

Scénario n°20 :
La douzième clef
Par Colonel BoB

Présentation : *ce scénario est destiné pour un groupe d'aventuriers de niveaux assez variés, pouvant aller de débutant à expérimenté (soit de quelques centaines de points d'expériences à 2000, voire plus si le groupe est restreint). La taille de groupe idéale varie entre trois et cinq PJ, un nombre supérieur paraissant peu adapté, à moins de compliquer le scénario en le personnalisant. Au cours de cette histoire s'étalant sur une longue nuit de fin de printemps, les aventuriers, coincés dans une auberge énigmatique au fin fond du Talabecland, assisteront à des séries de meurtres inexplicables et visiblement surnaturels. Accompagnés d'une douzaine d'individus aux histoires inconnues mais aux motivations propres, ils devront faire face à la disparition progressive des hôtes de passage de cette auberge louche. Ce scénario décrit les événements qui ont lieu ce soir là, les grandes décisions qu'auront à prendre les aventuriers, ainsi que leurs conséquences ; il reviendra cependant au MJ de savoir improviser en ce qui concerne toutes les décisions d'importance moindre, mais qui pourront cependant avoir une influence sur la partie. Il lui reviendra également de prendre certaines décisions ayant trait à augmenter la difficulté du scénario si ce dernier devient trop aisé : ces dernières lui seront proposées plus loin dans ces lignes. Notons enfin que la tension est importante au cours de cette histoire, il pourra être utile (et agréable) de distiller une ambiance de huis-clos, de mystère et d'angoisse (parmi les solutions proposées : lumière tamisée, musique de fond angoissante, descriptions détaillées des lieux...).*

Ce scénario reprend les caractéristiques fondamentales des grands classiques du genre. Les lecteurs d'Agatha Christie ou ceux qui auront pratiqué l'excellent scénario « Nuit agitée aux Trois-Plumes » du supplément « La crypte des secrets » reconnaîtront le style emprunté ici. Enfin, il risque d'être nécessaire d'écarter de la partie tout joueur ayant visionné le film « Identity ». Ce scénario lui emprunte en effet beaucoup...

Comme d'habitude, le MJ se doit de lire et de bien relire attentivement tous les aspects de ce scénario, en particulier l'enchaînement des événements.

NB : pour le confort de l'auteur de ce scénario, il sera souvent fait mention du groupe d'aventurier suivant : Konrad le Chasseur de vampire, Nargond le Porterune nain, Dieter le Sergent et Félix le Bandit de grand chemin. Pour un autre groupe d'aventurier, il suffit de changer les noms et de faire quelques adaptations mineures, comme par exemple les raisons qu'ont les aventuriers de se trouver sur les routes à ce moment de leur vie.

L'histoire :

L'auberge du Refuge Chaleureux, de mémoire d'homme, s'est toujours trouvée sur la route secondaire d'Altdorf à Talabheim. Même si cette route n'était pas la plus empruntée de toutes (en particulier depuis que le voyage fluvial gagnait en importance), il s'agissait d'une petite auberge familiale qui faisait le plus gros de son chiffre d'affaire au début de l'automne, lorsque les groupes de chasseurs et de trappeurs partaient au travail plusieurs semaines de suite et profitaient de l'auberge pour se reposer, se retrouver et dépenser les fruits de leurs ventes. Le reste de l'année, l'auberge faisait vivre d'une manière satisfaisante les Söldner, la famille propriétaire de l'auberge, qui pouvaient profiter des petits transits entre Hasshügel et

Daronwarteid. Une vingtaine de jours avant les événements de ce scénario, les Söldner allèrent rendre visite à la sœur du père de famille à Harferfähre, mais moururent de manière anonyme lors d'une embuscade d'Hommes-bêtes. Le fils aîné et sa fiancée, à qui avait été confiée l'auberge, crurent pouvoir profiter d'un moment intime aux abords du puit dans la cour arrière de l'auberge, lorsque le jeune homme surprit sa fiancée tandis qu'elle tirait de l'eau. Leur étreinte passionnée fut malheureusement écourtée lorsque le mortier reliant les pierres du puit céda et qu'ils furent tous les deux entraînés dix mètres plus bas, où ils moururent asphyxiés, et où leurs corps coulèrent.

Ce fut deux jours après ce triste concours de circonstances que Heinz Mündlich, un hors-la-loi malgré lui, découvrit cette auberge et voulut y passer la nuit. L'homme trouva les lieux ouverts et déserts, et, après s'être rendu compte qu'il n'y avait personne, commença à se demander s'il allait voler de la nourriture ou en rendre compte, à ses propres risques, aux patrouilleurs les plus proches. C'est alors qu'un client arriva. Pris de panique, il répondit sans trop réfléchir « oui » lorsque l'homme lui demanda s'il était bien Gustav. En échange de quelques pièces d'argent, il donna fébrilement les clés d'une chambre à l'inconnu et lui prépara à manger le soir venu. Le lendemain, l'étranger s'en fut en le remerciant. L'expérience se répéta plusieurs fois les jours suivants, sans aucun accroc. Heinz supposa alors qu'on devait le prendre pour le propriétaire et, ayant trouvé un lieu où il était désormais chez lui, décida d'y rester et d'en profiter un maximum.

