WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

Couteau et Fourchette

genestealer2@caramail.com

Un recueil de scénarii pour Warhammer Le Jeu de Rôle

Couteau et Fourchette

Sommaire

Sommaire
Introduction
Impliquer vos joueurs
Prologue
L'auberge du couteau et de la fourchette
- Les lieux
- Le personnel de l'auberge
- Les habitués
- Le plan

En cuisine
- Les intrigues
- Les secrets

Aventures
- En avant toute !
- Spectacle de magie
- Les impôts
- La Fureur de Kislev
- Racket
- Les ménestrels elfes
- Brûlez tout !
- Slaanesh s'emmêle
- Skavens !

Aides de jeu
- Fréquentation de l'auberge
- Récompenses de la campagne
- Documents
- Les personnages
- Règles spéciales

Remerciements

Introduction

Ces scénarii se déroulent tous dans une auberge ou ses environs. Ils peuvent être utilisés pour animer les étapes d'un voyage ou être joués en temps que campagne. Pour simplifier le récit de ces aventures, nous considèrerons que tous les événements se déroulent dans la même auberge. Si vous intégrez ces histoires dans votre propre campagne, il vous suffira, avec un minimum d'adaptation, d'impliquer les PJ dans une ou deux péripéties se déroulant sur leur lieu de repos du moment. Vous pouvez aussi jouer tous les scénarii à la suite en faisant en sortent que vos PJ restent pendant une certaine période dans la même auberge. Rapportez vous à la section 'Impliquer les joueurs' si vous désirez jouer toutes les aventures à la suite. Les plans de l'auberge ont été dessinés par moi-même et les autres images sont extraites de différents sites web.

Konrad le Juste

Impliquer les joueurs

Les PJ vont, tôt ou tard, arriver à l'auberge du Couteau et de la Fourchette. Ils devront y rester sans doute quelques semaines pour venir à bout de toutes les péripéties qui vont s'y dérouler. Pour cela, il vous faudra trouver un prétexte pour bloquer les PJ dans cette auberge.

La méthode la plus simple est de leur donner un travail dans la région qui les oblige, pour un temps, à demeurer dans cette auberge ou bien les bloquer dans le secteur par la force des choses.

Un PJ garde ou milicien travaillera certainement pour la ville pendant une certaine période. Un marin, pêcheur ou batelier sera bloqué à quai le temps que son bateau soit réparé. Un cocher, patrouilleur, éclaireur, devra attendre que son chevaler soit soigné après une fâcheuse blessure. Un bateleur, serviteur et même ratier pourra être engagé par l'aubergiste.

Si vos PJ en sont à leur première carrière et n'ont pas beaucoup d'argent, vous pouvez mettre en scène une bagarre qui va mettre à sac le bar. L'aubergiste demandera en dédommagement à ce que les PJ l'aident dans son travail pendant quelque temps pour rembourser la casse. Ils n'auront pas le choix. C'est cela ou alors la milice les jette en prison…

L'idéale serait que l'un des PJ soit aubergiste et que les incidents de passent dans son auberge.

Prologue

L'auberge du Couteau et de la Fourchette peut se trouver n'importe où dans l'Empire dans une ville ou un village traversé(e) par un fleuve ou une rivière. Pour fixer les choses nous considèrerons par la suite que l'auberge se trouve dans la cité de Kemperbad située entre Altdorf et Nuln.

Pour bien commencer, nous allons présenter les lieux et les protagonistes récurrents. Ces informations sont accessibles aux PJ. Les parties suivantes sont réservées au MJ.

L' auberge du Couteau et de la Fourchette

Les lieux

Référez vous au plan page 5.

La palissade
Une palissade de bois de 2,50 mètres de haut entoure la cour et protège l'intérieur des curieux.

La cour
La cour, comme la rue devant l'auberge, est pavée. Recouverte de paille ici et là, elle accueille les diligences qui font halte dans l'auberge.

Les écuries
C'est ici que sont attachés les chevaux. Il y a un stock de foin et de quoi soigner les bêtes. Il est possible d'y mettre une diligence en cas de tempête.

La remise
C'est là que l'aubergiste stock les marchandises des voyageurs et ses outils (balais, seau, fer à cheval…)

La cave
C'est ici que le cuistot entrepose les vivres et cache les différents alcools. De nombreux rats ont élu domicile ici.

Le bar
La salle principale de l'auberge. On y bois, mange, parle, chante et se bagarre.

La salle commune
Cette salle fait office de dortoir pour les plus démunis. Une vingtaine de paillasses sont disposées sur le sol.

Les chambres
Ces petites chambres offrent intimité et confort aux voyageurs. Elles peuvent accueillir de 2 à 4 occupants.

Les quartiers des propriétaires
Ces appartements sont réservés à l'aubergiste et à ses domestiques. Si des PJ sont employés de l'auberge, c'est ici qu'ils résident.

Le personnel de l'auberge

Ce chapitre décrit le propriétaire de l'auberge et ses employés.

❖ L'aubergiste
Le propriétaire actuel de l'auberge se nomme Dirk Lutzen. Il racheta l'auberge il y a quelques années à la mort de son ancien propriétaire : Jaspa Repiquet. Jaspa était un aventurier expert dans le lancer de couteaux. A la fin de sa vie, il pris sa retraite en s'achetant une auberge. Dirk, son compagnon d'aventure de jadis repris donc naturellement le commerce à sa mort. Dirk est un homme calme et imposant. Il lui suffit souvent de fixer un ivrogne turbulent avec ses yeux sévères pour le calmer. Il se trouve toujours derrière le bar à surveiller la clientèle.

❖ Le cuistot
Le cuisinier est en réalité une cuisinière. Lilina Fourchette était l'associée de Jaspa. C'est elle qui nomma l'auberge 'du Couteau et de la Fourchette' du temps où son ami Jaspa jouait le lanceur de couteau pour amuser les clients. Aujourd'hui son ami est décédé et elle est devenue très triste et austère. Elle s'occupe des repas mais aussi de régler les conflits dans l'auberge. Lorsqu'un client est mécontent du service, il a droit à un bon coup de rouleau à pâtisserie bien placé. Elle fait office d'autorité et Dirk discute rarement ses décisions.

❖ Les servantes

Les deux servantes s'occupent des chambres et font le service dans la salle du bar pendant les repas. La plus jeune, Clothilda, est vraiment très belle et beaucoup d'habitués et de piliers de comptoirs ne viennent à l'auberge que pour la voir. Dirk en est conscient et la surveille comme si c'était sa fille ce qui est un peu vrai car il l'a adoptée alors qu'elle avait été abandonnée dans les rues de Kemperbad. Ostelle Gaertner, quant à elle, était une jeune roublarde qui voulue quitter l'auberge un beau matin sans payer. Dirk et Lilina lui mirent la main dessus juste avant qu'elle ne parvienne à prendre la poudre d'escampette. Dirk lui proposa de travailler pour lui en échange de sa dette. Lilina préférait avertir les autorités mais Ostelle accepta la proposition de Dirk. Au fil des jours elle se plut dans l'établissement et depuis elle est restée.

❖ Le palefrenier

Wolfram Durrbein s'occupe d'accueillir les diligences et soigne les chevaux. Malgré son jeune age il est très débrouillard. Il est toujours au courant de tout ce qui se passe à l'auberge. Rusé et vif, il a une joie de vivre et une insouciance qui exaspère bien des gens.

❖ Le commis

Rein Altmann seconde Dirk pour le travail d'intendance. Il fait les achats en ville pour Lilina et Wolfram, prospecte auprès des compagnies de diligences pour qu'elles inscrivent l'auberge dans leurs étapes. Il est rarement à l'auberge la journée. Le soir, lorsqu'il rentre, il installe un petit comptoir où il fait étalage de tout ce qu'il a acheté la journée. Il vent, comme tout bon colporteur, des babioles et autres colifichets. Il a toujours quelque chose d'intéressant dans son commerce pour les voyageurs.

Les habitués

Ce chapitre présente les clients coutumiers de l'auberge.

❖ Vogt, le chasseur

Vogt est un chasseur vivant à plusieurs kilomètres de Kemperbad. Lorsqu'il vient en ville pour vendre le fruit de sa chasse, il loue une chambre à l'auberge. Il vient si régulièrement que les jours de marché, Dirk lui réserve toujours une chambre même s'il n'est pas sûr de le voir.

❖ Gomez, le type louche

La première fois que Gomez est arrivé à l'auberge, c'était très tard par un soir d'orage. Les occupants du bar sursautèrent lorsque la porte s'ouvrit avec fracas. Cet être sombre enveloppé dans une grande cape grise entra, demanda une chambre et y alla immédiatement. Il parti tôt le matin, silencieusement, avant que la plupart des gens de soient réveillés. Les spéculations vont bon train entre les habitués et les serveuses. Certains pensent qu'il s'agit d'un cambrioleur qui œuvre en ville et qui se réfugie dans l'auberge pour éviter la garde. D'autres spéculent sur le fait que ce doit être un messager qui transporte des lettres secrètes et qui voyage de nuit pour éviter d'être vu. Personne ne sait qui il est en réalité et il évite toute conversation. Les paris sont ouverts sur qui arrivera à percer son secret.

❖ Sagris, le chevalier

Sagris est un héros. Un puissant champion qui a combattu les forces du Chaos pendant la Grande Guerre et y a laissé un œil et sa santé mentale. Les épreuves qu'il a subies l'ont traumatisé. Le chevalier juste, bon et valeureux qu'il était est devenu un guerrier froid, susceptible, violent et alcoolique. Fidèle de Sigmar, Sagris est extrêmement croyant. Cela dit, il frôle parfois l'hérésie lorsqu'il se met à parler à un être imaginaire et invisible et que celui-ci semble lui répondre. Bien évidement, lui seul entend les réponses. Lorsqu'il se met à monologuer dans un coin du bar, personne n'ose le regarder de peur d'attirer son attention et donc sa colère. Dirk se méfit de lui car il a tendance à faire fuir les clients. L'aubergiste espère secrètement qu'un jour un répurgateur détectera sa folie et le brûlera pour hérésie. Ce qui débarrassera l'auberge d'un habitué qui est à l'origine de pas mal de bagarres. Les seules personnes qui semblent s'entendre avec Sagris sont Clothilda et Lilina avec lesquels il est toujours aimable lorsqu'il est sobre.

❖ Beth Schaffer, la fille de joie

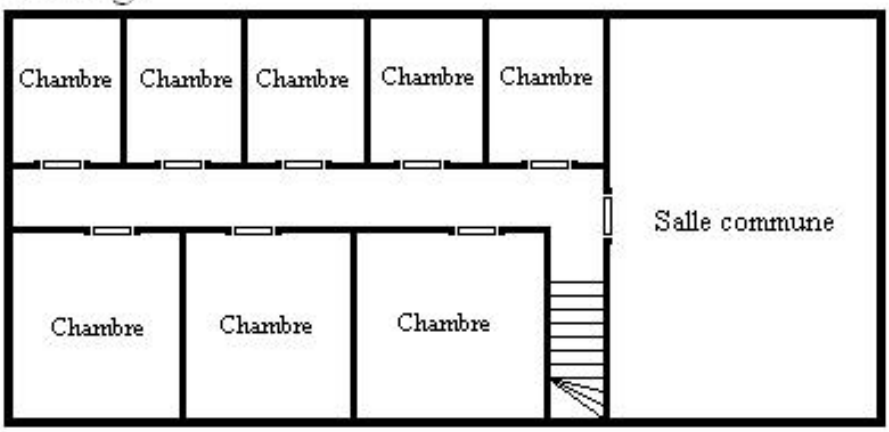
Beth est aussi belle que troublante. Elle dit à qui veut l'entendre qu'elle est diseuse de bonne aventure. Mais Dirk, l'aubergiste, n'est pas dupe. Il sait que Beth est une fille de joie qui loue ses faveurs à ses clients d'un soir. En plus d'apporter de mauvaises fréquentations à l'auberge, elle s'est depuis peu liée d'amitié avec Clothilda pour le plus grand désespoir de Dirk.

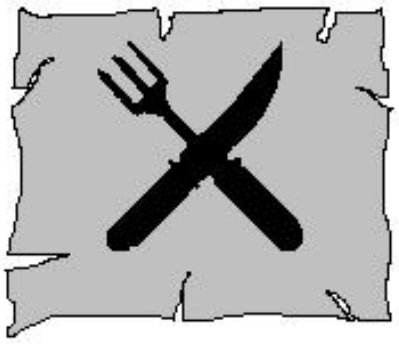
❖ Krieger, Le vieil homme

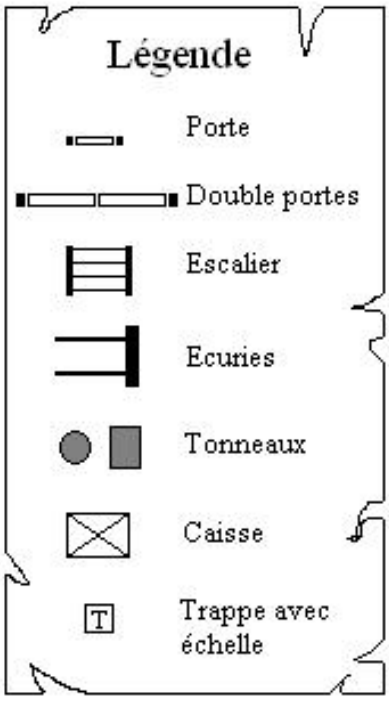
Ce vieux monsieur et l'un des plus fidèles clients du bar. Il n'habite pas très loin de l'auberge mais vivant seul, il passe ses journées au bar. Il était ami avec l'ancien propriétaire, Jaspa Repiquet. Il aime observer les nouveaux arrivants. Il fait des commentaires sur tout donnant son avis même si on ne le lui a pas demandé. Habitude qui à la longue est très agaçante. Les seuls jours où il se tait et reste sagement dans son coin sont lorsque Sagris a décidé de passer son après midi à se reposer dans un endroit du bar. Krieger est terrorisé par le chevalier car un jour le vieil homme fit une remarque à Sagris qui se termina par une projection et un atterrissage violent dans la cour.

L'auberge du Couteau et de la Fourchette

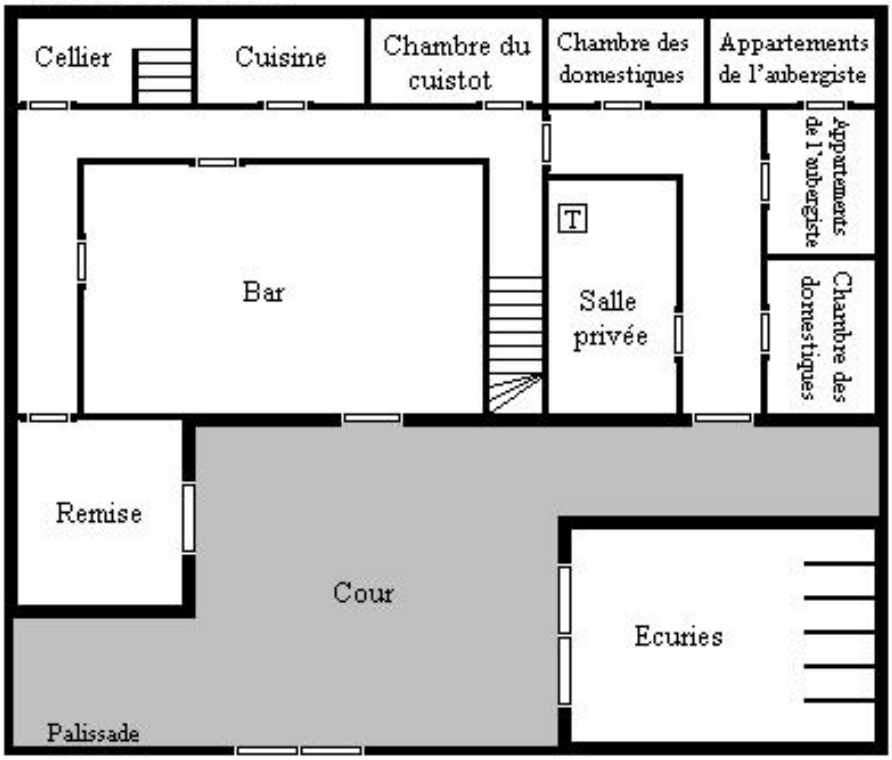
1er étage



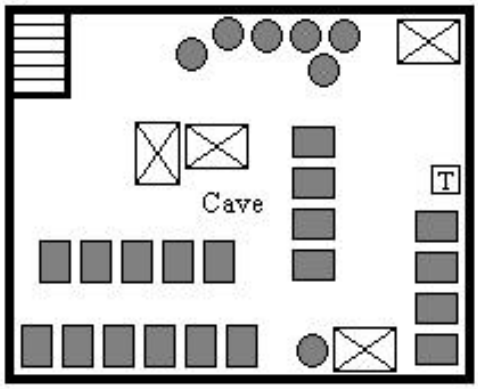




Réz-de-chaussée



Sous-sol



En cuisine

Cette partie et celles qui suivent sont exclusivement réservées au MJ.

Intrigues

Voici un résumé des différentes histoires qui vont agitées le quotidien de l'auberge du Couteau et de la Fourchette. Vous trouverez par la suite pour chaque histoire un ou plusieurs encadrés permettant de relier un épisode aux suivants dans le cadre d'une campagne ainsi que des textes d'ambiances pour vous inspirer sur l'interprétation des scènes au cours des scénarii.

En avant toute !

Une bande de marins arrivent à l'auberge et parlent de leurs péripéties contre les elfes noirs. Ils provoquent le chevalier Sagris et la situation dégénère.

Spectacle de magie

Un magicien arrive à l'auberge. Il propose un spectacle de magie pour éviter de payer sa chambre. Au début, les gens ont un peu peur mais peu à peu l'auberge se remplie. Malheureusement à force de tours et de sortilèges, le mage attire l'attention de diablotins qui vont jouer des tours aux gens de l'auberge.

Les impôts

Des brigands s'attaquent au collecteur d'impôt et se réfugient dans l'auberge. Les bandits se font passer pour des clients. Les PJ doivent agir à moins qu'une prise d'otage ne commence.

La fureur de Kislev

Des cavaliers nordiques arrivent de très loin pour une mission peu banale : tuer un magicien qui est justement arrivé à l'auberge la veille.

Racket

Des hors-la-loi veulent rançonner l'aubergiste pour le punir d'avoir fait échouer leur attaque du collecteur d'impôt.

Les ménestrels elfes

Un groupe de ménestrels elfes arrivent à l'auberge pour y donner un concert. Une bande de mineurs nains débarquent et la situation dégénère. L'alcool aidant, une bagarre éclate. Le lendemain la chanteuse elfe a disparue. Les clients vont devoir se remémorer les événements de la veille pour la retrouver.

Brûlez tout !

Des répurgateurs à la recherche d'un mutant mènent une enquête radicale et brûle beaucoup d'innocents. Il va falloir calmer les répurgateurs à tout prix avant que l'auberge ne soit rasée.

Slaanesh s'emmêle

Beth Schaffer, la fille de joie, est en réalité une cultiste de Slaanesh. Elle utilise l'auberge pour repérer et tester ses futurs disciples. Malheureusement pour elle, ses plans ne vont pas se dérouler correctement.

Skavens !

Les rats dans la cave sont de plus en plus nombreux. Un soir, les skavens creusent un tunnel qui arrive dans la cave. Ils s'introduisent dans l'établissement la nuit pour en tuer les occupants, brûler l'auberge et surtout y voler la malepierre que Rein le contrebandier a cachée dans l'établissement.

Secrets

Cette partie décrit les sombres secrets et objectifs des PNJ qui interviennent dans l'intrigue.

❖ Rein, le commis/contrebandier

Rein fais du bon travail à l'auberge. Grâce à lui, la fréquentation des diligences a augmentée. Le nombre de clients s'est accru et la vente de brocante apporte des revenus prospères au propriétaire de l'auberge. Rein arrondit ses fins de mois à l'insu de tous en faisant de la contrebande. Personne n'est au courant de ses affaires illégales mis à par Vogt le chasseur qui l'a vu un jour de marché discuter avec des membres connus de la pègre. Dernièrement Rein est sur un gros coup. On lui a confié une pierre verdâtre et luminescente. Cette pierre est cachée dans un baril vide dans la cave. Son commanditaire lui a promis une grosse somme de couronne d'or en échange du stockage de la pierre. Personne, à part lui, ne sais que de la malepierre se trouve dans la cave de l'auberge mais depuis quelques jours de plus en plus de rats siègent au sous sol et l'aubergiste recherche un ratier pour faire le ménage. Il faudra que Rein trouve une autre cachette dans l'auberge pour sa marchandise.

