

ENQUÊTE AU RELAIS

Alors que les PJ voyagent dans la forêt, ils se font prendre en embuscade par des d'Hommes-Bêtes.

Au bout de 3 tours de combat, 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 et que l'eau a été empoisonnée. Cependant, 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 évoqué par les patrouilleurs.

Le sergent Hermann

Les patrouilleurs sont commandés par le sergent Hermann, un cinquantenaire à la moustache abondante. Il accueille les PJ à leur arrivée au relais. Si les PJ sont honnêtes, ils gagnent sa confiance. Il leur donne alors rendez-vous dans son bureau, à l'intérieur de l'auberge.

Une fois seul avec les PJ, le sergent Hermann leur révèle qu'il soupçonne la présence d'un traître dans le relais. En effet, les ponts ont été détruits 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, deux chevaux et un poste de patrouilleur routier pour les PJ qui le souhaite. 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.

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 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, il l'a empoisonné en y jetant le cadavre d'un animal décédé.

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

Ils ont pour nom Aldrich, Clémence, Constance, Elma, Elric, Frank, Kléber, Léopold, Rochelle et Saskia. La nuit de l'attaque, ils étaient stationnés à l'auberge.

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.

Le petit personnel de l'auberge

Johanna et Élise sont les domestiques. La nuit de l'attaque, ils ont entendu les patrouilleurs se bagarrer dans le dortoir (en effet, ils s'accusaient mutuellement de tricherie lors de leur partie de jeu illégales). Ils 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 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 deux survivantes de Neunweil, avec Erwin le prêtre. 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 forger une lame. 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 Derek, puis par Erwin un peu plus loin.

Erwin, le prêtre

Erwin est l'un des deux survivants de Neunweil, avec Wilfrieda la forgeronne. C'est le prêtre de Sigmar 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 des montagnes à l'ouest de Neunweil. C'est un vieux nain richement vêtu.

Depuis quelques semaines, les barils de poudre noire acheminée depuis la ville étaient moins remplis. Si les PJ investiguent un peu, ils se rendent compte que les convois passaient par le relais et le village.

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 tombés 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 depuis peu 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 qui la défendait. 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 apparaît aux PJ comme bredouillant et à moitié fou.

Fouiller sa chambre permet de trouver 2d10 Pa, 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 5d10 Pa et la lettre codée suivante :

CVVCSWG FW XKNNCIG EG UQKT

Il s'agit d'un code César (A→C). 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...

N'hésitez pas à me faire un retour à l'adresse : casimir.jdr@gmail.com :-)