Cela faisait deux semaines que cette situation durait lorsque commence ce scénario. Sur la route de l'ouest, là d'où viendront les aventuriers, Adelbert Frage, ainsi que sa femme Béatrix et son fils Eckhardt se rendent à Talabheim. La famille Frage vient des environs de Middenheim, d'où elle a été chassée par les invasions chaotiques de l'été précédent. Ces pauvres hères ont tenté de s'installer dans deux villages déjà, mais à dans les deux cas des séries de meurtres épouvantables ont eu lieu alors, avant qu'ils ne prennent la décision de s'en aller pour y échapper. En fait, cela s'explique par le fait que, à l'insu des deux parents, le petit Eckhardt (qui a neuf ans) est possédé par un démon : il est né avec le talent de la magie, ce qui s'est toujours manifesté par des visions que ni lui ni ses proches ne comprenaient. Souvent considéré, par ignorance, comme handicapé, l'enfant a un jour tenté de manipuler les vents de magie en secret, mais a ouvert un passage vers les Royaumes du Chaos dans son esprit en tentant de maîtriser plusieurs couleurs de magie à la fois. Un démon de Slannesh a immédiatement dévoré l'âme innocente du jeune garçon, avant de prendre possession de son corps. En vue de se divertir, il a décidé de cultiver la peur et l'angoisse de ses « parents » et de ceux qui l'entourent avant de les assassiner. Le mutisme que l'enfant a adopté est mis sur le compte, selon ses géniteurs, des événements choquants qu'il a dû traverser.

Sur cette même route venant de l'ouest, la cantatrice Gabrielle Ventock et son cocher Vladimir Serianov se rendent à Talabheim à toute allure. L'exubérante cantatrice du Reikland, si elle n'est pas encore très connue, a en effet été convoquée dans la ville du cratère après avoir été remarquée par un homme haut placé de l'administration de Talabheim, lors d'une visite d'Altdorf. Même si elle n'en est encore qu'à ses débuts, Gabrielle se prend déjà pour une vedette et trouve normal que l'on cède à tous ses caprices. Elle a déjà obligé son cocher Vladimir à faire un long détour pour pallier le fait qu'elle avait oublié ses bijoux favoris à la capitale, et lui reproche ce contre-temps. Serianov est un immigré kislévite, qui a fui sa bien aimée contrée nordique à cause d'une affaire de meurtre par vendetta. En attendant que l'on oublie son visage là-bas, il se contente de tenter de survivre dans l'Empire, où il a décroché un petit travail de cocher qui met en valeur ses capacités de conducteur d'attelage.

Un peu plus tard interviendront deux nouveaux personnages, Heinrich Bacher et Erdman Tolzen. Il s'agit là de deux dangereux malfrats capturés par un chasseur de prime, et en cours de transfert vers Talabheim, où ils seraient jugés pour homicides. Tandis qu'un garde les amenait de leur prison jusqu'au tribunal, après les avoir menottés et les avoir attachés à

son cheval, Erdman profita de son agilité et d'un moment d'inattention pour poignarder leur geôlier et se défaire de ses liens. Parce qu'ils ne se connaissaient pas et que leurs tenues de prisonnier pourraient attirer l'attention, Erdman décida de laisser son compagnon en mauvaise posture, prit les vêtements du geôlier ainsi que son identité (Bruno Alenstag), conserva l'avis de transfert d'Heinrich et décida de continuer à cheminer ainsi jusqu'à ce qu'ils atteignent un îlot de civilisation au milieu de cette forêt hostile, et qu'ils puissent ainsi s'échapper. Erdman-Bruno tentera de ne pas s'impliquer dans les événements ce soir là, mais il a déjà commencé à comprendre que son compagnon Heinrich n'était pas quelqu'un de très stable psychologiquement...

Arrivera de la route est un couple de jeunes gens, Hanna et son amant Bartomar. La jeune fille, facilement influençable, était une serveuse dans une taverne mal famée de Talabheim. Séduite par Bartomar, elle décida de le suivre vers la capitale et de vivre sa vie avec. Bartomar, un jeune escroc assez beau, n'est qu'un bon à rien n'aimant rien mieux que l'influence qu'il peut exercer sur les êtres plus faibles que lui. Il compte bien profiter de la jeune fille jusqu'à ce qu'il s'en lasse, mais, s'il est chaleureux et tapageur de premier abord, il est assez colérique une fois qu'il se sent frustré : une « grande-gueule », en quelque sorte.

Roz Geschichte est une courtisane ayant suivi son « patron » jusqu'à Hergig. Approchant de la fin de la vingtaine, mais encore fraîche et séduisante, ses longues années au service de riches bourgeois lui ont permis d'accumuler un pécule assez important. Elle descendait le Talabec en bateau lorsque le batelier s'est fait trop entreprenant envers elle, aussi a-t-elle décidé de continuer le voyage seule, malgré les risques, à cheval. Il s'agit là d'une femme assez mystérieuse, mais capable et active.