❖ Ostelle, la servante/amoureuse

Ostelle était une voleuse d'Altdorf recherchée par la justice. Elle partit en direction de Nuln pour fuir les autorités mais fut stupidement piégée par Dirk alors qu'elle voulait quitter l'auberge un beau matin sans

payer la note. Elle est restée travailler à l'auberge pour éponger sa dette mais depuis elle est tombée amoureuse de Dirk. A l'arriver des nouveaux marchés rapportés par Rein, elle a décidée de rester pour prêter main forte aux employés de l'auberge. Elle n'a jamais osé avouer son amour à Dirk et se contente d'être à son service. Wolfram le jeune palefrenier, partage son secret et ne cesse de se moquer d'elle lorsqu'elle perd tous ses moyens devant l'aubergiste. Il y a une grande complicité entre elle et Wolfram qu'elle considère comme son petit frère.

❖ Gomez, le type louche/Spadassin

Gomez est en ancien Diestro Estalien qui a quitté sa terre natale pour partir explorer le Vieux Monde. Victime d'une mésaventure, il s'est retrouvé à Kemperbad sans un sou. Il rencontra le baron du crime de la ville qui fut très impressionné par sa dextérité avec une rapière. Il devint spadassin. Aujourd'hui il gagne sa vie en terrorisant les ennemis de son patron. Ce n'est pas que ce travail lui plait mais il s'y est habitué. Il ne se considère pas lui-même comme un criminel mais plutôt comme un défenseur des intérêts de son patron. Il parle peu car son accent estalien trahi son identité. Son patron l'a envoyé à l'auberge de Couteau et de la Fourchette pour faire du repérage en vu de racketter le propriétaire. Malgré tout, Gomez a un sens de l'honneur. Il n'est pas un assassin et ne s'attaque pas au gens qui ne peuvent se défendre. Au cour de ses investigations dans l'auberge et à force d'observation, il s'est attaché aux employés de l'établissement qui sont pour lui le modèle d'une famille heureuse. De ce fait, il hésite à fournir les informations que lui réclame son chef.

❖ Sagris, le chevalier/maudit

Ce type à l'air d'un vrai fou. Belliqueux, violent et paranoïaque, les clients n'ont qu'une peur, c'est d'attirer son attention et de le mettre en colère. Lorsqu'il se tient à peu prêt tranquille dans un coin sombre de l'auberge, on peut l'entendre chuchoter à un être invisible des choses incompréhensibles. Sagris était un chevalier Panthère qui combattit les forces du chaos pendant l'incursion d'Archaon. Lors d'une bataille sanglante, il fut, dans le feu de l'action, désarmé. Les hommes bêtes se ruèrent sur lui. Gravement blessé au visage, il perdit un œil. Cherchant un échappatoire, il saisi l'épée d'un Guerrier du Chaos tombé la veille à coté du corps de centaines de ses frères qui jonchaient le sol. Cette épée en main, Sagris senti une force surnaturelle pénétrer en lui. Plongeant dans une rage berzerk, il réussi à contenir les hommes bêtes assez longtemps jusqu'à l'arrivée des renforts. De retour au calme, il entendit une voix lui murmurer : « Tu es mon nouveau maître et je t'ai aidé à terrasser tes ennemis. En échange, je veux du sang ! Plus de sang ! ». Il ne fallu pas longtemps à Sagris pour se rendre compte que la voix provenait de l'épée du Guerrier du Chaos. En fidèle de Sigmar, il jeta l'épée maudite dans un brasier où brûlaient des centaines de cadavres d'abominations. Le soir même, stupéfait, il retrouva l'épée dans son fourreau à sa ceinture. « Tu as essayé de te débarrasser de moi ? C'est inutile, nous sommes liés. Seul ta mort pourra nous séparés. » Pris de panique, Sagris alla voir son supérieur, lui affirmant que son épée parlait. Celui-ci, voyant tous les jours des dizaines de ses soldats sombrés dans la folie, jugea qu'il était temps pour Sagris de retourner dans sa campagne natale et de prendre une retraite bien méritée. Sagris, un goût amère dans la bouche, retourna à Kemperbad abandonnant ses insignes de chevalier Panthère. Sa dévotion en Sigmar lui a permis de résister aux appels de son épée qui lui réclame toujours plus de combats et de sang. Il n'a jamais dégainé son épée depuis la Grande Guerre contre Archaon de peur de commettre un carnage. Souvent, ses poings et le regarde fou de son œil unique suffisent à repousser ses adversaires. Il songe de plus en plus à mettre fin à ses jours pour rompre le maléfice mais si après sa mort quelqu'un de plus faible que lui trouvait l'épée, que se passerait-il ?

❖ Beth, la fille de joie/chaotique

Beth est entièrement dévouée au Seigneur des Plaisirs. Elle séduit des hommes et les conduis à l'auberge. Làn elle s'adonne à la pire des dépravations avec son client qui va peu à peu céder à la tentation de Slaanesh et rejoindre les adeptes du Chaos. Elle s'attaque aux jeunes nobles en voyage et aux riches marchands itinérants. Elle s'est liée d'amitié avec Clothilda mais en réalité elle essaie subtilement de voir si la belle serveuse ne pourrait pas intégrer les rangs de sa secte et faire le travail de recrutement à sa place.

❖ Wolfram, le palefrenier/voyeur

Ce jeune homme est au courant de bon nombre de choses qui se passent dans l'auberge. Il sait que Ostelle est amoureuse de Dirk, il se doute que Rein fait de la contrebande pour arrondir ses fins de mois. De plus, un soir où Beth était avec un client, Wolfram l'a espionné. Alors qu'il pensait voir un spectacle intéressant, il vit qu'elle avait une étrange marque comme en ont les gens poursuivit par les répurgateurs. Pour le moment, le jeune palefrenier ne sait pas s'il doit avertir les autorités et priver l'auberge d'une cliente habituelle ou prévenir tout simplement Dirk. Et s'il se trompait ? S'il n'avait pas bien vu ce soir là. Il projet d'espionner Beth lors de ses prochaines visites pour en avoir le cœur net. Il y a un autre secret que n'a pas découvert Wolfram. Il ne sait toujours pas qui est Gomez et les paris entre lui, Ostelle et Krieger sur qui découvrira sa profession sont ouverts.

❖ Les rats

Les rats de la cave ont été attirés par la malepierre cachée par Rein dans un tonneau vide. Les Skavens ont ainsi repéré la pierre maléfique et creusent actuellement un tunnel jusqu'à l'auberge pour s'emparé du cailloux.

❖ La pègre

La criminalité de Kemperbad est très organisée. Elle a, à sa tête, un baron du crime du nom de Luigi Belladonna. L'activité la plus lucrative est le racket. Le frère de Luigi était capitaine lors de l'invasion des forces du Chaos. Il fut tué dans le nord et depuis Luigi s'est un peu ramolli. Il joue les robins des bois en dépensant de fortes sommes pour aider les pauvres de la ville. Il finance plusieurs services de soupes populaires et des hospices. Certains de ses lieutenants pensent qu'il est temps de changer de chef et conspirent contre lui. C'est pour cela que Luigi s'est alloué les services d'un spadassin du nom de Gomez pour le protéger, lui et ses intérêts.

Aventures

Voici le détail des péripéties qui vont agitées la vie si calme de l'auberge du Couteau et de la Fourchette. Ces scénarii sont classés par ordre chronologique.

En avant toutes !

Cette aventure va permettre d'impliquer immédiatement les PJ dans la vie de l'auberge. Si leurs personnages sont pauvres, vous pouvez faire en sorte, que Dirk l'aubergiste leur demande en dédommagement de la casse faite lors de la bagarre de travailler quelque temps pour lui. Ils seront nourris et logés pendant cette période. Profitez de ce premier épisode pour présenter les différents PNJ de l'auberge. Dirk est derrière son bar. Ostelle prépare leur chambre, Wolfram s'occupe de leurs chevaux, Lilina fait des remontrances à un client qui s'est plaint de son repas et Clothilda leur sert leur bière avec un sourire angélique.

Fin de soirée

Il est tard et les PJ finissent leur dernier verre dans la salle du bar.

Dans un coin sombre, un chevalier se repose. Il est borgne et le regard de l'œil qui lui reste semble empreint de folie. Il porte une armure rouillée, des vêtements usés et une imposante épée à la ceinture. Il semble avoir toute la misère du monde sur ses épaules. Par moment il est possible de l'entendre marmonner dans sa barbe comme s'il parlait à quelqu'un d'imaginaire. « Chutttt ! Silence. Je ne t'écoute pas de toute façon ! Par Sigmar, protège nous…»

Si les PJ s'approchent du chevalier Sagris pour lui demander ce qui ne va pas, un vieil homme du nom de Krieger les interceptera.

Krieger : « Attendez mes amis ! Ce chevalier est fou ! Il ne faut pas l'approcher ou il vous réduira en pièce. Il déteste que l'on s'adresse à lui. Il a participé à la dernière guerre contre les dieux sombres et y a laisser sa santé mentale. »

Le vieil homme regarde en direction du chevalier et croise son regard

Krieger : « Bon sang ! Il a vu que je parlais de lui ! Excusez moi il faut que je parte ! »

Le brave homme quitte précipitamment l'auberge.

Cette rencontre devrait dissuader les PJ d'ennuyer Sagris mais peut avoir l'effet opposé et attiser leur curiosité. Le but de cette première rencontre avec le chevalier Sagris et de le montrer comme un personnage froid mais surtout complètement fou. Par la suite, en essayant de tisser un lien d'amitié avec le chevalier, les PJ pourront se rendre compte qu'il s'agit d'un personnage qui est en pleine détresse. Si la situation dégénère ou piétine, faite intervenir la rencontre suivante.

Du rhum !

Il est très tard et un groupe de marins déjà bien éméchés arrivent au bar.

Les marins

Ils sont six mais ne sont pas très courageux

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	31	33	35	32	29	29	25
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	1	0

Compétences :
Canotage, Jeu, Résistance à l'alcool.
Talents :
Combat de rue, Coups Assommant, Dur à cuire.
Dotations :
Bouteilles

Marin : « L'aubergiste ! T'as du r… rhum dans ta cave ? Hic ! »

Aubergiste : « J'ai de la bière, cela fera-t-il l'affaire ? »

Marin : « Pouah ! Tu nous prends pour des nains ? Moi et mes amis ont est pas des mauviettes ! On a déjà combattu des elfes noirs ! Oui monsieur ! »

Aubergiste : « Je suis impressionné… vous voulez du vin ? »

Marin : « Du vin ? Tu nous prends pour des nobles comme ce chevalier qui parle tout seul là bas ? Ho ? Le fou en armure je te parle ! »

Le chevalier renverse violement la table qui se tenait devant lui.

Sagris : « Je vais te montrer que je n'ai pas besoin de toi ! Je vais les corriger seul ! »

Marin : « Mais à qui il parle ? »

Aubergiste : « Vous n'auriez pas du le mettre en colère ! »

Marin : « Tu veux te battre ? Approches ! On va te corriger ! »

Les marins sont six. Sagris se bat à main nue et tente de les assommer. Les marins utilisent des armes improvisées (chaises, bouteilles brisées…). En observant la scène, les PJ devraient se rendre compte que les personnes les plus dangereuses sont les marins qui mettent l'auberge à sac. Une bonne initiative est de porter secours à Sagris. Dégainer une arme plus grosse qu'un couteau fera fuir les marins. Se battre à la loyale, c'est-à-dire à main nue et avec les chaises, permettra de gagner le respect de Sagris. Si les PJ ne participent pas à la bagarre, l'aubergiste criera de les arrêter ou d'appeler la garde. Si les PJ ne sont pas réactif, ou pire s'ils se rangent du coté des marins, Sagris mettra quatre hommes au tapis avant de finir assommé par une bouteille qui se brise sur sa tête.

Si vous voulez utiliser se prétexte pour obliger les PJ à travailler dans l'auberge et à payer pour les réparation, il est important de faire voler le mobilier dans tout les sens comme dans toute bonne bagarre de bar et d'impliquer les PJ grâce à un coup de poing qui se trompe de cible et arrive sur leur figure. Les marins sont ivres et si l'un d'entre eux se trouve projeté contre un PJ, il le prendra alors pour cible pensant avoir affaire à un agresseur. Après la bagarre, les marins prendront la poudre d'escampette en emportant leurs éventuels blessés.

Du Sang pour le dieu du sang !

L'épée maudite de Sagris lui murmure sans cesse de prendre les armes pour venger les affronts que les gens qu'ils croisent lui portent. Sagris résiste mais sa colère s'exprime dans les nombreuses bagarres dans lesquelles il est impliqué. Les miliciens ont dû à plusieurs reprises le mettre au cachot et il est donc connu des autorités de la ville comme fauteur de troubles. Ce que réclame son épée maudite, c'est du sang. Pour résoudre ce conflit avec succès, les PJ devront neutraliser les marins sans tuer personnes avec par exemple des coups assommants. Si un marin meurt, les PJ seront arrêtés puis consignés quelques temps à l'auberge d'où ils ne devront pas bouger jusqu'au jugement. Plaider la légitime défense devrait, avec l'aide des nombreux témoins, se solder par un avertissement et une amande dans le meilleur des cas. Quoi qu'il en soit, si un PJ a tué l'un des marins, Sagris se méfiera d'eux, les considérant comme des êtres assoiffés de combats et de sang.

Exterminator

Connaissances académiques : démonologie
Pouvoirs : L'épée ne peut être séparée de son propriétaire. Elle réapparaît toujours dans la journée à sa ceinture ou dans sa main. Lorsqu'il attaque avec l'épée, le porteur perd instantanément un point de blessure. S'il tombe sous la barre des 0 point de blessure, faites un test de mort subite. L'épée cause 1D10+BF+1 points de dommage. Si elle blesse sa cible, l'épée redonne la moitié des dommages causés en points de blessure à son porteur. Le combattant qui brandit cette épée gagne +5% en CC. Le démon de l'épée parle sans cesse au porteur lui donnant son avis sur tout et le poussant à se battre et à verser le sang. En cas de tension avec quelqu'un, le porteur doit réussir un test de force mental pour ne pas attaquer son interlocuteur. Lorsque le porteur de l'épée meurt, la prochaine personne à se saisir de la garde, sera le nouveau propriétaire.
Historique : L'épée maudite de Sagris enferme l'esprit de Salvator, un démon de Khorne. Il ramassa cette épée par hasard sur un champ de bataille au nord de Middenheim.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 5 et 20 xp. Ils recevront un bonus de 10 xp s'ils arrivent à entretenir une conversation avec Sagris. Le dernier bonus sera en fonction de leur réaction lors de la bagarre :
30 xp s'ils neutralisent les marins à la loyal, sans les tuer et sans que Sagris se fasse assommé.
ou
20 xp s'ils neutralisent les marins en allant chercher la garde ou en les menaçant de leurs armes.
ou
10 xp s'ils tuent l'un des marins

Spectacle de magie

Cette aventure se veut avant tout burlesque et ne doit pas mettre en péril la vie des PJ. Même s'ils vont côtoyer des diablotins du chaos, jouez cette partie de façon comique est une bonne approche. Si vous voulez garder une ambiance sombre, inspirez vous des films de la série Critters pour jouer les diablotins dévoreurs.

Tours de magie

C'est la fin de l'après midi. Il n'y a pas grand monde dans l'auberge. Dirk et Lilina en profite pour faire les comptes et réalisent qu'il va être difficile de tenir jusqu'à la fin du mois avec le peu de bénéfices actuels.

Dans l'auberge un vieil homme aux habits bariolés et multicolores sirote un verre de vin. Il n'y a pas d'autre client. Ostelle et Wolfram jouent aux cartes sur une table. Clothilda les observes avec attention pour savoir si le palefrenier va enfin réussir à gagner au moins une partie.

Soudain, la porte s'ouvre. Rein Altmann, le commis rentre plus tôt que prévu.

Dirk : « Alors ? Tu as fais des affaires ? »
Rein : « Le marché est désert aujourd'hui. »
Dirk : « Il nous faut décrocher un contrat avec les sociétés de diligences de la région pour qu'elle nous prennent comme étape dans leur circuit entre Altdorf et Nuln. »
Rein : « Je sais Dirk, je m'y emploie. Je rencontre un dirigeant de l'Express Impérial demain. Si j'arrive à le convaincre… »
Lilina : « Si tu arrive à le convaincre, nous ne serons pas obligé de mettre la clef sous la porte ! »

Si les PJ travaillent à l'auberge ou sont marchands, ils peuvent participer à la conversation et suggérer des solutions pour attirer les clients. Une bonne solution pour attirer des clients facilement dans une auberge et de la promouvoir comme étape d'un relais de diligence. Rein démarche ces entreprises en espérant les convaincre de modifier leurs circuits actuels. Il va rencontrer les dirigeants de l'Express Impérial basé à Altdorf et du Canon Ball Express basé à Nuln dans les mois qui viennent.

Au bout d'un moment, le vieil homme aux habits multicolores se lève, approche de l'aubergiste et s'immisce dans la conversation.

Hyeronimus : Pardonnez moi mais j'ai malencontreusement entendu votre conversation bien malgré moi. »
Dirk : « Oui ? Et que puis-je pour vous ? »
Hyeronimus : « J'ai peu être une solution à vos problèmes. »
Rein : « Vous avez de l'or ? Vous voulez investir ? »
Hyeronimus : « Pas exactement, je suis magicien ! Et je me propose de faire des tours de magie pour attirer la clientèle. »
Lilina : « De la magie ?! Mais vous voulez les faire fuir !?!»
Hyeronimus : « Je vous parle d'organiser un spectacle. Les gens adorent cela. J'ai fais plusieurs représentations à Kislev et dans notre belle cité de Talabheim. Je dois dire, sans me vanter, que j'y ai eu beaucoup de succès. »
Dirk : « On ne joue pas avec la sorcellerie dans mon auberge. »
Clothilda : « Mais ça peut être une bonne idée Dirk ! Les gens sont curieux ! Ils vont venir en nombre ! »
Dirk : «Et on risque d'avoir la visite d'un répurgateur pour usage illégale de la magie. Sans compter les risques de voir notre auberge soufflée par l'apparition d'un dragon. »
Hyeronimus : « Ne vous inquiétez pas monsieur Dirk, je suis magicien assermenté par le collège Doré d'Altdorf et je maîtrise parfaitement mon spectacle. »
Clothilda : « Dis oui ! S'il te plait Dirk ! »
Dirk : « On verra si vous arrivez à faire venir du monde. Que voulez vous en échange ?»
Hyeronimus : « Bien peu de chose. Vous m'offrez le gîte et les repas.
Lilina : « Je savais qu'il y avait une entourloupe ! C'est donc pour être nourri et loger à l'œil. »
Hyeronimus : « Avouez que c'est un faible sacrifice comparer à la bonne réputation qu'aura votre auberge si elle organise de tels spectacles. »

Hyeronimus se place devant l'auberge et commence à interpeller la foule. *« Mesdames et messieurs venez voir les spectacles de l'auberge du Couteau et de la Fourchette ! Un spectacle de magie présenté par votre dévoué serviteur. »*

Au début les badauds passent en l'ignorant. Il commence à se faire tard et les rues s'assombrissent. Il se met alors à psalmodier un sort et à ce moment les gens se retournent vers lui effrayés. Certains prennent leurs jambes à leur cou. Ceux qui restent peuvent voir un caillou se soulever du sol et arriver dans la main du magicien pour en suite s'illuminer. Certaines personnes émerveillées et dont la curiosité et plus forte que la peur s'approchent. Le magicien répète l'opération avec

une autre pierre. Il joue avec en les montrant à la foule. Il les tend à une femme qui aussi émerveillée que tremblante de peur ouvre ses mains pour les recevoir. Hyeronimus lâches les pierres lumineuses dans ses mains. Les pierres s'éteignent aussi tôt. La femme pousse un ouf de soulagement et rie nerveusement lorsque toute la foule applaudit le tour de passe-passe. Le magicien invite les gens à le suivre dans l'auberge et continu ses tours dans le bar. Au bout de quelques heures la salle est pleine à craquer et les pauvres serveuses sont si débordées que Rein et Wolfram sont venus les aider à servir les boissons. En bref un bien belle soirée pour le chiffre d'affaire de la maison.

