda et Dereckson. C'est le prêtre du village. S'il est interrogé, il affirme qu'il a passé la soirée de l'attaque à la chapelle de Sigmar à prier et que, quand l'attaque a commencé, il s'est enfui et a rejoint Wilfrieda et Derek.

En réalité, Erwin a trahi ses vœux car il a une liaison secrète avec Alma, la cuisinière. La nuit de l'attaque, il rejoint Alma dans les fourrés derrière la palissade nord du relais (donc à l'opposé du puits, ce qui l'innocente).

Dereckson, le propriétaire minier

Derek est le riche propriétaire d'une mine dans les montagnes à l'ouest de Neunweil. C'est un vieux nain richement vêtu.

Depuis quelques semaines, les barils de poudre noire acheminés jusqu'à la mine et passant par Neunweil étaient moins remplis. En ayant assez de cette situation, Derek est descendu en personne pour aller négocier avec les guildes marchandes.

La veille de l'attaque, lui et son escorte étaient arrivés à Neunweil. Il a passé la soirée avec Wilfrieda la forgeronne afin d'observer son art, ce qu'elle peut confirmer. Lors de l'attaque, il s'est enfui, couvert par ses gardes du corps qui sont

tous morts au combat. Il a fini par retrouver Wilfrieda, puis Erwin.

Milich, l'apprenti-sorcier

Si le groupe des PJ contient un sorcier, l'un des individus présent dans l'auberge lui rappelle quelque chose. Il peut se souvenir qu'il s'agit de Milich, un sorcier du Collège du Feu.

Milich a récemment perdu ses talents magiques. Il a entendu parler d'une pierre permettant de les retrouver et est parti à sa recherche dans les montagnes à l'est de Neunweil. Il en est revenu avec un fragment de malepierre, mais a perdu une partie de sa santé mentale en combattant les Skavens. Il est arrivé à l'auberge la veille de l'attaque mais n'a absolument rien à voir avec.

La malepierre corrompt rapidement son esprit déjà fragilisé. Milich est à moitié fou, et ne tient aucun discours cohérent lorsque les PJ l'interrogent.

Fouiller sa chambre permet de trouver un bâton de sorcier, et un grimoire du Collège du Feu. Le fragment de malepierre est caché sous son matelas.

Il possède sur lui un second fragment de malepierre et un journal, dans lequel il raconte son histoire. Les dernières pages datent de son séjour dans les montagnes et sont extrêmement confuses. On trouve sur l'une d'entre elles un croquis de rat géant.

S'il est confronté, il fait une crise de panique, avale le fragment de malepierre qu'il a sur lui et se transforme ainsi en mutant décérébré. Il cherche alors à s'enfuir tout en tuant tout le monde sur son passage.

Reiner, l'aubergiste

Reiner porte toujours sur lui un trousseau de clefs? qui ouvre notamment le coffre dans sa chambre et le puits.

Dans la chambre de Reiner se trouve un coffre. Il peut être ouvert avec son trousseau de clefs ou crocheté. Il contient la lettre codée suivante :

CVVCSWG FW XKNNCIG EG UQKT

Il s'agit d'un code César ($C \rightarrow A$, $D \rightarrow B$, $E \rightarrow C$, etc). La lettre décodée est la suivante :

ATTAQUE DU VILLAGE CE SOIR

Les PJ peuvent ouvrir le puits avec le trousseau de Reiner ou le crocheter. Ils y trouvent en

descendant le long de la corde un passage souterrain qui semble suivre la route.

Fin

Si les PJ accusent Reiner et innocentent tous les autres avec des preuves, le sergent Hermann les croit. Reiner se tranche alors la gorge avec la dague qu'il porte. Si les PJ le déshabillent, ils remarquent un tatouage représentant le symbole du culte du Chaos dont il faisait partie.

Fin alternative

Le sergent Hermann pourrait être le traître. Il aurait alors glissé une fausse preuve dans la chambre de Reiner pour qu'il se fasse accuser. À vous de développer cette version...