Enfin, de la même route viendra Corvin Hofstetter. Corvin est un chevalier de l'ordre des Chevaliers panthères. Ses supérieurs lui ont confié la délicate mission d'informer le bourgmeister de Talabheim d'une hérésie secrète naissante dans sa ville, reliée à un culte chaotique que l'Ordre vient de détruire à Delberz. Ces hérétiques étant au courant que les Chevaliers panthères savent tout de leurs agissements, et ces derniers ne veulent pas prendre le risque de perdre un de leurs hommes en agissant de manière trop ostentatoire, sans compter que l'hérésie aurait peut-être contaminé des hommes haut-placés à Talabheim. Ils ont donc confié le message à Corvin, un homme de confiance dévoué à l'Ordre, qui s'habilla et s'équipa de manière banale, se faisant passer pour un chasseur de prime et passant ainsi inaperçu au milieu des espions des hérétiques. Corvin Hofstetter est un homme introverti, courageux et dévoué dans sa mission, comme tout chevalier qui se respecte, mais sa foi et son sens du devoir sont tels qu'il ne supporte pas que les forces du Désordre continuent de sévir là où il passe.

Le destin voulut que ces hommes et ces femmes se retrouvent tous ce soir là bloqués dans la taverne du Refuge Chaleureux. Pour ne pas arranger les choses, les aventuriers des joueurs allaient se retrouver au milieu de tous ces événements.

Le scénario :

Introduction : l'histoire commence à la fin d'une journée chaude mais au ciel encombrée du début du mois de Sommerzeit (l'équivalent impérial du mois de juin) de l'année 2523. Konrad, Dieter, Nargond et Félix voyagent sur une petite route impériale, quelque part entre Altdorf et Talabheim (ce qui représente déjà un sacré « quelque part », mais la localisation de l'aventure a peu d'importance, tant que cela reste loin d'un grand centre urbain). Konrad commence l'aventure en répondant aux grommellements de Nargond, lui affirmant qu'il valait mieux quitter quelques temps Altdorf après toute l'agitation qu'ils y avaient semé une

semaine plus tôt, en tentant de détruire la succursale de l'Ordo Ultima afin d'arrêter les tentatives d'assassinats de cette organisation contre leurs personnes. Il ajoute enfin que, dans l'optique de trouver une ferme à acheter, ce qui était l'objectif premier du groupe, il valait mieux rechercher une occasion près de Talabheim, puisque le halving Fridin Fortecoeur semblait subitement bien moins pressé de leur vendre la sienne depuis qu'ils avaient interrogé de manière « musclée » un prisonnier dans sa propre maison. Cela fait près de six mois qu'on ne les a pas vu à Talabheim, on avait dû finir par les oublier un peu en cette ville où leurs têtes avaient été mises à prix. Le fait que l'on avait confié à Dieter une charte militaire à remettre en main propres au capitaine du Talagaad, la porte d'entrée de Talabheim, offrait une occasion inespérée de s'y refaire une réputation.

Le MJ peut ainsi laisser les aventuriers discuter un peu en ce début d'aventure, afin qu'ils remettent en place leurs objectifs et leurs personnalités. Puis, quand le moment lui semble venu, il lui revient de faire intervenir une pluie diluvienne. A départ, seules quelques gouttes de pluie font leur apparition. Il ne leur faut que deux minutes avant de devenir une averse digne de ce nom, puis un véritable rideau d'eau qui transforme le sentier en un terrain vaseux, et qui commence même déjà à remplir les petits fossés qui bordent la route.

Evènements :

C'est à ce moment là que l'aventure commence réellement. Enchaînez les évènements en laissant aux aventuriers le temps de réagir, mais n'hésitez pas à faire avancer l'histoire s'ils piétinent ou prennent trop de temps. Cela ne pourra contribuer qu'à les faire paniquer un peu plus, pour le plus grand bien du jeu...

19H00 : les aventuriers se retrouvent sous un véritable déluge. Alors que la situation semble désespérée, une pancarte indique la proximité de l'auberge du Refuge Chaleureux. Si certains aventuriers se méfient de l'endroit, le MJ serait bien avisé de rendre la pluie glaciale et de menacer les PJ d'une maladie peu enviable... Ils se font alors dépasser par une diligence roulant à toute allure, celle de l'extravagante cantatrice Gabrielle Ventock et de son cocher Vladimir Serianov. Le véhicule roule à sa vitesse maximum, seul un aventurier à cheval pourrait décemment espérer le rattraper, mais la route glissante rendrait toute poursuite hasardeuse. Gabrielle ne souffrant aucun retard, seul un personnage distingué ou visiblement riche pourrait attirer son attention. Si personne n'intervient, la diligence rentrera en collision un kilomètre plus loin avec la famille Frage, qui progressait péniblement sous la pluie. La mère de l'enfant possédé, Béatrix, se fera renverser et grièvement blesser tandis que Vladimir, qui avait déjà une visibilité réduite à cause de la pluie, dut se retourner pour répondre aux jérémiades de sa patronne. Les aventuriers ont toutes les chances d'arriver sur les lieux au moment où Adelbert Frage, paniqué et bredouillant, observe un Vladimir se concentrant pour tenter d'arrêter l'hémorragie à l'épaule de Béatrix.