Echos du chaos

Pour le coté technique du spectacle et si le groupe de PJ comprend des magiciens, Hyeronimus utilise surtout les sorts 'Luminescence', 'Sons', 'Feux follets' de magie commune et le sort 'manipulation distante' de magie mineure. Ne lancez pas les dés pour savoir s'il arrive à lancer ces sorts, il y parviendra toujours. En revanche, en fin de soirée, il ratera son dernier sort. Devant l'assemblée stupéfaite, il clamera avec un grand sourire que même l'habileté d'un magicien et vulnérable à l'alcool et à la fatigue et qu'il est temps pour lui d'aller se reposer. Il se retirera dans sa chambre sous les applaudissements du publique. Les clients resteront encore pour discuter avec enthousiasme de ses tours.

Soudain, un homme assit à une table, crache tout le contenu du verre qu'il venait de vider. Ecoeurés, ses compagnons de table feront de même quelques secondes après. Des explications sont en cour entre la serveuse Ostelle et les messieurs lorsque un homme au bar s'exclame que sa bouteille de vin a tourné au vinaigre. Tous les vins et le lait de l'auberge ont moisi. Les buveurs de bière ont de la chance mais les autres quittent le bar avec l'impression que le magicien leur a joué un mauvais tour. Malgré ce dernier incident, Dirk se félicitera d'avoir presque toutes ses chambres louées.

A force de jouer de la magie, Hyeronimus s'est attiré les foudres du chaos. En plus d'avoir transformer le vin en vinaigre, trois diablotins sont apparus dans l'auberge. Ils vont jouer des tours toute la nuit aux occupants.

Un invité suspect

Au milieu de la nuit, un étranger arrive dans l'établissement et demande une chambre. Dirk, entrain de ranger le bar, lui attribuera la dernière de libre. Si les PJ sont insomniaques, ils pourront alors croiser cet étrange personnage encapuchonné et à l'allure suspecte. Il s'agit en fait de Gomez.

Sals tours

Les trois diablotins vont mener la vie dure aux habitants et aux locataires de l'auberge. Vous trouverez ci-dessous une liste de facéties à placer au long de l'histoire. Les PJ devront mener l'enquête pour trouver les fautifs. Peut-être, soupçonneront-ils Gomez. Vous pouvez jouez ce passage comme bon vous semble. Enquête, chasse aux monstres dans l'auberge, maison hantée ou juste pour mettre de l'ambiance. Vous pouvez faire en sorte qu'au moins un diablotin soit toujours vivant et se cache dans la cave pour harceler les PJ plus tard lors d'autres aventures dans l'auberge. L'histoire se termine lorsque tout est à peu prêt redevenu normal dans l'auberge ou au moins lorsque les PJ ont compris que des Diablotins leurs joueraient des mauvais tours. Pendant tout le temps où les diablotins occuperont l'auberge, les animaux seront très nerveux. Les chevaux notamment henniront sans cesse en frappant le sol avec leur sabot.

❖ Clous

L'un des diablotins a mis la main sur une boite de clou et s'en donne à cœur joie. Clous dans les chaussures, sur les chaises et dans les lits. Attention aux jets de perception pour éviter de perdre un point de blessure bêtement.

❖ Ce n'est pas à moi ?

L'un des petits monstres s'amuse à échanger les affaires dans les chambres. Un PJ peut perdre des pièces d'équipement et les retrouver entre les mains d'un autre client stupéfait de découvrir cela dans sa chambre. Un PJ, toujours, pourra trouver dans son sac des sous vêtements féminins appartenant aux serveuses. De beaux quiproquos en perspectives…

❖ Roues bloquées

Les roues de la diligence ont été clouées ! Elle ne peuvent plus bougées et nécessitent des réparations. Wolfram se met au travail mais il se sent observé. Dès qu'il a le dos tourné, il retrouve les roues à nouveau clouées !

❖ Tondu

L'un des clients se réveille un matin les cheveux coupés au couteau. Un autre client a vu sa belle chevelure devenir une tignasse grasse et hideuse. Les clients demandent dédommagement.

❖ Caca

L'un des diablotins à trouver un sac du plus vieil engrais du monde. Dans l'écurie, malgré les ruades des chevaux apeurés, le petit monstre a prélevé des défécations de cheval pour en badigeonner les escaliers, les lits, les chaussures et les chaises. Enfin, là où il n'y avait pas déjà des clous.

❖ Beurk !

Un client furieux demande à voir le cuisinier et s'en prend à Lilina. Selon lui, la nourriture à un goût d'excrément. L'halfing ne se démonte pas et une querelle éclate entre les deux personnes. Dirk essaiera de calmer le jeu et Lilina goûtera finalement son plat pour se rendre compte qu'il a été saboté par un petit malin qui y à ajouter… voulez vous vraiment le savoir ?

❖ A poil !

Alors qu'elles prennent leur bain ou qu'elles dorment, l'un des diablotins va voler tous les habits de Clothilda et d'Ostelle. Les deux demoiselles vont déambuler presque nues dans l'auberge pour retrouver le blagueur pour la plus grande joie des clients. Les habits seront retrouvés un peu partout dans l'auberge. Une culotte dans le cellier, une robe dans la cuisine, une chaussure dans les escaliers. Cela pourra être cocasse de retrouver des sous vêtement dans la chambre d'un PJ masculin… Le jeu de piste conduira les investigations jusque dans la cave où les diablotins tendront une embuscade aux demoiselles pour les terroriser. A moins que ce ne soit les PJ agacés qui aient suivit la piste à la place de ces dames…
Pour une variante moins sexy mais plus dramatique de cet épisode, confisquez l'équipement de vos PJ ! Ce seront eux qui déambuleront tout nus dans l'auberge.

Points d'expérience

Les personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle recevront chacun entre 5 et 50 xp. Ils recevront un bonus de 10 xp par diablotin neutralisé.

Les impôts

Cette histoire met en scène une prise d'otages. La situation pourra être gérée différemment en fonction de votre groupe de PJ. Ils peuvent foncer dans le tas et faire virer le scénario au western ou bien jouer la carte de la psychologie et tenter de sauver tout le monde sans effusion de sang. S'ils prennent là deuxième option, ils auront compris l'esprit du scénario et gagneront plus d'expérience.

Dur d'être collecteur

Une branche dissidente de la pègre locale s'est attaquée au collecteur d'impôt. Luigi Belladonna n'a pas cautionné cette attaque mais plusieurs de ses hommes sont dans le coup. Les impôts ont été volés mais après leur casse, une course poursuite avec la garde s'est engagée dans la ville. Les bandits se sont planqués dans l'auberge du Couteau et de la Fourchette en milieu de journée cachant leur butin dans l'auberge et séquestrant les personnes présentes jusqu'à ce que la garde abandonnent les rondes dans les rues voisines.

Qu'est ce qui ne va pas ?

Les PJ rentrent à l'auberge dans la journée. Le seul détail étrange qu'ils peuvent relevé à ce moment de l'aventure c'est le fait qu'il y a pas mal de clients dans le bar pour cette heure de la journée. Une bonne chose donc. On peut trouver des habitués tel que Beth et Krieger mais aussi des nouvelles têtes. Un PJ familier avec Kemperbad pourra reconnaître des visages qu'il aura déjà vus en ville. Un PJ avec le langage secret (langage des voleurs) pourra repéré au moins trois roublards entrain de s'échanger des signes.

Ostelle et Dirk semblent calmes. Le visage de Clothilda quant à lui trahi sa peur. Lilina qui a tenté de s'opposer aux bandits est ligotée et bâillonnée dans sa cuisine. Wolfram a été assommé par l'un des brigands et se trouve ficelé dans l'écurie. Rein est absent. Il est parti pour quelques jours prospecter au près des compagnies de diligence.

Rendez vous !

Il ne faudra pas longtemps aux PJ perspicaces pour se rendre compte que des bandits ont pris possession des lieux. Krieger tremble. Beth peut les mettre sur la voie en leur faisant de gros yeux et en montrant les bandits regardant par les fenêtres d'un signe de tête.

Que les PJ s'en rendent compte ou non, leur chef prendra Clothilda en otage comme bouclier humain avec un couteau sous sa gorge. Certains hommes sortiront des arbalètes de sous les tables pendant que les autres, l'épée à la main, menaceront les PJ jusqu'à ce qu'ils déposent les armes. Attention cette scène est délicate. Si vos joueurs réagissent mal et charge, la pauvre Clothilda risque d'y rester et cet épisode risque de se terminer rapidement. Le nombre de bandits n'est pas précisé volontairement pour adapter les forces en présence au niveau de vos PJ. Sept ou huit brigands suffiront à dissuader un groupe de trois PJ dans leur première carrière alors qu'il faudra une vrai armée d'environs vingt à trente hors-la-loi pour pousser un groupe de six PJ comprenant des chevaliers et des sorciers à rendre les armes.

Si vos PJ décident d'utiliser la manière forte, il vous restera à gérer une belle scène de combat façon 'Nid de guêpe' avec des méchants qui arrivent de partout. Les PJ devraient comprendre leur erreur et finiront au mieux ligoter au pire criblé de carreaux d'arbalète.

Psychologie

Les PJ et les vrais clients sont confinés dans la salle du bar. Là, les bandits peuvent les surveillés. Si d'autres personnes entrent dans l'auberge, les personnes présentes dans le bar ont consigne de ne pas bouger et de feindre la normalité. Pendant ce temps les PJ peuvent observer et écouter les bandits parler entre eux. Ils apprendront qu'ils ont fait un coup et qu'ils se cachent des autorités de la ville. Les otages peuvent essayer de parler aux bandits mais risque de finir bâillonner dans une chambre. Ils peuvent parler entre eux en chuchotant tout au plus.

Plus on est de fous, plus on rit

Vogt, le chasseur entre dans la salle du bar et salut Dirk.

Vogt: « Salut Dirk ! J'ai fais un long voyage. Je monte dans ma chambre. »
Dirk : « Non tu ne peux pas. Je… Je n'ai plus de chambre.»
Vogt : « Comment ? Mais enfin demain il y a le marché. Du sait bien que je viens toutes les semaines. »
Dirk: « Je suis désolé mais tu vois j'ai du monde aujourd'hui. »
Vogt : Ce n'est pas grave je dormirais dans la salle commune.
Bandit : « T'as pas compris ? Il t'as dit qu'il n'y avait plus de chambre ! »

Laissez les PJ intervenir verbalement pour débloquer la situation. Lorsque Vogt aura compris que l'auberge est occupée par des bandits il sera désarmé et fais prisonnier comme les autres.

Que fait la police ?

Un peu plus tard, trois gardes entrent dans l'auberge. Ils viennent chercher des informations sur d'éventuels témoins qui auraient vu des bandits s'enfuirent. Ils sont loin de se douter de la situation dans l'auberge. Les PJ pourront apprendre à ce moment que les bandits ont attaqué le convoi du collecteur d'impôt et ont volé la recette du mois.

Les PJ peuvent tenter d'une façon ou d'une autre de prévenir les miliciens mais ils ne sont ni malins ni courageux. S'ils se rendent compte de quelque chose, ils seront capturés comme les autres.

Si l'un des miliciens arrive à s'échapper de l'auberge et à alerter le reste de la garde, l'auberge sera encerclée et une vraie prise d'otage avec négociation entre le chef et le capitaine de la garde aura lieu. Si vous êtes fan des films du genre, faites vous plaisir !

Bonsoir les amis

Le soir venu, Beth va commencer à faire du charme à l'un des bandits. Ils vont se retirer dans l'une des chambres.

Pour trouver une solution à la situation, il va falloir que les PJ arrivent à fausser compagnie aux bandits et à sortir de l'auberge discrètement pour prévenir la garde.

Comment quitter la salle du bar ? Si les PJ se montrent trop belliqueux, trop bavard ou trop gênant ou les trois, ils finiront ligotés et enfermés dans l'une des chambres. Beth aura neutralisé le hors-la-loi qui est monté dans une chambre avec elle. Elle libérera les PJ. Beth et les PJ devront alors jouer la carte de la furtivité pour déjouer les sentinelles. Il fait nuit. Les PJ bénéficient de cet avantage pour se mouvoir discrètement dans l'auberge.

Je pète les plombs !

Au petit matin tout le monde est fatigué. Les personnes n'ayant pas dormi ont un malus de -10% à tout leur profil principal. C'est le cas des bandits qui sont de plus extrêmement nerveux.

Si la milice a été alertée, c'est ce moment qu'elle choisira pour lancer l'assaut. La fin risque d'être sanglante.

Si la garde n'a pas été alertée et que l'auberge n'est pas encerclée par les autorités, le chevalier Sagris entrera, son épée pendant à sa ceinture comme un boulet. Il demandera un bière sans regarder qui que se soit et ira s'assoire à sa table habituelle

.

Bandit: « Mais j'hallucine ! Et mec ! Dans cette auberge on doit déposer ses armes à l'entrée. »
Dirk : « S'il vous plait messire Sagris, pourriez vous déposer votre épée ?»
Sagris : « Tu les entends ? Qu'est ce que je leur réponds ? Que je ne peux pas ? Très drôle ! Je sens que ça va encore finir mal.»
Bandits: « Il est fou ou quoi ? Il parle tout seul ? T'as entendu? Lâches ton arme ! »
Sagris : « Je ne peux pas… »

Les Bandits se lèvent arbalètes et épées à la main. Ils entourent Sagris et ne font plus attention aux PJ. Sagris dégaine alors son épée maudite et le carnage commence. Des hors-la-loi finissent par tomber aux pieds des PJ encore prisonniers leur fournissant des armes providentielles à portée de main.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 5 et 40 xp. Ils recevront un bonus de 20 xp pour avoir tenter de négocier avec les bandits. Ils recevront un bonus de 20 xp pour avoir réussi à s'échapper. Ils recevront un bonus de 30 xp pour avoir préservé leur discrétion dans leur fuite et ne pas avoir alerté de sentinelles. N'offrez que 30 xp aux PJ déclanchant un carnage précipitamment dès le début de l'histoire.

Épilogue

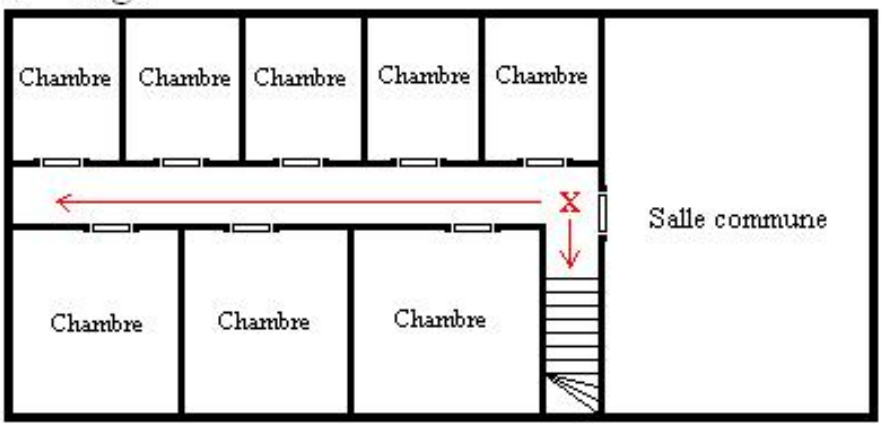
Après la prise d'otage, les miliciens fouilleront l'auberge pour trouver le coffre des impôts. Si les habitants de l'auberge mettent la main sur le pactole caché dans la cave, Dirk le remettra au capitaine de la garde. Une prime de 10 couronnes sera remise à qui le trouvera. Si les PJ le trouvent et veulent le garder pour eux, ils devront se montrer discret sur leur nouvelle fortune pour ne pas éveiller les soupçons et finir en prison. Il y a environ de 200 couronnes d'or dans le coffre.

Les Bandits

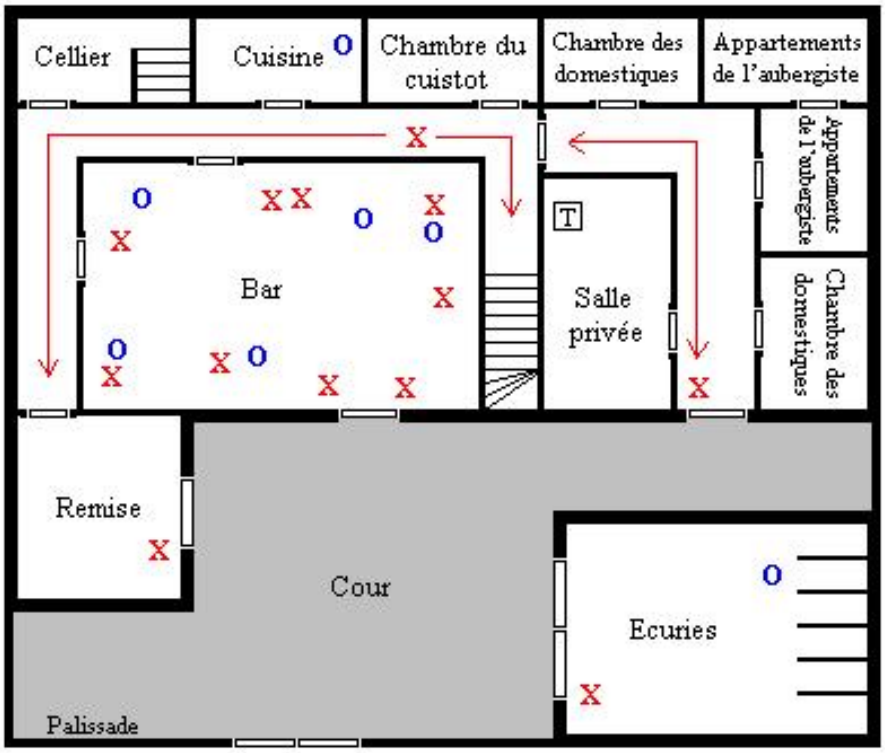
Pour les caractéristiques des bandits, reportez-vous page 231 du livre de règle Warhammer jdr. Remplacez les arcs par des arbalètes. En outre, ils ont tous la compétence : Langage secret (voleur)

Emplacement des bandits

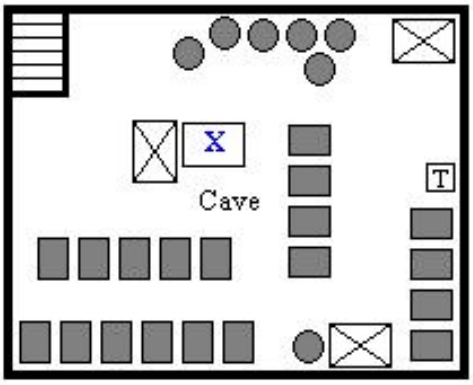
1er étage



Réz-de-chaussée



Sous-sol



Légende

Otage O
Impôt X
Bandits X
Ronde des sentinelles ⟷

La fureur de Kislev

Cette histoire se veut plutôt légère et fait avancer les relations entre les occupants de l'auberge et les PJ. Elle devrait pouvoir être menée sans dégainer une arme. Si c'est le cas, les PJ gagneront un bonus.

Potion magique

Hyeronimus le magicien est de retour à l'auberge avec une nouvelle méthode pour attirer la clientèle. Il propose à Dirk de nouvelles boissons : rien de moins que des potions magiques ! Suite aux derniers troubles créés par le sorcier, l'aubergiste est assez réticent. Rein le colporteur se laisse séduire par le marché et s'efforce de convaincre Dirk pour un essai d'une journée. Les potions sont de toutes les sortes et sont sensées attirer fortune et bonheur aux buveurs.

Après les événements de « Spectacle de magie », il y a peu de chance que les PJ ne goûtent aux potions de Hyeronimus mais si un courageux s'y risque, il aura le choix entre les potions ci-dessous.