Variante : *si votre groupe d'aventuriers semble trop puissant pour cette mission (s'ils dépassent tous les 2500 points d'XP par exemple), peut-être qu'il pourra être utile de remplacer cet accident par une embuscade d'hommes-bêtes. En effet, la forêt est dangereuse et les hommes-bêtes sont encore très présents depuis la Tempête du Chaos. Surtout, cela donnerait du poids aux arguments qui seront développés ensuite pour pousser les aventuriers à rester à l'auberge. Une poignée de rejetons du chaos devrait suffire, à moins d'en déployer près de dix ? Le scénario pourrait en effet être bien plus tendu si quelques aventuriers sont déjà blessés lorsque les meurtres commenceront, ou auront perdu des points de chance. Certains seront même ravis de commencer le scénario par un bon combat.*

19H15 : pendant qu'il s'occupe de la blessée avec quelques autres aventuriers, Vladimir demande à un PJ ou deux de se rendre à l'auberge pour annoncer leur venue. Ces derniers arriveront au bout d'un quart d'heure de plus de voyage à cheval. Heinz Mündlsh, le faux aubergiste, réagira de manière très généreuse et compréhensive et s'empressera de chercher du matériel en vue d'accueillir Béatrix.

19H30 : arrivée du groupe principal, constitué de la diligence et des aventuriers (s'ils sont à cheval), puis de Adelbert et de son fils Eckhardt. Après avoir logé la famille dans la chambre n°9, Heinz (qui répondra qu'ils s'appelle Gustav si on lui demande son nom) ira s'enquérir des intentions de ses autres hôtes. Il demandera 4s pour chaque aventurier voulant dormir au dortoir, 5 PA pour une chambre simple et 10 PA pour une chambre double (repas compris), ainsi que 8s par cheval. Pendant ce temps, Gabrielle ira bouder dans un coin, en s'asseyant à l'une des tables de la salle commune. Si les aventuriers choisissent les chambres privées, Heinz-Gustav leur donnera les clefs des chambres n°5,6 ou 7 selon leurs goûts et leurs nombre (cf. plan dans les annexes). Il est possible d'aller à deux dans une chambre pour un, et à quatre dans une chambre pour deux, mais cela signifie que les personnes excédentaires devront dormir par terre. Chaque logeur supplémentaire augmente le prix de la chambre de 2 PA.

20H00 : une dispute éclate dans la salle commune entre Vladimir et Gabrielle une fois que le Kislévite a fini d'installer ses affaires dans le dortoir commun. Il n'est pas compliqué de comprendre ce dont il s'agit tellement la cantatrice hurle fort : elle veut partir d'ici. Vladimir lui fait bien comprendre que c'est impossible, puis demande à se faire servir une portion de repas chaude. Il sera prêt à parler de l'état de Béatrix à quiconque viendra s'en enquérir (qu'il juge stable mais préoccupant), puis discutera avec l'aventurier de leurs pays d'origine. Si la conversation s'engage bien, il invitera ses interlocuteurs à dîner avec lui. Il fera remarquer alors la médiocrité du cuisinier. Bien sûr, Heinz/Gustav est seul aux fourneaux...

20H20 : arrivée discrète de Corvin Hofstetter, le chevalier panthère. Il demande à Heinz/Gustav de s'occuper de son cheval et de lui fournir une chambre pour une personne, et obtient la chambre n°1. Il ira s'installer, puis reviendra ensuite dans la salle commune pour prendre son repas à part. Si on vient l'aborder, il restera sur la défensive, et n'abordera que des sujets vagues tels que le temps qu'il fait ou l'état des routes. Un test de charisme réussi lui fera dire qu'il vient de l'ouest, et qu'il s'est senti observé plus d'une fois (des hommes-bêtes rôdent dans les parages).

20H30 : Gabrielle prend Heinz/Gustav à part derrière son comptoir de manière discrète. Quiconque remarquant cela pourra voir, au prix d'un test de perception réussi, que la cantatrice glisse plusieurs pièces d'argent dans la main de l'aubergiste. Un test de Lecture sur les lèvres réussi permettra de comprendre que Gabrielle souhaite posséder une chambre seule et à l'écart du commun des mortels. Elle n'hésite pas à user de son charme pour obtenir ce qu'elle veut, et obtient ainsi les clefs de la chambre n°8, où elle se rend immédiatement.

20H45 : Vladimir Serianov se rend au chevet de la famille Frage. Il constate l'état stable de Béatrix, et essaye de convaincre Adelbert de venir évacuer la pression en descendant manger un morceau.

20H50 : arrivée remarquée de Bartomar et de sa compagne Hanna, qui ont l'air trempés. Le jeune homme prend la chambre n°4, puis, pendant qu'Hanna va servilement y installer leurs

affaires, commande un bon repas tout en exhibant quelques cartes à jouer avec un sourire en coin. Il sera prêt à miser une pièce d'argent à chaque partie et, au bout de deux parties perdues, tentera de changer d'adversaire. Si une conversation s'engage, il précisera qu'il vient de l'est, de Talabheim, mais qu'ils ont eu beaucoup de mal à passer le Talabec, car les gués de ce fleuve sont presque submergés à cause des eaux de pluie.

21H10 : retour dans la salle commune de Hanna, qui s'installe à côté de Bartomar et mange en silence. Quiconque s'intéresse à elle remarquera le mélange d'intérêt et de crainte que lui inspire l'escroc. Quelques minutes plus tard, Vladimir et Adelbert descendent dans la salle. Le petit Eckart reste veiller silencieusement sa mère.

21H30 : arrivée de Roz Geschichte, la courtisane, en habit de cavalière. Bien que trempée (elle vient elle aussi de l'est), elle adopte une démarche fière et demande une chambre à l'aubergiste. Ce dernier l'informe qu'il ne reste plus que des chambres pour deux et le dortoir commun, non sans une certaine pointe de mépris dans la voix. Heinz/Gustav a en effet reconnu en elle une courtisane, et déteste profondément les prostituées. Avec une moue de désappointement, Roz choisira le dortoir commun. Elle n'a pas le temps de monter que le petit Eckhart arrive dans la salle commune en courant et vient tirer sur la manche de son père. Ce dernier, paniqué, demande à Eckhart comment va Béatrix, puis se précipite dans la chambre n°9, avec Vladimir juste derrière lui. Roz s'enquiert alors de la situation, puis, émue par le sort de cette famille, décide de veiller sur l'enfant. Béatrix s'agitait juste dans son sommeil, il n'y avait rien de grave. Roz tente d'amuser Eckhart dans le dortoir commun pendant que Adelbert reste auprès de sa femme. Vladimir redescend, songeur.

21H50 : Heinz/Gustav commence à allumer les torches des couloirs et des salles. Peu après, Corvin décide de se rendre dans sa chambre, la n°1. Si la soirée a été bonne, Bartomar murmure quelque chose aux oreilles de Hanna. S'il a perdu au jeu, il se quittera la salle furieux avec la jeune fille.

22H00 : Roz redescend, vu que ses tentatives pour faire sourire Eckhart ont échoué. Le jeune garçon est parti se reposer dans la chambre n°9, son père regagne alors la salle commune. Une dispute éclate tandis que Heinz/Gustav refuse de fournir un repas à Roz (à cause de sa haine envers elle). Un test de charisme réussi permettra de convaincre l'aubergiste de servir cette dame ; l'aventurier qui effectue cela aura alors les faveurs de cette dernière, ou du moins son intérêt.

22H10 : une dispute éclate dans la chambre n°4, celle de Bartomar et d'Hanna, à cause du refus de la jeune fille face aux avances de l'escroc. Quiconque se trouve dans sa chambre à ce moment là aura un test de perception auditive à faire. En cas de réussite, il entendra du raffut en bas, sinon le bruit de la pluie battante couvrira le son. S'il frappe à la porte n°4, Bartomar entrouvrira cette dernière et lui demandera de s'intéresser à ses affaires. Ensuite, la dispute reprendra.

22H15 : quelqu'un frappe à la porte de l'auberge avec insistance. Celui qui ira lui ouvrir découvrira Erdman Tolzen, en habit de garde, pointant de son pistolet l'homme enchaîné à l'arrière de son cheval. Erdman explique alors sa pseudo-mission, puis demande de l'aide pour mener son cheval à l'écurie. Il explique alors à ceux qui l'aideront que le prisonnier, nommé Heinrich Bacher, est un dangereux meurtrier, et qu'il faut faire attention à lui. Une fois dans les écuries, un aventurier qui en prendra la peine pourra remarquer, avec un test de

perception réussi, qu'un des chevaux est plus imposant que les autres. Un test de connaissance générale (Empire) assez difficile (-10%) ou un teste de connaissance académique (Stratégie/tactique) facile (+20%) permettra de reconnaître un destrier. Il s'agit du cheval de Corvin Hofstetter, le chevalier. Arrivé sur le perron de la porte séparant l'écurie de la salle commune, Heinrich Bacher s'arrêtera brusquement, puis se retournera frénétiquement vers celui qui le conduit, avant de lui demander avec un air hystérique si lui aussi « entend les rats ». Erdman, une fois dans la salle commune, demandera à tous les hommes valeureux de venir l'aider. Vladimir restera à l'écart, seuls les aventuriers et l'aubergiste pourront venir. Il les informera de la situation, et demandera à Heinz/Gustav un lieu où séquestrer Heinrich. On l'amènera alors dans la réserve/grenier. Là, Erdman le menottera à une poutre basse qui semble solide, puis, une fois assuré de la sûreté de l'endroit, descendra se détendre dans la salle commune, pendant qu'Heinrich se blottira dans un coin en murmurant sans cesse « les rats ». Un aventurier curieux jetant un coup d'œil dans la chambre n°9 remarquera que Adelbert et Eckhart dorment tous les deux. Heinz/Gustav fermera alors la porte pour que le bruit ambiant ne les dérange pas.

22H30 : Erdman va dans la salle commune et discute avec tous ceux qui veulent lui parler. Il insistera alors sur le fait qu'avec lui, les hôtes de l'auberge sont en sécurité, et qu'il représente la loi. Il se souvient ensuite du tonnelet de poudre qu'il transporte avec lui et demande à l'aubergiste s'il existe un endroit sec et sûr où il pourrait l'entreposer. Ce dernier lui propose un coin de l'écurie.

22H40 : la dispute entre Bartomar et Hanna atteint son comble. La jeune fille, excédée et au bord des larmes, sort alors de la chambre avec les clefs et enferme Bartomar à l'intérieur pour se protéger de sa colère. Tout aventurier dans le couloir la verra alors s'effondrer contre le mur, haletante, tandis que Bartomar se mettra à marteler et à exprimer sa colère de manière fleurie. Au bout de cinq minutes de hurlements, il finira par supplier Hanna de le laisser sortir. Cinq minutes de plus et il ne dira plus rien. Lorsque Hanna se rapprochera alors de la porte, il frappera de nouveau contre cette dernière et se remettra à lui hurler dessus, ce qui dissuadera la jeune fille de lui ouvrir.