Don de Greta
Prix : 35 co
Effets : Voir page 122 du livre de règle

Potion de soins
Prix 10 co
Effets : Voir page 122 du livre de règle

Potion de force
Prix : 50 co
Effets : Il s'agit en réalité d'une potion de force frelatée. En buvant cette potion le personnage doit faire un test d'endurance. Si le test est un succès, le buveur gagne +5% en Force pendant 1D10 rounds. Si le test est un échec, le personnage sera pris de crampes aux intestins et aura BE+1D10 rounds pour trouver un endroit convenable où faire ses besoins sans quoi il souillera ses habits par une dysenterie fulgurante.

Potion de charme
Prix : 45 co
Effets : Cette boisson au goût de miel et de menthe donne une haleine fraîche et un bonus de +5 au test utilisant la Sociabilité pendant 1D10 round

Potion de chance
Prix : 3 co
Effets : Lancez secrètement 1D10

- 1 à 5 : Aucun effet
- 6 à 9 : Autorisez le joueur à refaire un jet de dé.
- 10 : Offrez un point de fortune au PJ pour la journée.

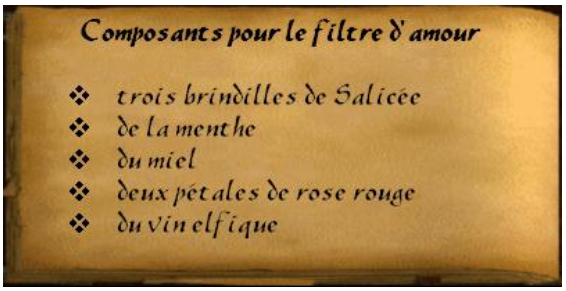
Le succès des potions envers la clientèle est faible. Les prix sont trop élevés pour les habitués. Mis à part quelques nobles et riches bourgeois, les piliers de bar se rabattent sur leur bonne vieille bière. Il faut ajouter que pas mal de monde dans le quartier a encore à l'esprit le fiasco du spectacle de magie du vieux Hyeronimus.

Secret de polichinelle

Wolfram le palefrenier est très intéressé par les potions. Il voit là une solution pour débloquer la situation entre la serveuse Ostelle et Dirk. En effet, Ostelle est amoureuse de l'aubergiste mais n'ose lui avouer ses sentiments. Wolfram qui est le confident de la serveuse et qui cherche à l'aider demande au magicien de lui préparer un filtre d'amour pour réunir le futur couple. Hyeronimus accepte mais ses services ne sont pas gratuits et Wolfram n'a pas beaucoup de sous. Le magicien lui accorde une petite ristourne s'il s'occupe de lui trouver les composants pour le filtre. Le palefrenier va donc demander le concourt des PJ pour l'aider à trouver les éléments pour la potion en évitant de leur parler de son projet.

Filtre d'amour

Hyeronimus demande les composants suivants :



Les brindilles de Salicée peuvent être trouvées en automne et en hiver dans les forêts Reikwald et Darkwald avec un test facile en Métier (herboriste) réussi. L'autre option et d'aller chez l'herboriste de la ville qui vendra quelques brindilles pour une pistole d'argent. En plus, l'herboriste a aussi de la menthe qu'il proposera à 4 sous. Acheter de la menthe chez un jardinier coûtera 2 sous. Le miel peut aussi être trouvé dans les bois mais attention aux abeilles. Le plus simple et d'aller sur la place du marché ou les commerçants proposent des pots pour 7 pistoles. Sur le marché toujours, un fleuriste vend des roses pour 3 pistoles d'argent. Le plus difficile sera de trouver le vin elfique. Pour cela il faudra aller dans la taverne de Bulcher, le concurrent direct de Dirk dans le quartier. Les deux hommes se détestent et si Bulcher reconnaît des habitués de l'auberge du Couteau et de la Fourchette dans sa taverne, il ordonnera à ses vigiles de sortir les 'espions' manu militari.

Les Loups de Ragnar

Dans la taverne de Bulcher ou sur le marché, les PJ rencontreront des cavaliers venant des lointaines terres gelées de Kislev. Leur chef, Ragnar, questionne les passants sur un magicien excentrique nommé Hyeronimus. En écoutant la conversation entre les Kislevites et les passants, les PJ comprendront vite que Ragnar et ses hommes sont à la recherche de Hyeronimus pour le capturer et le pendre.

Ragnar : « Toi ! Toi avoir vu magicien doré faisant tours de magie ? »
Passant : « Vous voulez parler de ce magicien qui fait des tours et vend des potions ?»
Ragnar: « Da ! Lui s'appeler Hyeronimus. *Lui avoir jouer sale tour à notre chef et nous être venu de lointaines terres gelées pour le capturer.»*
Passant : « Ha ? Heu… je crois qu'il se trouve à l'auberge du Couteau et de la Fourchette. C'est par là bas. »
Ragnar: « Merci. Mes amis, en route ! Nous avoir un magicien à châtier»

Les PJ peuvent avoir deux réactions. Soit ils foncent à l'auberge prévenir le magicien pour qu'il se cache. Soit ils questionnent Ragnar pour en savoir un peu plus sur ses intentions et, pourquoi pas, se ranger de son coté contre Hyeronimus.

Ragnar et ses cavaliers ont accueilli l'hiver dernier le magicien dans leur tribu. Celui-ci, en échange de leur hospitalité promis au chef de la tribu de lui apporter bonheur et bonne santé. Seulement voila, peu de temps après le départ du magicien, le chef de la tribu a perdu sa virilité et ne peut plus honorer sa compagne. Aucun rapport avec Hyeronimus, il s'agit juste d'un effet de son grand age mais le chef des barbares a fait un rapprochement avec le sorcier et a envoyé Ragnar le pendre pour rompre le soi-disant maléfice. C'est parfois dingue ce que peuvent inventer les hommes pour trouver des excuses à leurs faiblesses. Ragnar est guidé par son sens de l'honneur et sa loyauté envers son chef.

Les barbares sont habitués à chasser les trolls dans les désolations gelées de Kislev. Pourchasser un magicien en milieu urbain n'est pas courant pour eux. Ils mettent les pieds dans les plats avec les citadins et ne sont pas très subtiles.

Dénouement

La fin de cet épisode est libre. Les PJ peuvent estimer que le sorcier abuse de ses pouvoirs de façon malveillante et se joindrent à Ragnar pour le capturer et l'exécuter. En faisant des recherches, ils découvriront que Hyeronimus a été radié du collège de magie Doré d'Altdorf pour non versement de la taxe à l'ordre. Sa licence de magie a expiré et il jouait de ses pouvoirs illégalement.

Les PJ peuvent aussi protéger le magicien des Loups de Ragnar et l'aider à finir son filtre d'amour. S'ils sont diplomate, ils pourront peut être convaincre Ragnar de ne pas tuer le magicien. Et s'ils ont l'âme de conciliateurs, ils arriveront peut être même à convaincre Hyeronimus a repartir pour les terres de Kislev et aider le chef de la tribu de Ragnar à solutionner magiquement son problème grâce à une potion bleutée de Viagra.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 10 et 50 xp. Ils recevront un bonus de 50 xp pour être arriver au bout de cette histoire sans combattre les loups de Ragnar ou le magicien.

Les Loups de Ragnar

Ils sont huit et ont de puissants destriers.

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
48	25	41	40	39	23	40	21
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	4	4	0	0	0

Compétences :
Equitation, Résistance à l'alcool, Esquive, Langage de bataille
Talents :
Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).
Dotations :
Epée à deux mains ou hache à deux mains

Épilogue

Si les PJ aident Wolfram a rassemblé les composants et s'ils insistent pour savoir ce qu'il va en faire. Il leur révélera ses intentions. Les PJ peuvent s'opposer à ensorceler Dirk pour qu'il tombe amoureux d'Ostelle ou au contraire aider le palefrenier dans sa noble tâche. S'ils n'arrivent pas à créer le filtre car ils auront été viré de la taverne de Bulcher sans le vin elfique ou si Hyeronimus fini au bout d'une corde, les PJ pourront toujours jouer les médiateurs pour rapprocher Dirk et Ostelle. Cela sera très facile car l'aubergiste partage les mêmes sentiments que la serveuse. Des fois on se complique la vie pour pas grand-chose…

Rapprocher Dirk et Ostelle est un objectif de la campagne et les PJ gagnent 50 xp pour arriver au bout de cette quête avec succès.

Racket

Luigi Belladonna veut ajouter l'auberge à la liste des commerces de la ville qui lui versent déjà une prime de protection.

Dératisation

Il y a de plus en plus de souris dans la cave et le cellier. Ce matin un riche client a fait un scandale en découvrant un rat dans sa penderie. Lilina, la cuisinière commence à s'inquiéter pour sa cuisine et Dirk a donc envoyé Rein chercher des ratiers en ville. Les PJ peuvent participer à la chasse aux rats mais l'important et que Rein sera absent lors de la scène suivante. S'ils mettent la main à la pâte, Vogt le chasseur les aidera à placer des pièges dans la cave.

Courtes négociations

Quelques heures plus tard, deux hommes assez imposant débarquent dans le bar et s'adresse à Dirk.
.

Racketteur : « Salut aubergiste, j'ai une bonne nouvelle pour toi. Mon patron est très intéressé par ton commerce. »
Dirk : « C'est gentil à lui. Il sera le bienvenu. »
Racketteur : « En fait, il aimerait beaucoup travailler avec toi. »
Dirk : « Je cherche justement des ratiers pour dératiser ma cave.. »

L'un des hommes balance, d'un geste, toutes les bouteilles du comptoir sur le sol.

Racketteur : « T'as pas l'air de comprendre. Mon Boss t'offre sa protection en échange d'une partie de tes bénéfices. »
Dirk : « C… comment ? Je vais appeler la garde ! »
Racketteur : « Tu fais ça et tu retrouveras ton auberge en cendre. Tu as jusqu'à demain pour nous verser les cent couronnes d'or pour ta protection. Nous repasserons avant midi. »

Les deux hommes quitteront l'auberge pour se diriger vers les bas fonds de la ville. Si les PJ les suivent, ils tomberont dans une embuscade de bandits et les deux hommes leur fausseront compagnie au court de l'altercation.

Si vous pensez que vos PJ vont affronter les deux racketteurs dès leur arrivée dans l'auberge, vous pouvez faire en sorte que les PJ n'assistent pas aux menaces des deux hommes mais que l'aubergiste vient les voir en leur racontant ce qui s'est passé. Faite de même si les PJ sont occupés avec les rats ou s'ils se promènent en ville pendant ce temps.

Démoralisé

Le soir, dans le bar, Dirk raconte la mésaventure à ses employés. Quelques habitués sont présents.

Dirk : « Qu'est ce que je vais faire… cent couronnes bon sang ! »
Krieger: « Faut prévenir la garde. Y a pas le choix. »
Rein : « ça va pas ? N'écoute pas ce vieux fou ! Il faut payer, on aura la paix en suite. Cent couronnes, ce n'est pas la mort. »
Lilina : « Attends un peu qu'ils viennent demain et tu vas voir comment je vais les recevoir ! »

Le débat continu quelques temps entre le personne présente. Lilina et Vogt le chasseur sont de l'avis de Krieger et proposent d'aller chercher la garde. Rein y est fermement opposé et conseille Dirk de céder aux exigences des racketteurs. C'est aux PJ de faire pencher la décision de Dirk dans un camp ou dans l'autre. Peut-être décideront ils de s'occuper des racketteurs eux même.

Espion dans la place

Tard dans la soirée, un homme encapuchonné dans une grande cape grise entre dans le bar. Il s'agit de Gomez qui une fois n'est pas coutume ne part pas directement se couché mais reste dans la salle du bar pour boire un verre. En réalité, Luigi Belladonna l'a envoyé en éclaireur pour écouter la réaction de Dirk. Il veut savoir si l'aubergiste va avertir les autorités de la ville ou bien payer. Gomez est tiraillé entre sa loyauté envers son patron et son affection pour les gens de l'auberge. Si les personnes présentes dans le bar continuent à parler des racketteurs, il y sera très attentif. Si l'aubergiste décide d'avertir la garde ou de tendre une embuscade aux bandits, Gomez préviendra son patron le lendemain et ses hommes ne viendront pas importuner Dirk avant quelques jours. Si Gomez n'arrive pas à avoir les informations, c'est Rein qui est de mèche avec les mafieu,x de part sa contrebande, qui avertira Belladonna.

Et on recommence

Chaque fois que les PJ voudront tendre une embuscade aux racketteurs, ceux-ci sembleront avoir une longueur d'avance sur eux. Au bout d'un moment, Luigi enverra des racketteurs saccager l'auberge lorsqu'ils ne seront pas là. Si la milice, une fois prévenue, campe devant l'auberge, les bandits n'agiront pas le temps que l'affaire se tasse. Belladonna a tout son temps. C'est un professionnel du racket et il ne bâcle pas le travail.

Dénouement

Comment démêler cette affaire ? Pour tendre une embuscade efficace, il faut que les PJ montent un piège sans mettre personne de l'auberge ou de la garde ne soient au courant. Ils auront alors une chance de capturer l'un de bandits et de remonter la piste jusqu'à Belladonna. Une autre méthode et de confondre Rein alors qu'il donne des informations aux bandits pour ensuite le faire parler. La dernière solution et de suivre discrètement Gomez alors qu'il se rends chez son patron.

Le baron du crime vie dans une belle villa protégée par une flopée de gardes. Si les PJ arrivent jusqu'à lui il se révélera être un homme bon et compréhensif. Un vrai paradoxe pour le maître du crime de la ville. Même si les PJ sont en mauvaise posture, prisonnier ou autre, il se montera bon perdant d'avoir été démasqué si facilement et leur proposera de ne plus les importuner en échange de leur silence sur ses affaires.
Si les PJ acceptent, Belladonna tiendra sa parole et la pègre n'importunera plus les gens de l'auberge. Si les PJ veulent entrer en guerre contre les bandits ou prévenir les autorités, ils devront s'opposer à une vraie armée organisée et en dernier lieu à Gomez le garde du corps de Belladonna.

Si l'aubergiste décide de payer la rançon, deux hommes de Belladonna seront toujours présents aux alentours de l'auberge ou dans le bar pour protéger le commerce. Le mauvais point c'est que Belladonna réclamera 50 couronnes tous les mois pour la protection. Le bon point c'est que en cas de bagarre ou de grabuge dans l'auberge, les hommes de Belladonna interviendront plus rapidement et plus efficacement que la garde pour protéger la boutique et y ramener l'ordre. Une vraie société de gardiennage privée en quelque sorte.

En enquêtant sur Belladonna le PJ pourront découvrir que le bonhomme participe à de nombreuses associations caritatives et finance les soupes populaires pour les pauvres gens de la ville.

Les hommes de Belladonna

Pour les caractéristiques des bandits, reportez-vous page 231 du livre de règle Warhammer jdr. Remplacez les arcs par des arbalètes. Ils sont principalement armés d'épées. De plus, ils ont tous la compétence : Langage secret (voleur)

Luigi Belladonna

Humain, 53 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
41	41	31	32	41	47	36	46
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Lire/écrire, Langage secret (voleur),
Talents :
Calcul mental, camouflage (urbain), déplacement silencieux (urbain), combat de rue
Dotations :
Chapeau à larges bords, vêtement de très bonne qualité, 50 CO sur lui à tout moment.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 10 et 50 xp
Donnez leur 50 point pour être arriver jusqu'à Belladonna plus 20 xp pour avoir découvert que le baron du crime avait des activités honorables liées aux soupes populaires.

Découvrir la véritable fonction de Gomez est un objectif de la campagne et les PJ gagnent 50 xp pour avoir réussi à faire le lien entre ce type louche et Belladonna.

Ils recevront un bonus de 50 xp pour avoir démasquer Rein. Si Rein est démasqué Dirk lui en voudra pendant quelques temps mais Rein continuera a travaillé malgré tout pour l'auberge car son travail reste efficace et rapporte plus que ce que demande Belladonna comme prime par mois.

Les ménestrels elfes

Une nouvelle histoire où la comédie doit l'emporter sur la tragédie. Un nouveau scénario pour faire avancer les relations entre les occupants de l'auberge et les PJ. Ici, le roleplay est mis en avant.

Les troubadours

Un groupe de musiciens elfes débarque par une belle soirée à l'auberge du Couteau et de la Fourchette.

Glorfindel : « Bonsoir aubergiste, auriez vous l'amabilité d'accueillir notre modeste troupe de ménestrels dans votre magnifique établissement ? »
Dirk : « Ouais bien sur. Bienvenu peuple de la forêt. Vous voulez combien de chambres ? »
Glorfindel : « Est-il possible de vous louer une chambre pour nous quatre ?
Dirk : « Mais bien évidement. Tenez, Ostelle va vous conduire à vos appartements. »
Glorfindel : « Très bien ! J'aurais, de plus, une requête peu banale à vous quémander. »
Dirk : « Je vous écoute… »
Glorfindel : « Nous souhaiterions jouer dans votre établissement ce soir afin d'égailler les cœurs et de financer notre voyage. »
Dirk : «Quoi ? Vous n'avez pas d'argent ? »
Glorfindel : « Mais... si…voyons... tenez nous payons d'avance. »

Les ménestrels sont au nombre de quatre. Glorfindel, sage et diplomate est le chef de la troupe. Il joue de la flûte. Lirmiel, la chanteuse, est aussi séduisante qu'indisciplinée. Ravendil, ne parle pas beaucoup. Il joue une sorte de guitare elfique bien étrange. Fariel est un vagabond qui s'est joint au groupe il y a peu de temps. Il joue d'une sorte de tambourin.

Fariel est un personne que les joueurs auront peut être déjà rencontrer dans la campagne Porte Rancune. Son arrivée sera certainement l'occasion d'une scène de retrouvaille émouvante pour vos PJ. Dans le cas ou vous n'avez pas joué la campagne Porte Rancune ou si vos PJ ont éliminé Fariel ou l'ont jeté en prison, remplacez ce PNJ par un autre elfe avec un nom différent.

La rumeur du spectacle a attiré quelques curieux au bar. Krieger et Vogt, le chasseur, sont de la partie. Même Bulcher, le concurrent de Dirk a envoyé quelques espions surveiller les elfes. En effet, Bulcher est, jusqu'alors, le seul à vendre du vin elfique. Il craint que Dirk ne passe un accord avec ces elfes. Il se trompe complètement car les ménestrels n'ont rien de viticulteurs mais les PJ pourront repérer quelques types louches qui épient les elfes.

Inspiration Musicale

Si vous jouer en musique, vous devez préparer la sonorisation de ce scénario. Si vous n'avez pas de chants elfiques dans vos compiles, n'importe quelle musique celte fera l'affaire. Dans la cas échéant, et si vous n'avez pas peur de plonger cette aventure dans le comique pur, rabattez vous sur les excellentes chansons de Naheulbeuk.

Un verre ça va…

De jeunes nantis de la haute société de Kemperbad arrivent pour écouter le concert des elfes. L'un d'eux du nom d'Oswald a soudain le coup de foudre pour la belle Lirmiel. Lorsque le groupe de musiciens fera une pause, Oswald va s'empresser de faire la cour à la chanteuse et lui payer des verres des vins Bretonniens les plus coûteux. La jeune elfe, peu habituée à l'alcool, va vite avoir un coup dans le nez. Rein Altmann, le commis, sort alors son étale et commence son commerce. Oswald va immédiatement lui acheter un petit bijou pour l'offrir à la chanteuse.

Brève de comptoir

Voici quelques brèves de comptoir pour animer votre auberge :

« A mon age, mieux vaut avoir les membres qui tremble que perdre la mémoire, car il est préférable de renverser un peu sa bière que d'oublier de la boire… »

« Celui qui a inventé l'échelle on ne peut pas dire que ce soit un con. Par contre celui qui a inventé l'étagère trop haut, je ne le félicite pas ! »

« Un verre ça va, trois verres… ça va mieux »

« Le seul qui puisse avoir le dernier mot avec ma femme, c'est l'écho. »

« Le travail d'équipe est essentiel, en cas d'erreur ça permet d'accuser quelqu'un d'autre. »

« Combien faut-il de joueurs de jeu de rôle pour changer une roue ? Réponse : 1D10+1 »

Deux verres ça va toujours…

A la demande générale, le spectacle reprend. Lirmiel, l'alcool aidant, oublie toutes ses inhibitions et monte sur le bar pour entamer une danse langoureuse et très suggestive à la grande joie du publique. Glorfindel, inquiété par le comportement de sa chanteuse, va interrompre le spectacle prétextant que le groupe doit se reposer en vue du long voyage qui les conduira à Nuln.
Les elfes vont se retirer dans leur chambre à l'exception de Lirmiel qui va passer un moment au bar avec Oswald. L'ambiance est plutôt bon enfant et la chanteuse est constamment entourée d'un parterre de prétendants et d'admirateurs. L'elfe peu habituée à tant d'intérêt de la part de mâles ne fera plus attention au jeune noble. Au bout d'un certain temps, Oswald, triste, va se retirer dans sa chambre laissant Lirmiel à ses fans dont font partie Kreiger et Vogt.

Trois verres, bonjour les blablas !

Il est déjà bien tard mais il y a tellement de monde dans la salle du bar et l'alcool coulant à flot que Dirk n'est pas décidé à fermer l'auberge.

Lirmiel goûte à la gloire des vedettes et s'amuse à proposer des petites énigmes rigolotes au publique. Anxieux de ne pas la voir monter se coucher, Glorfindel et Ravendil redescendent dans la salle du bar pour convaincre la belle de prendre du repos.

Blagues elfiques

Voici quelques devinettes d'elfe à l'encontre des nains. A utiliser par l'intermédiaire de Lirmiel pour déclancher une bonne bagarre avec les habitants du dessous :

« On ignore qui sait, pourtant tout le monde le connaît, ce petit bonhomme de petite taille
C'est le nain connu... »

« On n'a jamais su, mais ne s'est jamais arrêté de se demander, ce que ce petit bonhomme de petite taille portait dans sa besace
C'est le nain porte quoi... »

« Comment font les nains pour se torcher. Ils courent tout nul dans l'herbe. »

« Comment appelle-t-on un nain qui sait se débrouiller en toute occasion?
Un chef ... car c'est un nain compétant. »

« Et un nain dans un bar ?
Un supplice..., c'est un petit qu'a le verre. »

C'est à ce moment crucial que cinq nains couverts de charbon entre dans la pièce. Gorin, Thorin, Barin, Kerin et Uzun sont des mineurs qui viennent des lointaines montagnes du bord du monde. Ils voyagent dans l'Empire pour passer du bon temps et dépenser leur argent. Cela peut sembler très curieux comme motivation pour un nain mais c'est ce qu'ils racontent à tout le monde.

Kerin regardant les elfes: « Je te l'avais dit Uzun, une auberge ouverte à cette heure ne peut être que très mal fréquenté ! »
Uzun : « Ouais mais y a plus d'autre auberge ouverte justement et je n'ai pas envie de repasser une autre nuit à la belle étoile. »
Lirmiel : « Dommage… hic ! »
Uzun : « Qu'est ce que t'as dit ?!! »
Lirmiel : « En plus d'être petits, ils sont sourds ! »
Uzun : « Quoi ?! »
Lirmiel : « Vous voyez ? Qu'est ce que je disais »
Dirk : « Allons, allons… Maîtres nains ? Désirez vous une chambre ou une bière ? »
Uzun : « La ferme l'aubergiste ! Cette oreille pointue m'insulte ! »
Glorfindel : « Pardonnez-la, elle est sous l'emprise de l'alcool. Elle ne sait pas ce qu'elle dit… »
Lirmiel : « Mais si… hic ! Je sais ce que j'ai dit ! hic ! J'ai dit qu'il était tout pétit pétit et sourd parce qu'il dit 'qurrroi' comme une grenouille. »
Uzun : « QUOI !? J'hallucine ou quoi ?!?
Lirmiel : « 'Kroi !' 'Kroi !' mais c'est moi qui hallucine. Hic ! C'est vraiment petite grenouille. Hic ! Viens que je t'ambrasse. Tu te transformeras en prince charmant. »
Uzun : « Mais elle se fout de moi là !!?? »
Lirmiel : « Ho ? Tu as vu Glorfindel ? La grenouille devient toute rouge ? Hic !»
Uzun : « Kerin ! Ma hache vite ! Vite !!!! »

Bagarre générale !

Le règlement de compte est inévitable. Si les PJ sont assez diplomate pour désamorcer la situation, Lirmiel continuera ses jeux d'énigmes sur les nains. (Cf. blagues elfiques). Fous de rage, les nains plongeront sur la chanteuse elfe qui sera protégée par son nouveau fan-club. Une baston éclate dans la plus pure tradition. Attention cependant : Les armes ne doivent pas être sortie sans quoi le risque de blessés voir même de mort sera grand. Le but de la bagarre et de semer le chaos dans la salle et non de tuer un personnage, PJ ou PNJ. Les clients ont tous déposé leurs armes à l'entrée. La bagarre se fait à

mains nues ou à l'arme improvisée (chaise, choppe de bière etc…) Si un PJ à la belliqueuse idée de sortir son épée et de trancher dans le vif, trichez ! Un pichet de bière explosera sur sa tête le plongeant dans les pommes.

Si l'auberge est sous la protection des hommes de Belladonna, ceux-ci feront irruption pour aider les PJ, sauver les meubles, protéger l'aubergiste, la caisse et les bières. Dans le cas contraire un PJ peut partir pour avertir la garde qui arrivera une fois la bagarre terminée.

Une fois tous les belligérants assommés, exténués, blessés, endormis ou en fuite, le calme reviendra dans l'auberge. Il restera à faire le ménage et ramasser ce qu'il reste du mobilier. Cela ira vite si les hommes de Belladonna sont intervenus. Si non, l'auberge sera fermée aux nouveaux clients le lendemain pour tout remettre en ordre et racheter des chaises, des tables et de la vaisselle.

Gueule de bois

Le réveil est douloureux. Les nains et les autres clients bagarreurs dorment dans la salle commune, sur le bar, sous et sur les tables.

Glorfindel se réveille, les habits couverts de bière et de détritus. Il cherche un moment scrutant les gens encore engourdis présents dans la salle du bar. Lirmiel n'est plus là ! Elle a disparu ! Il part immédiatement réveiller les autres elfes avant de prévenir le patron de l'auberge et les PJ.

Voici enfin la partie réflexion de cette histoire. Les PJ devront mener l'enquête pour retrouver la chanteuse disparue. Les elfes sont angoissés à l'idée de retrouver leurs amies mortes. Les soupçons vont immédiatement se porter sur les nains.

Le déroulement de l'enquête menée par les PJ est libre. Le bon réflexe serait de commencer par fouiller l'auberge mais les discutions et spéculations dans la salle du bar vont bon train et une nouvelle bagarre risque d'éclater alors que le fan-club de Lirmiel accuse les nains. Bref les PJ ne pourront pas explorer le bâtiment de suite trop occupé qu'ils seront à discuter pour désamorcer la situation. Il faudra donc passer immédiatement à la phase d'interrogatoire des suspects.

Voici les fausses pistes :

- **Les nains**

La fausse piste par excellence. Tellement gros que les joueurs vétérans ne se laisseront pas duper. Cette fausse piste et là juste pour rendre la situation explosive. Les clients, Kreiger en tête, accusent les nains d'avoir fait du mal à la chanteuse. Ceux-ci se sentent alors insultés par de telles inculpations et menacent de déclancher une nouvelle rixe.

- **Oswald**

Et oui ! Le jeune bellâtre dort encore dans sa chambre du sommeil du juste. Peut-être a-t-il profité de la faiblesse de la chanteuse pour l'attirer (en un mot s'il vous plait) dans son lit. Si les PJ n'y pense pas, Vogt le chasseur fera la remarque. Une expédition rapide dans sa chambre l'innocentera vite. Il dort seul depuis le début de la soirée et n'a même pas entendu la bagarre de la veille. L'alcool certainement…

- **Les types louches**

Les PJ ont certainement repéré au cours de la soirée quelques types louches qui espionnaient les elfes et donc la chanteuse. Certains se sont fait piégés pendant la bagarre et ont été mis au tapis. Il faudra donc les réveiller et les secouer un peu pour apprendre qu'ils ont été envoyés par Bulcher pour savoir si le tavernier gardera le monopole du vin elfique.

Remake de « La belle au bois dormant »

Lorsque les joueurs auront bien marinés, lorsque les nains se seront calmés, lorsque toutes les fausses pistes seront épuisées mais surtout lorsque les PJ décideront de fouiller l'auberge est ses environs, ils pourront retrouver Lirmiel dormant sur les tonneaux de la cave. La belle fatiguée s'est retirée au calme alors que ces messieurs faisaient du bruit avec le mobilier du bar. Notez que si lors de leur enquête vos PJ descendent dans la cave trop tôt, pour par exemple aller chercher de la bière afin de calmer les nains, rien ne vous empêche de faire dormir la belle chanteuse dans le foin de l'écurie. Dans ce dernier cas, il y a de forte chance que se soit Wolfram, le palefrenier qui la retrouve le premier, la réveille et lui serve un petit déjeuner en tête à tête sans prévenir le reste de l'auberge qu'il a retrouvée la fugueuse.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 10 et 50 xp. Ils recevront un bonus de 10 xp pour tenter de calmer les nains. Donnez leur 10 point avoir mener l'enquête plus 20 xp pour avoir découvert l'objectif des types louches de Bulcher.

Brûlez tout !

Plus question de rire dans cette histoire qui prend le contre-pied de l'univers glauque de Warhammer. Jusqu'à présent les mutants étaient les méchants et les répurgateurs des protecteurs de l'humanité face à l'avancée des forces du mal… Et bien la vision des PJ va changer avec ce scénario où les mutants sont des victimes inoffensives de la société et les répurgateurs des meurtriers sans scrupule. Dans cette histoire les PJ sembleront avoir une marge de manœuvre réduite au début. Il n'en est rien. Ils devront jouer de diplomatie et prendre des décisions cruciales.

Matinée sanglante

Une légère pluie arrose cette matinée grise. Krieger est accoudé au bar. Beth Schaffer, les cheveux légèrement ébouriffés, sort tout juste de sa chambre après une nuit agitée. L'homme, richement vêtu, qui l'accompagne à le regarde vide. Dans un coin sombre du bar que tout le monde a oublié, Sagris marmonne de paroles incompréhensibles. Dirk essuie ses verres pendant que Ostelle récure le sol. Lilina et Rein sont entrain de rentrer une lourde caisse remplie de légumes et de pommes de terres. Si les PJ ne s'en sont pas encore débarrassé lors des épisodes précédents, Hyeronimus, le magicien, mange tranquillement son petit déjeuné en observant discrètement Beth.

Soudain des hurlements de femme retentissent dans la rue devant l'auberge. Les cris s'arrêtent alors que une cavalcade de sabots et des aboiements se font entendre. Tout le petit monde de l'auberge se précipite dans la rue pour observer la scène. Trois cavaliers et leurs deux molosses encerclent une pauvre femme en haillons. La femme en pleur est agenouillée sur le sol boueux. Un homme a pied en robe sigmarite s'approche.

Femme : « Pitié ! Je vous en supplie ! Ne me faite pas de mal ! »
Prêtre de Sigmar : « Par Sigmar ! Elle porte la marque ! »
Répurgateur : « Que l'on dresse son bûcher ici même ! Nous allons montrer aux déviants du chaos qu'ils ne sont pas en sécurité sur ces terres ! »
Femme : « NONNNN ! Je vous jure que je ne suis pas une fidèle des dieux sombres ! J'aime Ulric, Taal et Sigmar ! »
Répurgateur donnant à la femme un coup de pied en pleine face: « Silence mutante ! Ne souille pas les noms de nos dieux en les prononçant ! »

Les répurgateurs aidés de quelques suivants recrutés dans la milice locale apportent du bois et commencent à établir un bûcher en plein milieu de la rue devant l'auberge. Voila qui va être bon pour le commerce dans le coin.

Personne ne lèvera le petit doigt et si l'un de PJ veut s'interposer ou demander des informations, l'un de répurgateur lui barrera solidement la route en lui exhibant un sauf conduit délivré par les autorités de la ville lui permettant d'exercer son activité dans la cité franche de Kemperbad.

Répurgateur : « Cette femme est une mutante. Elle sera brûlée afin d'endiguer le mal qui a contaminé cette cité. »
Prêtre de Sigmar : « Elle n'est pas seule… je sens le mal. Il est encore présent. Il n'est pas très loin… »
Le prêtre regarde avec insistance en direction de l'auberge. Kreiger, intimidé, fait mine de s'éloigner du bâtiment.
Un répurgateur dégaine son arme et l'intercepte.
Répurgateur : « écoutez-moi tous ! Vous n'irez nulle part ! La marque du chaos est encore présente en ce lieu. Vous serez donc tous aux arrêts jusqu'à ce que nous ayons trouvé celui, celle ou ceux qui portent la marque des dieux sombre ! »

A partir de maintenant, Dirk et son personnel, Kreiger, Beth, Sagris, Hyeronimus et les PJ sont prisonniers dans l'auberge. Alors que les hurlements de la femme entrain de brûler résonnent dans le quartier, les répurgateurs, le prêtre et leurs deux chiens établissent leur quartier général dans le bâtiment. Pendant la durée de leur travail à Kemperbad, les autorités municipales leurs ont alloués une dizaine de miliciens armés de hallebardes qui font des rondes autour de l'établissement.

Déposez vos armes !

Les miliciens passent vers chaque personne pour leur demander de déposer leurs armes. Les PJ sont donc invité à se séparer de leur épée/hache/pistolet/arc…

Il en va de même pour les autres PNJ. L'un des répurgateur escorté de deux miliciens arrive dans la salle du bar. Il repère Sagris qui n'a pas bougé d'un pouce de son coin et continu à marmonner.

Répurgateur s'adressant à l'aubergiste:
« Le type là bas, comment ça se fait qu'il n'est pas sorti comme vous autre ? »
Dirk : « Il…Il devait peut être dormir. »
Répurgateur : « C'est ça ouais ! Et il a enfilé son armure rouillée en se levant de bon matin ?! »
Dirk : « Il… c'est un chevalier je crois…Il… »
Répurgateur : « Tais-toi l'aubergiste ! Si ce type est un chevalier alors il fait honte à son ordre ! C'est un mercenaire tout au plus. »
Sagris chuchotant : « Silence… reste calme… Non tu resteras où tu es… pas question… non j'ai dit… »
Répurgateur se raperchant prudemment : « Qu'est ce que tu dis ? Mais ?! Il a une arme ! Tous les occupants de cette auberge sont tenus de déposer les armes pendant la durée de nos investigations ! »
Les deux miliciens, les hallebardes fermement entre les mains se rapprochent de Sagris.
Sagris chuchotant : « Du calme… du calme… »
Répurgateur : « Aubergiste, je croyais que vos clients déposaient les armes à l'entrée ? Ce malfrat aurait-il déjoué votre attention ? »
Drik : « Heu… Monsieur Sagris est un habitué et je ne peux demander à un chevalier de me remettre ses armes… je… »
Répurgateur : «Alors comme ça tu serais vraiment un chevalier ? Qui es-tu ? »
Sagris à vois basse : « Je suis Sagris de l'ordre des Chevalier Panthère … »
Le répurgateur se fait alors plus calme. D'un geste de la main il invite les deux miliciens à prendre congé.
Répurgateur : « Vous prétendez être Sagris le champion de la bataille de Holzbeck ? Où sont donc vos insignes de Chevalier Panthère dans ce cas ? »
Sagris : « Je les ai jetés. »
Répurgateur : « C'est ce que raconte la légende en effet. Dommage que vous ayez perdu la foi…»
Sagris : «PERDU LA FOI ? Comment osez vous ! C'est Sigmar qui m'aide à vivre après les terribles batailles que j'ai menées ! »
Répurgateur : « Je ne mets pas en doute votre foi en Sigmar mais en votre ordre de chevalerie. Seigneur Sagris, je dois vous prendre votre épée. Tout les gens de cet établissement sont consignés jusqu'à nouvel ordre. Nous sommes à la recherche de mutants.»
Sagris : « Et si je trouve un mutant, comment voulez vous que je le pourfende si vous me désarmez ?»
Répurgateur : « Très bien… gardez votre épée. Après tout on peut avoir besoin de votre aide.»

Un bûché de plus !

Si à ce stade de la campagne le magicien Hyeronimus est toujours dans les pattes de vos PJ, il est temps de lui trouver une fin dramatique. Les répurgateurs vérifient les identités et activités de chacun. Si vos PJ sont plutôt louches et ont des choses à se reprocher, ils ont intérêt à jouer subtilement. Mais revenons en à notre Hyeronimus. Celui-ci tremblant de peur présente ses papiers au répurgateur épaulé du prêtre de Sigmar.

Répurgateur : « Hyeronimus… dites moi. Ces papiers sont faux ! »
Hyeronimus : « Comment ? Vous faites erreur V… voyons je suis magicien assermenté par le collège doré d'Altdorf ! »
Répurgateur : « Vous avez été radié, il y a quelques années pour non versement de la taxe à votre ordre. Ces papiers ne sont pas à la bonne date. J'en déduis que vous exercez la magie illégalement. Vous allez être brûlé. »

Le répurgateur lui annonce cela d'un ton si neutre que Hyeronimus se met à paniquer complètement. Un milicien plaque le magicien a terre pendant qu'un autre le bâillonne. Quelques minutes après un autre bûcher flambe dans la rue.

Prêtre de Sigmar : « Je perçois toujours la corruption du chaos en ce lieu. »
Répurgateur : « Nous en trouverons la cause. Et ce, même si nous devrons rester des mois !»

C'est pas moi le mutant, c'est lui !

S'il y a bien une personne qui a quelque chose à se reprocher vis-à-vis des répurgateurs c'est bien Beth Schaffer. Elle va donc user de malice pour dissiper d'éventuels soupçons. Elle va accuser son compagnon du soir Renhard Vagler d'avoir une marque chaotique. L'homme a en effet une étrange marque de naissance dans le dos. Rien à voir avec le chaos mais dans le doute les répurgateurs le brûleront sans autre forme de procès.

Beth n'accusera Renhard que si d'éventuels soupons portent sur elle. Utiliser la délation gratuitement aura le résultat inverse de l'effet voulu. Des joueurs vétérans pourraient alors la suspectée d'être une sympathisante des dieux du chaos.

Malaise

Rendu nerveux par toutes ces agitations et exécutions, Kreiger fera un malaise. Les répurgateurs verront là l'œuvre des forces du mal. Le prêtre de Sigmar demandera à ce les PJ le conduisent à une chambre pour qu'il se repose.

A l'étage, loin des répurgateurs, les PJ auront alors toute la discrétion pour réfléchir à une solution en vue de se sortir de ce pétrin. Si les PJ ne réalisent pas qu'ils sont en danger, arrangez vous pour que l'un d'entre eux intercepte discrètement la conversation suivante :

> *Prêtre de Sigmar : « Cela peut prendre des semaines avant que nous trouvions la cause du mal. »*
> *Répurgateur : « Vos sens ne vous ont jamais trompé jusqu'ici. Le mal est dans cette auberge. Si nous ne le trouvons pas avant demain midi, nous brûlerons tout. Personnes comprises.»*
> *Prêtre de Sigmar : «Radical, mais efficace. »*

Les répurgateurs sont des fanatiques. Le PJ doivent avoir la pression. S'attaquer aux répurgateurs c'est affronté bien plus que la justice impériale. C'est presque changer de camp et se faire cataloguer comme adepte des dieux sombres.

Les PJ ont trois solutions :

1) **Fuir l'auberge par tous les moyens**

Cette campagne s'arrêtera là et les PJ commenceront une nouvelle vie de fugitifs.

2) **Supprimer les répurgateurs**

C'est une solution s'il n'y a pas de témoin et si vos PJ n'ont pas de morale. En même temps les répurgateurs ont certainement moins de morale qu'eux. En faisant cela, le PJ sauvent l'auberge et ses locataires. Techniquement, le problème ce n'est pas tant les répurgateurs mais les dix miliciens, les deux chiens et le prêtre qui vont avec. Ça fait beaucoup de corps à faire disparaître. Beth et Rein peuvent aider les PJ dans ce plan.

3) **Trouver la cause du mal**

Jouer le jeu des répurgateurs en voulant les aider à trouver des mutants leur paraîtra suspect. Cela dit trouver le mutant de l'auberge est une bonne solution pour avoir la paix. Sagris peut aider les PJ dans ce plan. Si un PJ est prêtre, chevalier ou même répurgateur, les fanatiques qui les gardent prisonniers accepteront d'autant mieux leur aide.