A la même heure, Eckart se rend aux lieux d'aisance, c'est tout du moins l'excuse qu'il avancera timidement si un aventurier le surveillait à ce moment là. Il partira sinon en catimini par la fenêtre tandis que ses parents seront assoupis. Si un aventurier l'accompagne malgré tout vers les toilettes, il profitera d'être dans ces dernières pour s'échapper ; si enfin l'aventurier est trop méfiant, il l'attaquera de dos, en tentant de ne pas se faire reconnaître en générant une chape d'ombres. Il faudra alors décrire à l'aventurier la forme sombre qui l'attaque ; ce dernier pourra y discerner une forme massive et des pinces grâce à un test de perception très difficile (-30%) réussi au prix d'une demi-action.

23H00 : Eckart tue en silence Bartomar (à moins qu'il ne se soit occupé d'un des aventuriers entre temps), puis ressort rapidement en laissant la fenêtre ouverte, avant de regagner furtivement la chambre n°9. Deux minutes plus tard, Hanna pénètre dans la chambre avec précaution, et hurle de terreur en voyant son cadavre. Son cri peut être entendu jusque dans la salle commune. L'aubergiste y descend alors, et demande aux aventuriers ainsi qu'à Erdman de l'accompagner. Le cadavre est percé de ce qui ressemble à des coups d'épée ; un test de fouille réussi avec un degré de réussite dévoilera un trousseau de clef portant le n°1. Heinz l'aubergiste sera incapable de retrouver ses autres trousseaux. Erdman tient à laisser le corps là où il est ; la nature démoniaque d'Eckart est telle que l'eau qu'il avait sous ses semelles s'est évaporée lors du meurtre. Corvin, le chevalier en mission secrète, sortira alors de sa chambre, la n°1, pour savoir ce qui se passe.

23H15 : tandis qu'ils s'interrogent sur l'identité du meurtrier, Erdman demande qui garde son prisonnier. Arrivé au grenier, si personne ne l'a gardé, on s'apercevra qu'ils a réussi à se détacher en brisant la poutre et en s'échappant par la fenêtre (alors qu'en fait c'est Eckart qui l'a aidé, en prétextant qu'il savait pour les complots des Skavens et qu'il était de son côté). La pluie rend tout pistage impossible, et Heinrich est parti se cacher sous le toit de l'écurie.

23H25 : la cantatrice Gabrielle Ventock, intriguée par les cris qu'elle a cru entendre, sort sous la pluie jusque dans la cour. Ayant cru apercevoir quelque chose s'agiter sous sa fenêtre, elle se rend sous cette dernière, sa dague à la main. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que Eckart la guette. La secteur étant libre étant donné que les locataires de l'auberge recherchent le prisonnier Heinrich, il l'attaque dans le dos et la tue en silence, puis ramène son corps dans sa chambre (la n°8) s'il a la possibilité de le faire sans se faire repérer, auquel cas il s'amusera à laisser quelques traces de sang sur la porte de la chambre d'un des aventuriers. S'il ne le peut pas, il le démembrer sur place. Dans tous les cas, des traces de sang et de lutte peuvent être trouvés si quelqu'un venait à effectuer un test de fouille sous la fenêtre de la chambre n°8, les fenêtres du bâtiment se trouvant au sud, c'est-à-dire à l'opposé de la route. Sur les restes de Gabrielle, on pourra retrouver un trousseau de clefs numéroté 2 grâce à un test de fouille assez facile (+10%).

Dans tous les cas, Eckart regagne furtivement la chambre n°9 et fait semblant de dormir dans les bras de son père.

23H30 : Erdman demande l'aide de tous les aventuriers : ils doivent aller prévenir les locataires de l'auberge et les rassembler tous dans la salle commune. Prévenu de la situation Vladimir se propose d'aller chercher sa cantatrice, et demande à un aventurier de l'accompagner (si possible, un avec qui il aurait commencé à faire connaissance). Erdman va chercher Roz avec un autre, et l'aubergiste (accompagné lui aussi, c'est important) va chercher Adelbert et Eckart.

23H35 : Vladimir et son compagnon font la macabre découverte du cadavre de Gabrielle dans la chambre n°8.

23H40 : tout le monde est rassemblé dans la salle commune de l'auberge. Une fois informés du meurtre de Gabrielle, la tension monte entre les résidents. Eckart se blottit dans les bras de son père, Roz se sent défaillir. Corvin grommelle de frustration, puis Erdman évoque l'hypothèse selon laquelle ce pourrait être Heinrich Bacher le responsable. Hanna, choquée et en larmes, avance qu'il vaudrait mieux s'enfuir, mais Roz et Corvin insisteront de nouveau sur le fait que, sans aucun pont et dans ses conditions, il est impossible de traverser le Talabec tout proche dans la direction de l'est. Erdman, soutenu peut-être par les aventuriers, insistera sur le fait que tous les indices concordent pour montrer que des hommes-bêtes rôdent dans les environs.

Il semble alors nécessaire de se lancer à la recherche d'Heinrich.