Flagellants

Cinq flagellants attirés par les événements arrivent à l'auberge. Après un bref entretient avec le prêtre les voila recrutés dans la troupe de répurgateurs.

Les miliciens font des rondes autour de l'auberge et dans les ruelles voisines. Les flagellants fouillent les bâtiments frénétiquement pendant que les répurgateurs questionnent les personnes présentes et dirigent le reste des investigations.

Chasse au mutant

Le soir venu, le jeune Wolfram ira chercher discrètement les PJ. Il a trouvé quelque chose dans l'écurie. Sur place les PJ pourront trouver un petit mutant de cinq ans. L'un de ses bras qui est en réalité un petit tentacule est caché maladroitement dans ses haillons. Le petit apeuré est dissimulé dans le foin. A la vue des PJ, il se met à pleurer.

> *Petit mutant : « Pitié…Ils ont tué ma maman… ne me faites pas de mal…»*
> *Wolfram : « C'est qu'un bébé inoffensif. On ne peut quand même pas le donner à ces bourreaux ?»*

Le petit mutant est terrorisé et n'opposera aucune résistance. Le dilemme pour les PJ sera de choisir entre livré un inoffensif mutant qui n'est que coupable d'être né avec des mutations aux répurgateurs ou de dissimuler l'enfant et de trouver une solution pour éloigner les répurgateurs.

1) **Donner l'enfant**

La solution qui semble la plus facile est de donner l'enfant aux chasseurs. Si les PJ espèrent ainsi se débarrasser d'eux, ils se trompent. Les répurgateur raviveront le bûcher et y plongeront le petit mutant vif.

2) **Cacher l'enfant**

Les PJ n'ont pas choisi la solution de facilitée et c'est tout à leur honneur. Il va falloir jouer à cache-cache et faire diversion pour le mettre en lieu sûr. L'idéale est de lui faire quitter l'auberge discrètement. Attention aux chiens et aux flagellants qui font des battues dans les couloirs et la cour.

Une fois le mutant mort carbonisé ou en fuite, le prêtre se concentrera. Il annoncera qu'il sent encore la corruption dans l'auberge. Plus qu'une solution pour les répurgateurs : tout brûler.

Supprimer le problème

Le prêtre Sigmarite a un don rare. Il sent l'essence du chaos lorsqu'il se trouve à proximité d'êtres où de choses corrompues. Grâce à lui les répurgateurs ont traqué une mutante et son enfant jusqu'aux portes de l'auberge. Mais une fois dans l'auberge, les traces du chaos sont très nombreuses. Il y a le petit mutant qui s'est réfugié dans l'écurie, l'épée maudite de Sagris, Beth la cultiste de Slaanesh mais surtout la malepierre cachée dans la cave par Rein. Le prêtre sentira toujours une trace du chaos dans l'auberge aussi longtemps que ces éléments corrompus y résideront.

Comment sauver l'auberge ? C'est simple, il faut commencer par éliminer le prêtre de Sigmar ! Une fois le prêtre éliminé, les répurgateurs seront aveugles à toute forme de manifestation chaotique. Il suffira de le donner un pseudo mutant à brûler (Renhard Vagler par exemple) et ils s'en iront avec le sentiment du devoir accompli.

Voila pour la théorie mais les PJ pourraient être réfractaires à tuer un prêtre impériale gratuitement surtout s'il y a des prêtres ou des fidèles dans le groupe. Il faudra donc les aider. Les scènes du chapitre suivant peuvent se produirent selon le bon vouloir du MJ et pourquoi pas loin des yeux des PJ.

Scène 1 : Rein

Vers les escaliers menant à la cave, un répurgateur, un flagellant et les deux molosses examinent les lieux.
Les molosses aboient et grognent en direction de la cave.
Flagellant : « Les chiens ont senti quelque chose. »
Répurgateur dégainant son arme : « Ils ont trouver le mal qui corrompe cet endroit. »
Flagellant : « Regardez tous ces rats. Ce n'est pas naturel. »
Répurgateur : « Les éclaireurs des forces du chaos. Il fait sombre ici allumez une torche.»
Flagellant : «Par Sigmar qu'est ce que… ! Arrrrggg ! »
Répurgateur : « Qui va là ?!»

La lumière s'éteint. Des coups sourds assomment le répurgateur pris au piège. Les piaillements de chiens que l'ont embroche sur une lance retentissent. Les rats attaques déjà les corps tombés à terre. Lorsque Rein rallume la torche, il n'a plus que quelques os à cacher.

Scène 2 : Sagris

Dans la salle du bar, le prêtre, un répurgateur et deux flagellants interrogent Sagris.
Prêtre de Sigmar : « On m'a dit que vous aviez participer à la bataille d'Holzbeck en temps que chevalier Panthère »
Sagris : « C'est exacte… »
Prêtre de Sigmar : « Beaucoup de gens sont mort là-bas et les survivants en sont traumatisés. Certains ont contracté des maladies voir même été corrompu par les dieux sombres… »
Sagris chuchotant: « Je ne suis pas stupide… je vois où il veut en venir… tais toi ! Je réfléchi ! Tais toi je te dis ! »
Prêtre de Sigmar : « Mais à qui parlez vous ? »
Sagris : « Sigmar me protège… tais toi démon ! Sigmar m'a donné la volonté de te résister jusqu'ici… »
Prêtre de Sigmar : « La folie vous a-t-elle emportée ?!»
Répurgateur s'approchant du prêtre en dégainant lentement son épée : « Faites attention… Il a l'air… bon sang ! Son épée ! La marque de Khorne !»
Prêtre de Sigmar : «Par Sigmar ! Abattez le ! »
Sagris : «Ne faites pas ça ! Je dois garder ce démon ! Si une âme plus faible que moi met la main dessus, Sigmar seul sait ce qui pourra arriver ! »
Répurgateur : « déposes ton arme au sol et rends toi, guerrier du chaos ! »
L'épée maudite fend l'air tuant en un éclair prêtre, répurgateur et flagellants. Sagris, le regarde sombre, rengaine l'épée et fuit l'auberge.

Scène 3 : Beth

Dans une chambre de l'étage, un répurgateur et deux flagellants ont piégé Beth Schaffer

Beth : « Un grand seigneur costaud comme vous qui joue les méchants. Il y a tellement d'autre jeux auxquels nous pourrions jouer… »
Répurgateur : « Je lis clair dans votre jeu. Vous êtes une disciple du grand corrupteur ! Je suis sûr que vous portez sa marque ! »
Beth : « Arf ! Vous me fatigué et vous m'ennuyez pour finir »
Répurgateur : « Elle doit porter la marque ! Cela ne fait aucun doute ! Enlevez lui ses vêtements ! »
Beth : « Ha ! ha ! Bande de pervers ! Ça y est moi aussi je lis clair dans votre jeu ! On veut se rincer l'œil. Vous n'allez pas être déçu ! »

Par un étrange maléfice, Beth devient invisible et égorge ses trois visiteurs qui garderont leur expression de stupéfaction dans la mort.

Reprendre une vie normale.

Rappelons que vous n'êtes pas obligé de supprimer tous les répurgateurs et leur escorte pour finir le scénario. Tuer le prêtre puis livrer un mutant ou une trace du chaos est suffisant. Cela dit, régler leur compte à tous les chasseurs de mutants en une soirée pourrait bien pousser les PJ à la paranoïa. Qui, dans l'auberge, serait assez fort pour tuer une dizaine de chasseurs dans la même soirée.

Après avoir retrouver les cadavres des répuragteurs, le climat de suspicion va s'abattre sur l'auberge jusqu'à la fin de la campagne. Aux PJ, à Dirk et son équipe de cacher les morts pour éviter qu'une enquête plus poussée ne soit diligentée par les autorités de la ville. Rappelons que Kemperbad est une citée franche indépendante de l'Empire. Les futurs répurgateurs qui voudront partir à la recherche de leurs confrères disparus devront demander les autorisations nécessaires aux magistrats de la ville et ne pourront conduire d'enquête avant d'avoir montrer patte blanche auprès de la garde. Et personne en ville n'aime voir des répurgateurs menacer la population. Ce n'est pas bon pour le commerce.

Si l'auberge est sous la protection de Belladonna, ce dernier pourra envoyez des hommes aider les PJ à combattrent les répurgateurs le cas échéant ou du moins ils distrairont les miliciens qui font des rondes.

Dernier point important : attention à ne pas porter trop les soupons des PJ sur Rein ou Beth. Si les répurgateurs sont perspicaces, c'est qu'ils sont entraînés à voir l'œuvre du malin. Les PJ quant à eux ne doivent pas les cataloguer immédiatement comme sympathisants du chaos avant la fin de la campagne.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 10 et 50 xp. Ils recevront un bonus de 30 xp pour avoir sauver le petit mutant Donnez leur 50 xp avoir éliminé eux même le prêtre plus 20 xp pour avoir dissimulé les preuves et les éventuels cadavres même s'ils ne sont pas de leur fait. Un bonus de 10 xp pourra être accordé si Renhard Vagler s'en sort vivant.

Caractéristiques des adversaires

Comme il y a de forte chance que cette histoire finisse en affrontement armé, vous trouverez les caractéristiques des répurgateurs et du prêtre dans le chapitre « aide de jeu : personnages ». Pour les profiles des fanatiques et des miliciens, vous pouvez utiliser les caractéristiques du garde présent page 232 du libre de règle. Les fanatiques n'ont, cependant, pas d'armure ni d'uniforme. Les chiens des répurgateurs correspondent au chien de guerre page 230 du livre de règles.

Slaanesh s'emmêle

La difficulté des PJ lors de cette histoire viendra du fait qu'ils devront gérer plusieurs petites intrigues en même temps.

Noble arrivée

Un carrosse arrive de beau matin dans la cour de l'auberge. Deux serviteurs en descendent pour défaire les tonnes de bagages entassés sur le toit du véhicule. Une servante aide une grosse dame richement vêtue à descendre de la diligence.

Dirk et Rein attendent patiemment leurs nouveaux clients.

Dirk : « Une chance que cette compagnie de diligence ai inscrit notre auberge comme relais étape dans leur circuit entre Nuln et Altdorf. »
Rein : « Les dirigeants du Canon Ball Express n'ont pas été facile à convaincre.»
Dirk : « Quel ont été leurs conditions ?»
Rein : « Nous devons loger leurs cochés gratuitement et leur offrir le repas du soir et le petit déjeuné. Nous devons aussi toujours garder des quoi entretenir leurs diligences au cas ou...»
Dirk : « Wolfram s'occupera bien de leurs chevaux. Il faut que l'on garde nos meilleures chambres pour leurs voyageurs. »
Rein : « Et à voir cette noble dame, ce sont des voyageurs de marque que nous apporte leurs diligences. Cela va nous mettre à l'abri du besoin pendant longtemps.»

Les voyageurs arrivant par la diligence sont au nombre de cinq :

- Dame Kristyn Von Libershlusen, une lointaine cousine de la comtesse de Nuln.
- Hans et Otto ses deux serviteurs.
- Frauleine Rosabella servante de Dame Kristyn
- Jorg un grand homme musclé et armé jusqu'aux dents.

Profitez de ce début de scénario calme pour présenter ces personnages aux PJ.

Dame Kristyn porte ostensiblement un énorme collier de pierres précieuses et des grosses bagues à chacun de ses doigts boudinés. Lorsqu'elle passe devant l'un des PJ (si possible le nain caractériel et susceptible de votre groupe) elle le sermonnera avec dédain lui indiquant que ses serviteurs auraient besoin d'un coup de main. Elle lui offrira un sous pour ses services.

Si le PJ s'offusque, Dame Kristyn continuera sa route sans le regarder. Jorg s'interposera alors. Cet homme impressionnant est le garde du corps et le champion de justice de Dame Kristyn. C'est un nordique habitué depuis son enfance à une vie rude.

Hans et Otto sont tout, sauf des serviteurs opprimés. Ils savent la chance qu'ils ont de vivre au coté de la noblesse de Nuln. Ils s'affairent à leur tâche avec joie et apprécient beaucoup leur patronne. Celle-ci peut se montrer arrogante en publique et les rabrouer devant tout le monde mais ils savent que cela fait parti du jeu de la noblesse. En privé elle se comporte comme une mère pour eux.

Ce n'est pas le cas de mademoiselle Rosabella. Alors que Kristyn considère l'avoir élevée comme sa fille, Rosabella ne nourrit que haine envers sa maîtresse. (Voir encadré : Rosabella)

Discrète arrivée

Il est midi et Lilina commence à préparer le repas. Dame Kristyn, Hans et Otto sont dans leurs chambres respectives et déballent leurs affaires. Rosabella descend dans la salle du bar pour commander les repas. Beth arrive alors au même instant. Ce doit être l'une des rare fois que les PJ voient Beth arriver le jour et surtout seule. Beth repère immédiatement la belle Rosabella mais n'en montrera aucun signe pour le moment. La fille de joie prend une table et commande un repas à Clothilda. Un PJ observant particulièrement Beth pourra comprendre qu'elle épie Rosabella avec un jet de Perception difficile réussi.

Le repas

Les membres de l'auberge, les PJ et quelques clients prennent leur repas. Pour s'occuper, Beth va essayer de séduire un PJ en s'installant à sa table pour manger. Si aucun PJ ne s'est lié d'amitié avec elle depuis le début de la campagne choisissez le PJ ayant le plus de sociabilité ou celui ayant le plus de chance de céder à ses avances. Evitez donc le nain et le ratier et visez plutôt le noble ou l'écuyer. L'objectif de Beth est de se rapprocher de la table de Rosabella pour l'observer plus facilement. Un PJ autre que celui faisant l'attention de Beth pourra essayé un test de Perception moyennement difficile pour comprendre le manège de la fille de joie.

Rosabella

Rosabella a tout de la peste en puissance. Elle va jusqu'à saboter les affaires de Dame Kristyn. Son plus beau coup fut de lui appliquer une belle tache de cire de bougie dans le dos de sa robe lors d'une soirée à Nuln organisée pour la venue de l'Empereur Karl Franz. Dame Kristyn, un peu dupe, n'a jamais identifié la coupable de ses malheurs. La haine de Rosabella a été nourrie par un adversaire politique de Kristyn qui a soufflé, il y a des années, à la jeune servante orpheline qu'elle aurait été achetée par Dame Kristyn comme une vulgaire marchandise. Rosabella a grandi en pensant qu'elle n'était que le jouet d'une femme riche qui n'avait pas trouvé d'autre jeu que de jouer à la poupée avec une vraie petite fille. Raisonnement tordu, vous en conviendrez. Mais la folie est de ce monde et le mystérieux adversaire politique de l'infortunée Dame Kristyn devait maîtriser quelques sombres rituels chaotiques de persuasion.

Les derniers événements sont plus graves. Quelques jours avant leur départ en diligence, Hans et Otto surprirent la jeune Rosabella entrain de saboter les bottines de voyage de Kristyn. Leur premier réflexe furent de prévenir leur maîtresse qui n'en cru rien. Kristyn défendit Rosabella comme si c'était sa fille, la considérant seulement menacée par la jalousie des deux hommes. Les deux serviteurs comprirent alors le manège de Rosabella. Ils surent alors que c'était elle la cause de toutes les mésaventures de leur patronne. Un soir Hans et Otto, fous de rage et sous l'influence de l'alcool, piégèrent Rosabella pour lui donner une leçon. La situation dégénéra et les deux hommes violèrent la servante. Depuis, Rosabella ne parle presque plus. La haine se lit de plus en plus dans son regarde. Dame Kristyn sent que quelque chose ne va pas et en bonne mère maladroite essaie de la réconforter. Ce qui ne fait que mettre de l'huile sur le feu et de nourrir la haine de la servante.

Hans et Otto ayant tout de même convaincu Kristyn qu'elle était en danger, celle-ci c'est adjoint depuis peu la protection d'un garde du corps : Jorg. Jorg étant plus une brute qu'un investigateur, il n'est pas prêt de démasquer le jeu de Rosabella.

Si on lui demande pourquoi elle espionne la table de Dame Kristyn, Beth signalera que c'est par simple curiosité mais si l'on insiste trop elle prétendra s'intéresser à Jorg qui pourrait faire un bon client. Elle quittera ensuite la salle pour aller dans la chambre qu'elle a louée pour la nuit.

Echanges secrets

Un test de Perception facile permet de se rendre compte que la plus part des clients du coin observent la noble et sa suite. Si le PJ maîtrise le langage secret (Langage des voleurs), il repéra deux voleurs dans la salle. Les appréhender maintenant ne servira a rien puisqu'ils n'ont commis aucun crime. Les observer par contre permettra de comprendre qu'ils comptent s'en prendre aux bijoux de Dame Kristyn Von Libershlusen.

- **Le PJ a donc plusieurs options :**

1) Il peut prévenir Dame Kristyn et son garde Jorg du danger.
2) Menacer les voleurs de les dénoncer ou alors juste les intimider pour les faire fuir de l'établissement.
3) Si l'auberge est sous la protection des hommes de Belladonna ceux-ci pourront se débarrasser des deux francs tireurs qui piétinent leurs plates-bandes et ils s'occuperont eux même des bijoux en envoyant leur propre prince des voleurs.
4) Aller voir les voleurs pour trouver un accord et partager le butin.
5) Ne rien faire ou juste prévenir les autres PJ et attendre.

Pendant que les PJ sont occupés à régler le problème de voleurs, Beth trouvera un moment pour s'entretenir avec Rosabella loin des regards indiscrets dans la chambre de la fille de joie. Percevant la haine chez la servante, Beth va entreprendre de la convertir à Slaanesh. La servante cherchant un moyen de se venger de Kristyn et de ses serviteurs, la tâche est très facile pour Beth qui n'a qu'à l'écouter lui conter son histoire.

Plans de la nuit

Voici les plans qui se préparent pour la soirée. Ces plans sont décrits sans accrocs. C'est-à-dire sans tenir compte des actions des PJ et des autres plans.

- **Plan des voleurs :**

Les voleurs veulent les bijoux si possible sans se battre et sans se faire voir.

1) Ils arrivent au repas ensemble et se mettent à la même table.
2) L'un des voleurs commande de la bière, en boit et s'en renverse dessus pour sentir l'alcool et paraître saoul.
3) L'autre voleur commande une bouteille de vin et y verse discrètement un somnifère.
4) Le voleur sentant l'alcool arrive en titubant vers la table de Dame Kristyn et, jouant la comédie, feint de faire une déclaration d'amour à madame Von Libershlusen. En approchant de la table, Jorg va se lever pour l'empêcher d'approcher mais trop tard, le voleur aura déjà renversé la bouteille présente devant Dame Kristyn.
5) L'autre voleur arrivera pour calmer son compagnon, s'excusant poliment au prêt de Jorg et Dame Kristyn. Il offrira la bouteille avec le somnifère en dédommagement.
6) Une fois toute la tablée sentant le sommeil venir, les voleurs iront dans leur chambre.
7) Une fois le garde du corps au lit, les voleurs crochèteront la porte de la chambre de Dame Kristyn, entreront discrètement, voleront les bijoux et quitteront l'auberge.

- **Plan des Cultistes de Slaanesh**

Rosabella veut se venger de Kristyn et de ses deux serviteurs en les tuant. Beth veut l'aider et si possible corrompre le puissant Jorg car elle manque de bras musclés pour développer sa secte.

1) Elles arrivent au repas du soir séparément et prennent chacun une table.
2) Rosabella, à la table de Dame Kristyn versera la drogue de Slaanesh (cf. encadré) dans la bouteille.
3) Une fois le repas terminé, Beth prendra Jorg a part et le conduira dans sa chambre avec un sourire et une légère caresse explicite. Ils partiront dans l'une des deux chambres où la fille de joie l'initiera aux coutumes de Slaanesh.
4) Pendant que Beth détourne l'attention du garde du corps, Rosabella souffle à l'oreille d'Hans et d'Otto que Kristyn est folle amoureuse d'eux et qu'elle désire les voir dans sa chambre cette nuit.
5) Pendant que Hans, Otto et Kristyn sont occupés, Rosabella entre dans la chambre et les poignarde sauvagement.

Ici s'arrête le plan de Rosabella qui voit sa vengeance à court terme. Le plan de Beth va plus loin.