Minuit : Heinrich sort de sa cachette, et tente de franchir le mur d'enceinte derrière les lieux d'aisance. Corvin est le premier à le repérer et à l'intercepter, ainsi que tout aventurier faisant alors équipe avec lui. Un combat s'ensuit (Heinrich s'étant confectionné une massue grossière). Une fois capturé, Corvin lie les mains et les pieds du criminel, puis l'empoigne en lui demandant énergiquement si c'est bien lui qui a tué Gabrielle. Le dément s'en défend, puis commence à bredouiller des propos à peine audibles, devinables de loin grâce à un test de

lecture sur les lèvres réussi, ou grâce à un test de perception assez difficile (-10%) si l'on est plus près. Au milieu des divagations démentes d'Heinrich à propos d'hommes rats creusant en dessous d'eux, on peut alors comprendre que « Erdman était avec moi, avant. Oh oui, il n'a pas toujours été mon geôlier, ça non, non ! ». Dans tous les cas, Corvin devient songeur (il ne sait pas qui est Erdman, vu que ce dernier utilise un faux nom de Bruno, mais commence à se douter de quelque chose).

0H20 : Heinrich est séquestré de nouveau dans le grenier, sous la garde de Heinz/Gustav. L'interrogatoire permet de comprendre que le prisonnier ne semblait même pas être conscient de la présence de la cantatrice dans l'auberge, mais comment savoir ? Et qui aurait tué Bartomar ? Erdman croit que les meurtres vont cesser, mais part enquêter sur les lieux du crime avant de recommencer l'interrogatoire. Corvin le regarde partir avec suspicion.

0H45 : Erdman aperçoit du sang sur la poignée de la porte de la chambre des aventuriers. Il fait semblant de ne rien voir, mais fonce chercher de l'aide à l'auberge, en prétextant qu'il lui faut une lampe. Une fois accompagné de presque tous les hommes (seul Heinz/Gustav reste avec Roz dans la salle commune, et Eckart « veille » sur sa mère), il menace les aventuriers et leur demande de s'expliquer sur les raisons de ces traces de sang. Il est temps de chercher des alibis, ou les aventuriers auront à affronter dans ces couloirs étroits ces voyageurs éreintés et à cran. S'ils n'ont pas d'alibi viable, au moins un aventurier devra réussir un test de charisme opposé à la Force Mentale d'Erdman pour convaincre les justiciers improvisés de l'innocence de son groupe.

1H15 : le groupe (ou ce qu'il en reste) revient dans la salle commune, bien décidé à tirer l'affaire au clair. Au moment où Erdman part interroger de nouveau Heinrich, il fait une découverte horrible : le prisonnier est mort sur sa chaise, une poutre de bois brisée fichée dans sa bouche jusque dans son estomac, et un trousseau de clef numéroté 3 (à moins qu'Eckart était dans l'impossibilité de bouger sans se faire repérer, auquel il ne se sera rien passé). Immédiatement, les soupçons se portent sur Heinz, qui se défend pitoyablement en prétextant qu'il se trouvait avec Roz dans la salle commune. La courtisane, déjà hostile à l'aubergiste, souligne alors qu'il ne l'a pas tout de suite rejoint. On décide de ligoter Heinz.

1H30 : pendant que l'on interroge Heinz de façon « musclée » dans la salle commune, Vladimir Serianov se rend au chevet de Béatrix. Il redescend ensuite pour demander à un aventurier d'aller chercher de l'eau au puit, afin de nettoyer la blessure. Cet aventurier, en s'y rendant, remarquera que le seau à du mal à remonter. Grâce à un test de force réussi, il parviendra à faire surgir les corps boursoufflés du fils de l'ancien aubergiste et de sa fiancée, morts des semaines plus tôt. A la vue de l'état de décomposition avancé des cadavres, il est évident qu'ils sont morts depuis longtemps. Erdman, qui perd pied peu à peu, insiste alors sur le fait que ce Heinz doit tuer les voyageurs de passage et qu'il est le tueur. On envoie Eckart auprès de Béatrix tandis qu'un procès s'engage, chacun apportant sa voix pour ou contre la culpabilité de Heinz. Tous les PNJ (sauf Corvin) votent pour sa culpabilité, mais chaque degré de réussite à un test de charisme opposé à l'intimidation d'Erdman permet de faire changer un des PNJ d'avis. S'il est sauvé, Heinz raconte alors toute la vérité sur sa présence dans cette auberge (ce qui expliquait l'absence de serviteurs). Sinon, Erdman l'exécute d'une balle en pleine tête tandis qu'il hurle en pleurant qu'il « ne voulait faire de mal à personne ». Un test de fouille réussi sur son cadavre révélera alors qu'il avait sur lui un trousseau de clef numéroté 4 (modifiez les numéros suivants en conséquence), qu'Eckart avait glissé subrepticement sur lui.