6) Jorg et converti. Beth l'envoi dans la chambre de Kristyn et il surprend la criminelle Rosabella trop tard.
7) Kristyn et ses serviteurs sont morts. Rosabella est arrêtée et condamnée.
8) Jorg rejoint la secte et assistera Beth.

La Drogue de Slaanesh

Cette drogue est utilisée généralement par les cultistes pour certaines cérémonies ou rituels particulièrement longs où des non initiés sont invités.
Celui qui absorbe cette drogue aphrodisiaque à droit à un test de force mental pour y résister. Si le test échoue, le personnage aura une envie soudaine de faire l'amour. Le moindre stimulus le poussera à l'acte. Cela peut aller d'un homme qui fait une déclaration d'amour à une femme qui donne une simple caresse. Le passage à l'acte se fait indépendamment de la préférence sexuelle de la victime de la drogue.

Tout part en cou…

Chaque camp a planifié sa soirée mais rien ne va se passer comme prévu car certains points des plans s'opposent, ils ne tiennent pas compte des actions des PJ mais surtout d'autres facteurs extérieurs.

Eléments perturbant les plans :
- Les actions des PJ.
- Jorg, en bon barbare du nord, ne boit pas de vin !
- Gomez arrive en soirée
- Cothilda est maladroite.
- Wolfram espionne Beth

En tenant compte de tous ces éléments et surtout des actions des PJ vous devez animer la soirée. Cependant voici des exemples de déroulement de la soirée pour vous donner des idées de dérives.

Exemple 1 : Je vous aime ! Moi aussi !

1) Dame Kristyn boit la drogue de Slaanesh
2) Le voleur faisant semblant d'être saoul lui fait sa déclaration
3) Jorg s'interpose mais Dame Kristyn l'arrête et saute dans les bras du voleur puis le conduit de force dans sa chambre à la stupéfaction de son collègue qui reste seul au bar.

Exemple 2 : Alliance des deux camps

1) Jorg n'a pas bu le somnifère qui était dans le vin. Il est sobre et bien éveillé.
2) Il faut improvisé. Les voleurs décident de faire appelle à Beth, la fille de joie pour distraire le garde du corps et lui verser le somnifère dans sa bière. Beth va pouvoir secrètement changer ses plans.

Exemple 3 : Duel !

1) Gomez arrive au début du repas.
2) Kristyn, Otto et Hans sont sous l'effet de la drogue de Slaanesh.
3) En servant un plat, Clothilda se frotte légèrement contre Hans qui poussé à l'acte entreprend d'obtenir satisfaction auprès de la serveuse de l'auberge.
4) Vif comme l'éclair et voulant sauver l'honneur de Clothilda, Gomez embroche Hans de sa rapière. Jorg se lève prêt à combattre mais Kristyn l'arrête et demande à ce que Jorg affronte Gomez en duel dans les règles pour le punir d'avoir tué l'un de ses serviteurs.
5) Les voleurs changent leur plan et profitent de la diversion créée par le duel pour foncer dans chambre de Dame Kristyn et y voler les bijoux.

Exemple 4 : Wolfram l'espion

1) Les PJ sont allié aux voleurs pour partager le butin
2) Gomez arrive au début du repas et prévient les PJ que Belladonna n'apprécie pas qu'un vol à lieu dans une auberge sous sa protection. Comment Gomez est au courant ? Mystère.
3) Le vol est donc annulé sous la pression des hommes de Belladonna et de Gomez.
4) Le plan de Beth marche à merveille. Elle a même réussi à droguer Jorg. Mais Wolfram a compris toutes les manœuvres de la fille de joie. Le palefrenier prévient les PJ. Arriveront-ils à sauver Dame Kristyn ?

Exemple 5 : Ils ne dorment pas ?

1) Le plan de Beth marche à merveille.
2) Jorg est avec Beth. Han et Otto sont très occupés avec madame Kristyn
3) Les deux voleurs essaient de crocheter la serrure alors que la porte est ouverte. Les deux voleurs sont surpris alors qu'ils entendent des gémissements provenant de l'intérieur. Vont-ils tomber sur Rosabella le poignard à la main ?

Dénouement

Faites un mixte des ces cinq exemples et improvisez en fonction des actions de vos PJ. S'ils mangent à la table de Dame Kristyn et qu'ils boivent du vin, ils risquent d'avoir des problèmes. En même temps, ils peuvent empêcher le voleur de renverser la bouteille, calmer Hans avant qu'il ne tente d'abuser de Clothilda, mettre les voleurs aux arrêts alors qu'ils partent avec les bijoux.

La fin de cette histoire est complètement libre. C'est le dernier scénario à intrigue avant le combat final de « Skavens ! » donc des personnages comme Beth ou Gomez peuvent mourir à ce stade de la campagne si vous le désirez.

Caractéristiques des adversaires

Si un affrontement devrait avoir lieu, utiliser le profil du Roué page 233 du livre de règle pour Dame Kristyn et sa suite. Les voleurs ont le profil du Pickpocket page 233 toujours mais avec la compétence crochetage en plus.
Jorg, le champion de justice étant un guerrier aguerri, inspirez vous du profil du capitaine Gerhard Schiller page 235 du livre de règle.

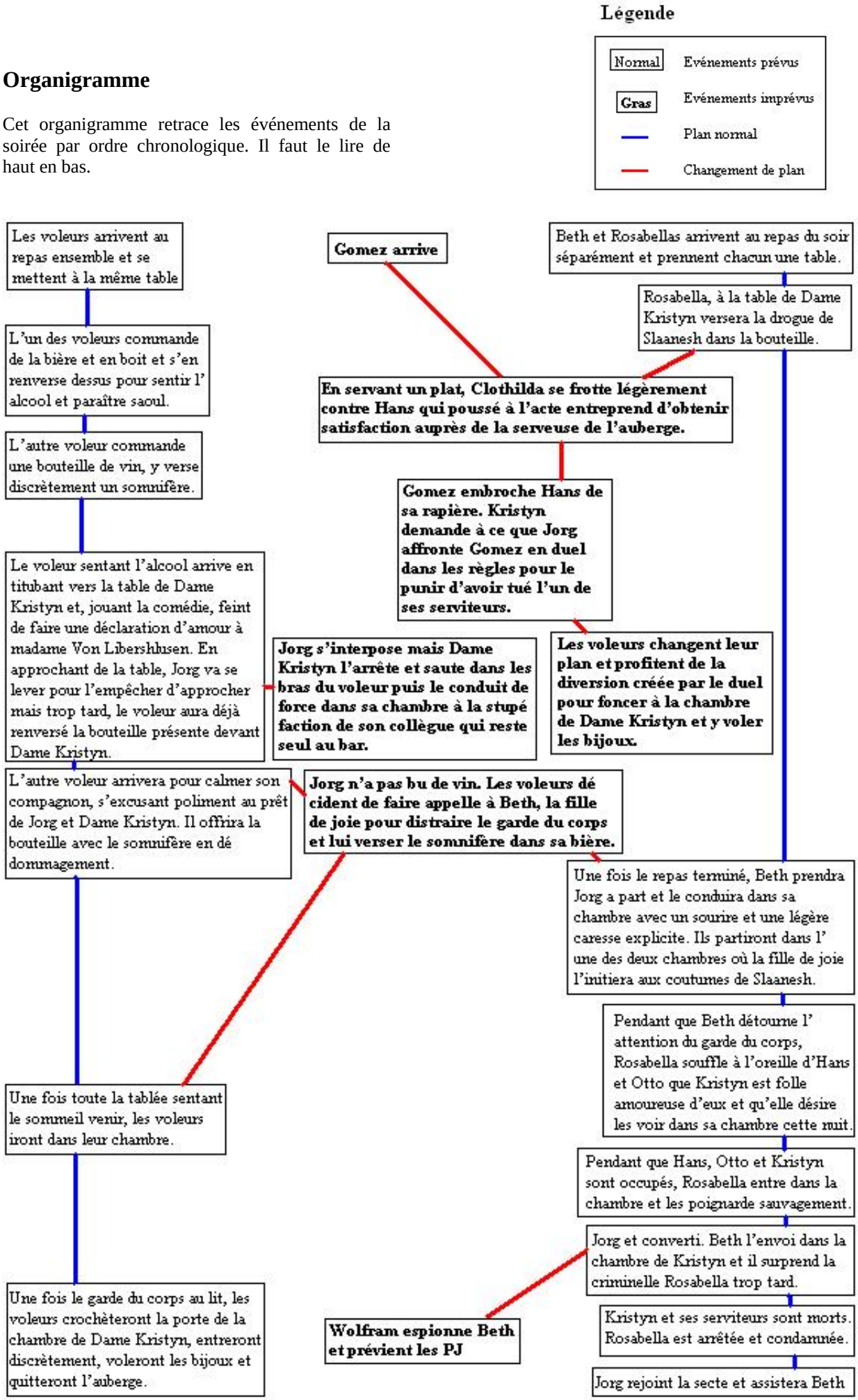
Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 20 et 50 xp. Ils recevront un bonus de 50 xp pour avoir sauver Dame Kristyn. Donnez leur 30 xp avoir empêcher les voleurs de faire leur coup. Donnez leur 30 xp pour avoir participer au vol des bijoux avec succès.
Donnez un bonus de 10 xp pour chacun des personnages ci-dessous qui termine cette histoire vivant :
- Jorg uniquement s'il n'est pas corrompu par Beth
- Hans
- Otto
- Gomez

Démasquer Beth Schaffer comme étant une fidèle de Slaanesh est un objectif de la campagne et les PJ gagnent 50 xp pour avoir découvert les véritables intentions de la fille de joie.

Organigramme

Cet organigramme retrace les événements de la soirée par ordre chronologique. Il faut le lire de haut en bas.



Skavens !

Voici le bouquet final de la campagne. Une bataille rangée dans l'auberge qui va la mettre à feu et à sang.

Le calme avant la tempête

La soirée à l'auberge est très calme. Seul certains habitués sont présents. Dirk est derrière le bar, Clothilda, Ostelle et Wolfram jouent aux cartes avec Kreiger. Lilina sert un repas à Vogt le chasseur.

S'ils ont survécus aux aventures précédentes :
- Sagris gît dans un coin de la salle, ivre mort, effondré sur une table.
- Beth regarde les joueurs de cartes et conseille Clothilda sur sa stratégie de jeu.
- Gomez arrive en milieu de soirée dans l'auberge alors qu'une pluie battante commence à tomber.

Derniers à arriver

Dehors, la pluie tombe. Rein entre soudainement dans la salle du bar. Il est trempé et semble tendu. Si on lui demande ce qui ne va pas, il indiquera :

Rein : « à cette heure les rues semblent bien mal fréquentées. J'ai eu l'impression que quelqu'un me suivait… »
Clothilda: « Je te croyais plus courageux !»

Comme pour punir Clothilda, la porte s'ouvre à nouveau brusquement avec un craquement de tonnerre et la servante ne pu s'empêcher de sursauter. Un homme enveloppé d'un grand manteau pourpre sombre et encapuchonné de tel façon que son visage reste dans l'ombre entre dans la pièce.

Dirk : « Vous désirez une chambre ? »
L'inconnu : «Seulement un repas pour le moment.»
Dirk : « Très bien, Clothilda, peux-tu mettre un couvert sur cette table pour notre nouveau client ? »
Lilina : « Une soupe de potiron, cela vous va ? »
L'inconnu : « Merci, se sera parfait. »

Le mystérieux voyageur ne désire parler à personne et boit sa soupe lentement seul à sa table. Rein le regarde avec curiosité alors que les joueurs de cartes sont retournés à leur partie.

La fin de l'intrigue

L'inconnu se nom Calvin. Il est un magicien du collège flamboyant qui apprend en secret la magie chaotique. Il n'est pas affilié à un culte du chaos mais étudie ses effets par goût du savoir. Le culte impérial interdisant toute expérience ou rituel avec la matière brute du chaos qu'est la malepierre, Calvin a du avoir recours à des moyens illégaux pour mettre la main sur un énorme morceau de pierre maléfique. Sa livraison ne pouvait se faire à Altdorf. Il fit jouer ses relations dans la contrebande pour que la pierre soit déposée quelque part entre Altdorf et Nuln. Se rendant à Nuln chaque année pour enseigner quelque temps à l'académie de la ville, il en profita pour s'arrêter à Kemperbad où ses contrebandiers ont confié la pierre magique à un homme de confiance : Rein Altmann, commis à l'auberge du Couteau et de la Fourchette.

Tous aux lits !

La soirée est bien avancée. Clothilda, Lilina, Vogt, Gomez et Beth vont se coucher. Kreiger et Sagris se sont endormis sur leur chaise et personne n'a osé les déranger. Wolfram est parti fermer la porte de la palissade et vérifier l'écurie. Ostelle conduit Calvin à sa chambre avant de rejoindre la sienne (ou selle de Dirk). Lilina fait un tour dans sa cuisine.
Dirk range ses bouteilles avant de rejoindre ses appartements. Une fois tout le monde parti ou endormis, Rein va aller frapper à la porte de la chambre de Calvin.

Un PJ écoutant à la porte ou à défaut Wolfram le curieux pourra entendre la conversation suivante :

Calvin *: « Vous avez quelque chose qui m'appartient, il me semble ? »*
Rein : «Elle ne vous appartient pas encore. Montrez moi votre or.»
Calvin*: « Montrez moi la pierre d'abord… »*
Rein : « Je l'avais cachée dans la cave mais je l'ai mise dans ma chambre, c'était plus sûr.»

Premiers à partir

Si Wolfram entend la conversation il préviendra les PJ. La curiosité devrait les pousser à aller voir dans la chambre de Rein mais ils n'en auront pas le temps.

Un cri provenant de la cuisine retenti, réveillant tout le bâtiment. Lilina a été tué alors qu'elle sortait de sa cuisine. Dirk accourant du bar tombe quelques secondes après, d'un coup de lame empoisonnée.

Une vraie armée de guerriers des clans Skavens appuyés de quelques assassins du clan Eshin ont été envoyés pour récupérer la pierre. Leur plan est simple. Pénétrer dans l'auberge par un tunnel arrivant par la cave. Tuer tous les occupants en un éclair et silencieusement pour ne pas alerter la ville. Fouiller l'auberge, prendre la pierre et repartir.

Malheureusement, le cri strident de Lilina a réveillé tout le monde se qui laisse une chance aux occupants de survivre à l'assaut.

La tempête des quarante rongeurs

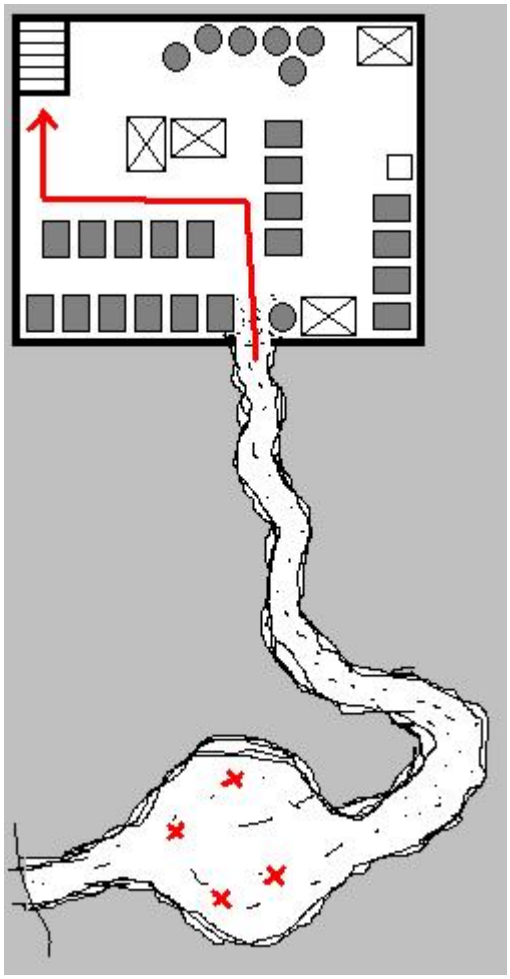
Les Skavens progressent dans l'auberge par groupe de cinq. Quatre guerriers des clan et un coureur nocturne en retrait ou en embuscade. Il y a huit pelotons de cinq skavens qui montent par la cave.

L'un passe par la remise pour prendre possession de la cour et fouille les écuries.
Un deuxième investi le bar, tuant Lilina et Dirk au passage.
Un troisième part en direction de l'étage pour fouiller les chambres et la salle commune.
Un quatrième peloton part en direction des appartements privés pour fouiller les chambres des domestiques et de l'aubergiste.
Le cinquième groupe reste pour chercher la pierre dans la cave.
Les 6ème, 7ème et 8ème groupe restent en retrait dans les tunnels et foncent dans l'auberge pour remplacer un peloton qui se serait fait exterminé.

Des souris !!!

La grille de cases sur la droite vous permettra de compter le nombre de skavens restant dans ce combat apocalyptique.

Référez vous page 107 et 108 du bestiaire du vieux monde pour les caractéristiques des skavens



Peltons de Skavens composés de
4 guerriers des clans
1 coureur nocturne Eshin

☐☐☐☐☐ 1 : Cour

☐☐☐☐☐ 2 : Bar

☐☐☐☐☐ 3 : Etage

☐☐☐☐☐ 4 : Appartements privés

☐☐☐☐☐ 5 : Cave

☐☐☐☐☐ 6 : Réserve : Tunnel

☐☐☐☐☐ 7 : Réserve : Tunnel

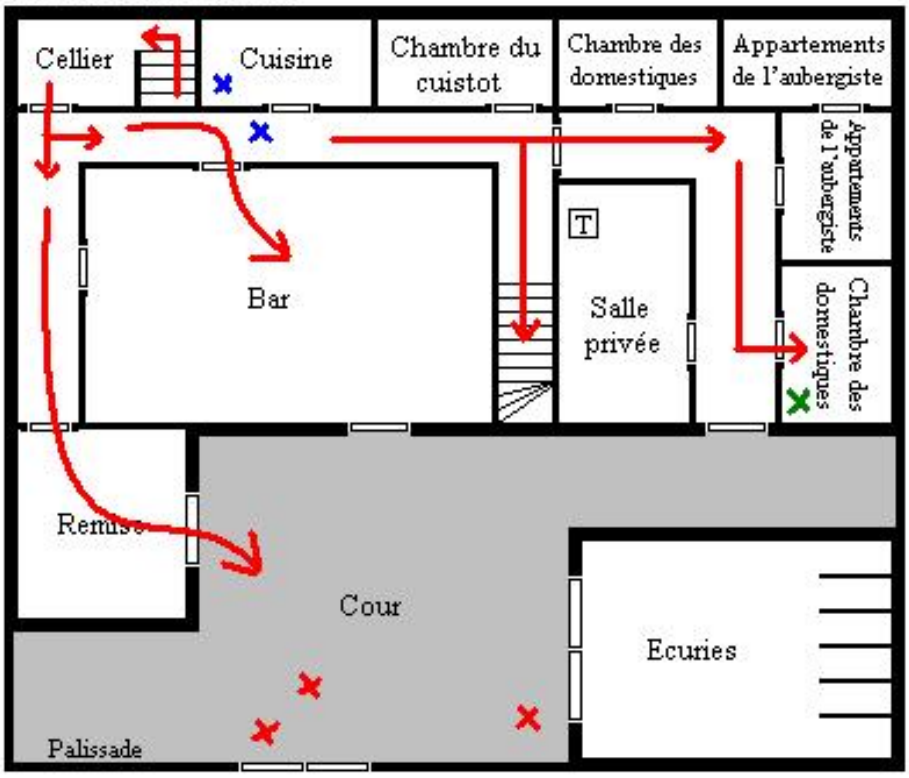
☐☐☐☐☐ 8 : Réserve : Tunnel

Progression des Skavens

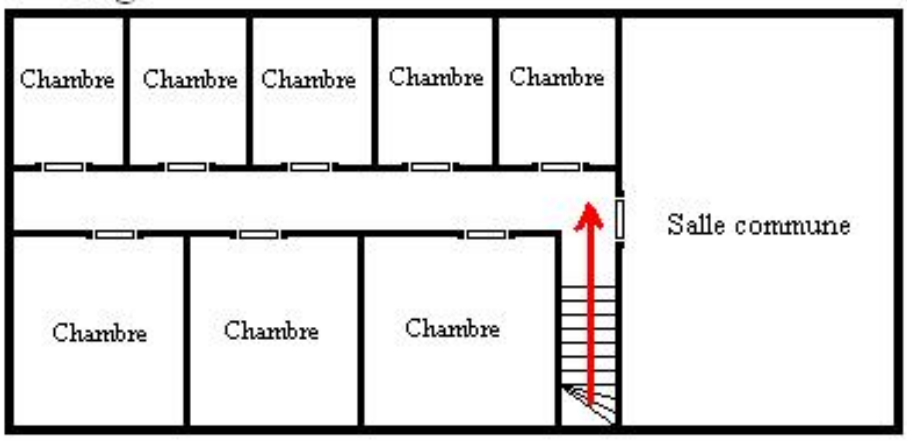
La progression des skavens se fait en suivant les flèches sur les plans. Ils attaquent toute personne rencontrée.