2H00 : Eckart arrive en pleurant dans la salle commune, en tirant sur la manche de son père Adelbert. Soudain très inquiet, ce dernier court au chevet de Béatrix, qui ne respire plus. Vladimir tâte alors son pouls, avant d'affirmer avec tristesse qu'elle est morte. Tandis que le père et le fils gémissent, il inspecte les sutures, et y découvre un trousseau de clef numéroté 4. Paniqué par la découverte, Adelbert finit par craquer et devient hystérique. Avant que l'on ne puisse l'en empêcher, il fonce dans l'écurie et s'empare d'un cheval, celui d'un aventurier ou, si cela n'est pas possible, le destrier de Corvin, en hurlant qu'il doit au moins sauver sa vie et celle de son fils. Tandis que Erdman et (sûrement) les aventuriers le poursuivent, les autres survivants sortent pour assister à la sortie d'Adelbert par les portes de l'écurie. Ce dernier sort, à cheval, en trombe, en hurlant le nom de son fils. Arrivé non loin de la troupe, son cheval panique et se cambre, ce qui fait tomber Adelbert sur le rebord du puits, où il se brise la nuque. Quiconque observait attentivement la scène aura pu discerner, grâce à un test de perception difficile (-20%), rendu normal (+0%) pour quelqu'un qui bénéficie du talent *vision nocturne*, la lueur rougeâtre étrange qu'a pris le regard de la monture juste avant qu'elle ne se cabre. Il en est de même pour tout aventurier qui observait spécifiquement Eckart lors de l'accident. Un magicien doté de *sens de la magie* pourra comprendre qu'un sort vient d'être lancé, et un test de focalisation réussi lui indiquera que cela vient du groupe des spectateurs. Sur le cadavre d'Adelbert, on trouvera un trousseau de clefs numéroté 5 grâce à un test de *fouille* réussi.

Immédiatement après cette découverte, Hanna panique également, affirmant qu'ils « allaient tous y passer » et que « les dieux leur en veulent ». Attrapant un des pistolets d'Erdman avant que ce dernier ne puisse réagir, elle menace quiconque tente de s'approcher et, prenant Eckart avec elle, l'emmène jusqu'à la diligence. Là, elle fait monter l'enfant, prend les commandes et fait galoper les chevaux jusqu'à la sortie. A moins que quelqu'un ne soit suivi la diligence à ce moment là, tous entendent puis voient une explosion derrière les murs de l'auberge, puis le bruit d'un grand brasier. La diligence a été détruite par une explosion (Eckart a en effet pris avec lui le tonnelet de poudre volé d'Erdman et l'a allumé dans la diligence avant d'en sortir en route). Le feu est tel qu'aucune trace exploitable d'un quelconque corps ne peut y être discerné. Sur le chemin du retour, les aventuriers, grâce à un test de perception facile (+20%), pourront apercevoir les reflets dans la boue de deux trousseaux de clefs : l'un est le n°6, l'autre le n°7.

2H30 : Roz, terrifiée par les événements, propose que tous les survivants se rassemblent dans la salle centrale. Paniqué, Erdman l'accuse d'utiliser un stratagème pour les tuer tous. Menaçant tout le monde de son pistolet, hystérique, il s'enfuit vers le bâtiment des chambres. Il laisse les aventuriers seuls avec les derniers survivants, à s'interroger sur l'identité de l'assassin.

3H00 : Un coup de feu se fait entendre : Erdman est attaqué par Eckart, qui le nargue depuis la cour. Le démon s'enfuit à l'approche des aventuriers ; Erdman, complètement déboussolé, est alors persuadé que ce sont les aventuriers qui lui en veulent, et commence à leur tirer dessus. Un combat s'ensuit, contre Erdman, retranché au premier étage des logis, mais qu'il faut repérer, les aventuriers, et le démon Eckart qui interviendra dans la mêlée au bout de quatre rounds ; on ne pourra le repérer que comme décrit plus haut (cf. 22H40). Les autres survivants n'interviendront en faveur de l'un ou l'autre camp uniquement selon la tournure des événements précédents : Roz pourrait aider celui qui l'a défendu, à moins qu'elle n'ait été choquée par les preuves qui s'accumulaient contre les aventuriers ? Corvin va-t-il tenter d'arrêter Erdman, ou bien de détruire la monstruosité Eckart ? Que va faire Vladimir ? Le scénario s'arrête lorsque qu'un vainqueur émergera de la mêlée.

Fin de l'aventure :

L'aventure se termine dès que le démon est mis hors d'état de nuire. Il revient alors au MJ de décrire l'ambiance qui règnera dans la taverne à ce moment là, du soulagement sincère qui pourrait survenir lors d'une fin précoce, à l'horreur d'une auberge dévastée après une nuit de cauchemar. Les seules récompenses matérielle que pourraient amasser les aventuriers sont les biens des voyageurs assassinés. Ils gagneront sinon de l'expérience comme suit :

- _ Chaque aventurier ayant survécu gagne 40 XP pour avoir passé la nuit.
- _ 10 XP supplémentaires sont attribués pour chaque voyageur qui aura survécu, à l'exception d'Eckart, bien entendu.
- _ 15 XP supplémentaires si Erdman Tolzen est démasqué et capturé (son escorte jusqu'à la prison la plus proche pourrait alors faire un bon sujet d'aventure si un des PJ est chasseur de primes.).
- _ De 0 à 30 XP qui récompenseront individuellement les capacités des aventuriers lors de cette soirée : leur perspicacité, leur ingéniosité, leur esprit d'analyse... Un aventurier associable ou sanguinaire ne devrait pas gagner beaucoup de points.
- _ De 0 à 20 XP pour récompenser individuellement l'interprétation des joueurs.

Cette aventure ne rapporte aucun point de destin.