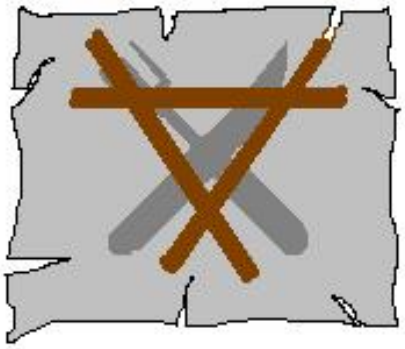
Les skavens ont rassemblé une vraie petite armée car la pierre est très puissante et ils agissent en pleine ville. Ils ne pensaient pas avoir affaire à une auberge à moitié vide. Par chance, la galerie qu'ils ont creusée est reliée à un axe majeur de leur réseau souterrain. Il est donc facile pour eux de mobiliser des troupes à cet endroit. En cas d'échec de la mission, la galerie sera obstruée pour empêcher que les humains ne remontent le tunnel jusqu'à sa source.

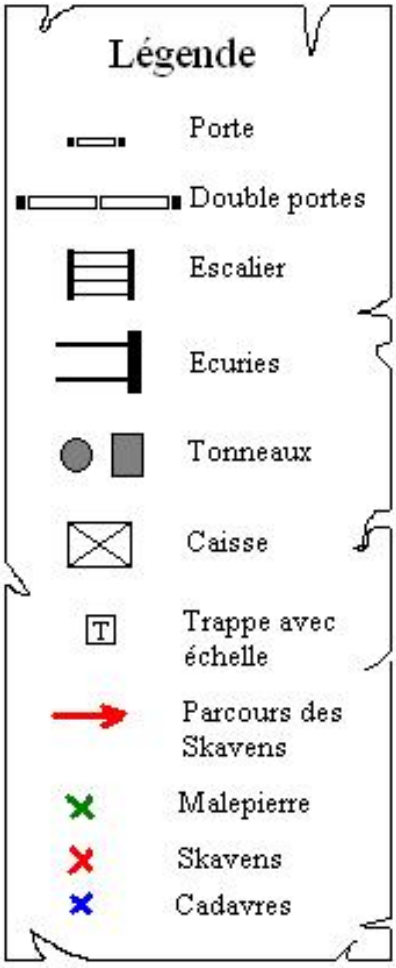
Réz-de-chaussée



1er étage







Les défenseurs

Les seuls vrais défenseurs que peuvent avoir l'auberge sont les PJ. Lors de l'assassina de Lilina, Vogt descendra de l'étage en courant en direction des cuisines, l'arc dans une main et la dague dans l'autre, il tombera sur les skavens et attaquera. S'il n'est pas accompagné des PJ, il moura vite.
Gomez fuira par les appartements privés des domestiques et de l'aubergiste, il aidera Ostelle et Clothilda à fuir mais tombera sur les Skaven dans la cour. Si les PJ ne lui prêtent pas main forte, Le spadassin et les deux serveuses risquent de mourir.
Wolfram fuira par une fenêtre pour se réfugier dans les bottes de foin de l'écurie. Il essaiera d'aider Gomez contre les Skavens
Krieger se cache sous une table du bar.
Rein et Calvin descendent de l'étage et partent en direction de la chambre de Rein pour récupérer la pierre. Calvin attaque tout groupe de skavens à coup de boules de feu.

Khorne VS Slaanesh

Voici le final de Beth et Sagris s'ils sont encore en vie malgré les péripéties de cette campagne. Sagris, n'ayant d'autre choix pour survire, utilise sont épée maudite et se bat contre les skaven dans le bar.

Beth, dont la chambre jouxtait celle de Calvin, a tout entendu de la conversation entre le magicien et Rein, elle fonce avec une rapidité surprenante dans la chambre du commis pour lui voler la pierre. La sortant de son coffre de plomb et l'empoignant à mains nues, elle subit instantanément des mutations qui la transforment en une pseudo démonette de Slaanesh très grotesque. Ajoutez 10% à toutes les caractéristiques du profil principal de Beth et doublez son nombre de points de vie. La démonette va déambuler dans les couloirs attaquants tout ceux qu'elle croise, skavens comme humains.

L'arrivée dans le bar de la démonette va exacerber le pouvoir de l'épée maudite de Khorne. Comme tout fidèle de Khorne, l'épée hait les adorateurs de Slaanesh. Sagris va perdre les restes de sa raison et charger Beth. A vous de décider comment va se terminer le combat. Vont-ils s'entre-tuer ? Quoi qu'il en soit gardez à l'esprit que laisser l'épée maudite entre les mains d'un PJ peut être très dangereux pour l'équilibre des parties dans le futur car le PJ ne pourra pas se battre avec une autre arme de corps à corps et sera recherché par les répurgateurs et les prêtres des dieux du bien.

Rammstein

Calvin veut la pierre. Si Beth s'est transformée en démonette, elle est parti avec la pierre dans les mains jusqu'au bar. Calvin va la poursuivre jusque là pour récupérer la malepierre. Si Beth n'est pas de la partie et si Calvin arrive dans la chambre de Rein et prend la pierre, il essaiera de partir par la cour mais le reste des régiments de Skavens en réserve lui tombera dessus pour lui bloquer le passage. Le magicien multipliera alors les attaques d'explosions flamboyantes déclanchant par la même occasion une incendie dans l'auberge.

Final

Encore une fois, la fin de cette histoire et même de cette campagne est libre. Les attaques de Calvin peuvent réduire en centre l'auberge et le bâtiment s'effondrer sur les protagonistes. Calvin peut tuer la démonette, voler l'épée de Sagris et fuir les lieux laissant les PJ avec les Skavens, Vogt, Gomez, Wolfram peuvent protégé les serveuses dans leur fuite pendant que Rein et Calvin sortent lâchement par une fenêtre. Peut-être même que vos PJ seront assez fort pour exterminer les quarante Skavens et devenir par le même coup les nouveaux propriétaires de l'auberge durement gagnée par la force et le courage.

A vous de voir le fin que vous désirez faire vivre à vos joueurs. Si vous voulez enchaîner sur une autre campagne loin des huit clos de tavernes et des brèves de comptoir, un final noir et sanglant peut être une bonne option. Rasez l'auberge par les flammes et qu'il n'y ait aucun survivant mis à part les PJ. Si vous voulez finir sur une note optimiste, la garde ou les hommes de Belladonna arriveront pour sauver les rescapés. Les Skavens fuiront les lieux. Ostelle et Gomez reprendront le commerce sous la protection de Luigi Belladonna. Wolfram et Clothilda travailleront à leur service. Les PJ pourront être nourri et logé gratuitement à l'auberge lors de leurs futures escales. Rein se sera enfuit sans laisser de trace. Les PJ lui remettront certainement la main dessus un jour.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun entre 50 et 100 xp. Ils recevront un bonus de 50 xp pour avoir tué la démonette. Donnez leur 30 xp avoir empêcher Calvin de s'emparer de la malepierre. Donnez leur 50 xp pour avoir éventuellement porté secours aux habitués (Vogt, Krieger, Gomez) ou aux employés (Wolfram, Ostelle, Clothilda). S'ils ont sauvé l'auberge des flammes ou éliminer tous les skavens, donner leur un bonus de 100 xp. Si les PJ ont survécu à l'ensemble des aventures de la campagne, ils gagnent un point de destin bien mérité.

Aides de jeu

Fréquentation de l'auberge

Voici un résumé des PNJ présents par aventure. Ceci vous permettra de savoir quel habitué est présent ce jour là ou si par exemple Rein est en voyage. Attention, certains personnages arrivent ou partent en cours de scénario.

La mention « Fréquentation » fait état de l'occupation du bar et des chambres en fonction de l'histoire et sans tenir compte des habitués et des PNJ principaux de l'histoire.
Désert : Mis à part les personnages cités dans l'histoire, il n'y a personne au bar. Toutes les chambres sont libres.
Presque désert : Un ou deux piliers de bar. Une chambre de louée.
Normal : Bar plein. La moitié des chambres louées.
Plein à craquer : Il n'y a plus de place assise dans la salle du bar. Beaucoup de gens sont debout. Toutes les chambres sont louées.

❖ En avant toute !
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram.
Habitués : Kreiger, Sagris
Autres PNJ : Les marins
Fréquentation : Presque désert

❖ Spectacle de magie
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein
Habitués : Gomez
Autres PNJ : Hyeronimus
Fréquentation : Désert au début. Plein à craquer à la fin.

❖ Les impôts
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram.
Habitués : Beth, Krieger, Vogt, Sagris
Autres PNJ : Bandits de Belladonna
Fréquentation : Presque désert

❖ Fureur de Kislev
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein
Habitués : Beth, Krieger, Vogt, Sagris, Gomez
Autres PNJ : Hyeronimus, Les Loups de Ragnar
Fréquentation : Normal

❖ Racket
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein,
Habitués : Krieger, Gomez, Vogt
Autres PNJ : Racketteur de Belladonna
Fréquentation : Normal

❖ Les ménestrels elfes
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein
Habitués : Krieger, Vogt
Autres PNJ : Les ménestrels elfes, les mineurs nains, Oswald, les hommes de Bulcher.
Fréquentation : Plein à craquer

❖ Brûlez tout !
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein
Habitués : Krieger, Beth, Sagris
Autres PNJ : Hyeronimus, Renhard Vagler, les répurgateurs, Le prêtre de Sigmar, les flagellants.
Fréquentation : Presque désert

❖ Slaanesh s'emmêle
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram
Habitués : Beth, Gomez
Autres PNJ : Rosabella, Kristyn, Jorg, Hans, Otto et les deux voleurs.
Fréquentation : Normal

❖ Skavens !
Habitants : Dirk, Lilina, Ostelle, Clothilda, Wolfram, Rein
Habitués : Tous
Autres PNJ : Des skavens !
Fréquentation : Désert

Récompenses de la campagne

Voici un résumé des récompenses que les PJ recevront lors de cette campagne en terme d'XP et de point de destin. Ces points sont à distribuer à la fin de chaque aventure ou de chaque séance de jeu. Certains objectifs sont liés à un scénario d'autres à la campagne dans son ensemble. Certains objectifs secondaires ne sont pas abordés dans les scénarii et sont des bonus que vous pouvez accorder à vos PJ pour leurs exploits éventuels.

➢ Objectifs d'aventures

❖ En avant toute !

- Interprétation : 5 à 20 xp
- Conversation avec Sagris : 10 xp
- Neutraliser les marins à la loyal : 30 xp
- Neutraliser les marins en allant chercher la garde ou en les menaçant de leurs armes : 20 xp
- Tuer l'un des marins : 10 xp seulement

❖ Spectacle de magie

- Interprétation : 5 à 50 xp
- Neutraliser un diablotin 10 xp

❖ Les impôts

- Interprétation : 5 à 40 xp
- Négocier avec les bandits : 20 xp
- S'échapper : 20 xp
- Ne pas se faire repérer pendant la fuite : 30 xp
- Déclancher un combat dès le début : 30 xp

❖ Fureur de Kislev

- Interprétation : 10 à 50 xp
- Ne pas combattre les loups de Ragnar : 50 xp

❖ Racket

- Interprétation : 10 à 50 xp
- Arriver jusqu'à Belladonna : 50xp

❖ Les ménestrels elfes

- Interprétation : 10 à 50 xp
- Essayer de calmer les nains : 10 xp
- Mener l'enquête : 10 xp
- Découvrir l'objectif des types louches de Bulcher : 20 xp

❖ Brûlez tout !

- Interprétation : 10 à 50 xp
- Sauver le petit mutant : 30 xp
- Eliminer eux même le prêtre : 50 xp
- Dissimuler les preuves et les éventuels cadavres : 20 xp
- Si Renhard Vagler s'en sort vivant : 10 xp

❖ Slaanesh s'emmêle

- Interprétation : 10 à 50 xp
- Sauver Dame Kristyn : 50 xp
- Empêcher les voleurs de faire leur coup : 30 xp
- Participer au vol des bijoux avec succès : 30 xp
- Jorg n'est pas corrompu par Beth : 10 xp
- Hans survie à l'aventure : 10 xp
- Otto survie à l'aventure : 10 xp
- Gomez survie à l'aventure : 10 xp

❖ Skavens !

- Terminer l'aventure : entre 50 et 100 xp
- Tuer la démonette : 50 xp
- Empêcher Calvin de s'emparer de la pierre : 30 xp
- Sauver les membres de l'auberge ou les habitués : 50 xp
- Sauver l'auberge des flammes ou éliminer tous les skavens : 100 xp

➢ Objectifs de campagne

- Rapprocher Dirk et Ostelle avec un filtre d'amour ou en leur parlant : 50 xp

- Découvrir que Rein fait de la contrebande et est de connivence avec les hommes de Belladonna: 50 xp

- Découvrir le véritable travail de Gomez et faire le lien avec Belladonna : 50 xp

- Découvrir que Belladonna a des activités honorables liées aux soupes populaires : 20 xp

- Démasquer Beth Schaffer comme étant une fidèle de Slaanesh : 50 xp

- Dératiser complètement la cave : 20 xp (les rats reviendront le lendemain.)

- Démarcher une nouvelle compagnie de diligence pour que l'auberge soit un relais étape : 50 xp

- Apporter des nouveaux plats au menu ou de nouvelles boissons : 10 xp

- Jouer le saltimbanque dans l'auberge : 10 xp

- Délivrer Sagris du maléfice de l'épée : 100 xp

- Si les PJ survivent à l'ensemble des aventures de la campagne : 1 point de destin

Documents

Voici des documents à distribuer à vos joueurs. Si les documents correspondent à un scénario précis, celui-ci est indiqué.

Nos Boissons

Bières

Bière d'Averheim	1 s
Bière du bord du monde	2 s
Chope de Karak	1 pa
Tonnelet de Bière du Wissenland	3 pa

Vins

Piquette du Stirland	5 pa
Vin aux raisins du Talabecland	1 pa
Vin du Graf Isidore	5 pa
Mousseux de Quenelle	8 pa
Vin Bretonnien de Bordeleaux	10 pa

Alcools forts

Petite prune flambée	2 s
Nuln Express	3 s
Vodka de Kislev	3 s
Liqueur de Tilée	5 s
Intestin de troll	1 pa

Jus de fruits

Jus de pomme	1 s
Jus d'orange	1 s
Surprises du Mootland	2 s
Douceurs d'Athel Loren	1 pa

Voici la liste des boissons disponibles dans l'auberge

Nos Repas

Casse-croûte

Œufs	1 s
Sandwich au jambon	2 s
Pain salé aux olives	3 s
Tourte de Lilina	5 s

Menus

Omelette	5 s
Soupe aux légumes	9 s
Plat du jour	10 s
Spécialité de Lilina	15 s
Rôtie aux épices	1 pa
Portion d'ogre	2 pa
Fin gourmet	5 pa
Repas de fête	10 pa

Desserts

Fruits	1 s
Tarte aux cerises	3 s
Tarte aux pommes	3 s
Tarte aux prunes	3 s
Gâteau impérial	5 s

Voici la liste des plats disponibles dans l'auberge

La boutique

Allumette	1 s
Bougie	5 pa
Bourse	2 pa
Bijoux d'argent	5 co
Beau Chapeau à plume	1 co
Chapeau à large bord	10 pa
Cape	5 co
Corde 10 mètres	10 pa
Corde 20 mètres	1 co
Couverture	25 pa
Dés	6 pa
Miroir	10 co
Paquet de cartes à jouer	1 co
Parfum impérial	1 co
Parfum de Dame Esabella	2 co
Parfum d'Estalie	3 co
Parfum d'Athel Loren	5 co
Piège à loup	2 co
Torche	5 s

Voici la liste des objets que peuvent acheter les visiteurs auprès de Rein Altmann le commis.

Composants pour le filtre d'amour

- trois brindilles de Salicée
- de la menthe
- du miel
- deux pétales de rose rouge
- du vin elfique

Voici la liste des composants donnée par Hyeronimus à Wolfram dans l'épisode « La Fureur de Kislev »

Licence de magie délivrée par le Collège Doré d'Altdorf

Le présent document atteste que **Hyeronimus**, magicien de profession, est assermenté par le Collège Doré d'Altdorf au grade de Compagnon pour l'année à venir. Cette licence est à renouveler chaque année lors du versement de l'impôt au collègue Doré.

Ce document a été rédigé à Altdorf par Gunthar Frach le cinquième jour du Sigmarzeit de l'an deux mil cinq cent vingt du calendrier impérial.

Voici le document que Hyeronimus exhibera fièrement si on lui demande sa licence de magie. Il apparaît dans les aventures : « Spectacle de magie », « La Fureur de Kislev » et « Brûlez tout ! »

Sauf-conduit

Le Conseil de Kemperbad autorise le porteur de cette lettre et son escorte à chasser les adorateurs des dieux sombres et les abominations du Chaos dans l'enceinte de la cité.

Pour cela ils sont autorisés à purifier par les flammes toutes personnes, objets ou lieux qu'ils jugeront corrompus.

Le conseil de Kemperbad exige que leurs activités soient suivies par la présence et l'approbation d'un prêtre de Sigmar sans qui ce sauf-conduit sera caduc.

Ce sauf-conduit est en possession d'un des répurgateurs du scénario « Brûlez tout ! ».

Les personnages

- ***Le personnel de l'auberge***

Dirk Lutzen, Aubergiste

Humain, 36 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
40	28	37	36	31	35	35	41
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances Générales (Empire), Esquive, Evaluation, Fouille, Intimidation, Langue (Bretonnien, Reikspiel), Lire/Ecrire, Marchandage (+20) Perception, Résistance à l'alcool.
Talents :
Etiquette, Code de la Rue, Combat de rue, Coups assommants, Fuite, Intelligent, Réflexe éclairs, Résistance aux poisons.
Dotations :
L'auberge du couteau et de la fourchette, des vêtements confortable, un chiffon pour essuyer les verres et les tables.

Lilina Fourchette, Cuisinière

Halfling, 54 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
28	39	24	29	46	39	43	53
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	2	2	4	0	0	0

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académique (Généalogie/Héraldique), Connaissances Générales (Empire, Halflings), Escamotage, Esquive, Evaluation, Fouille, Langue (Bretonnien, Halfling, Reikspiel), Lire/Ecrire, Marchandage(+20) Métier (Cuisinier), Perception(+20), Résistance à l'alcool.
Talents :
Acuité visuelle, Coups assommants, Dur en affaires, Dur à cuire, Fuite, Maîtrise (Lance-pierre), Réflexe éclairs, Résistance au Chaos, Vision Nocturne.
Dotations :
Un rouleau à pâtisserie (compte comme un gourdon dans les combats), un tablier.

Clothilda Zumwald, Serveuse

Humaine, 19 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
25	36	29	33	41	37	40	38
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	10	2	3	4	0	0	0

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances Générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (Reikspiel), Jeu, Lire/Ecrire, Marchandage, Perception, Soin des animaux.
Talents :
Acuité auditive, Etiquette.
Dotations :
Robe, plateau pour servir les repas.

Ostelle Gaertner, Serveuse

Humaine, 30 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
37	33	32	31	40	33	30	27
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Alphabet secret (voleur), Baratin, Commérage, Conduite d'attelage, Connaissances Générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Esquive, Evaluation, Fouille, Langue (Reikspiel), Lire/Ecrire, Jeu, Marchandage, Métier (Cuisinier), Perception.
Talents :
Calcul mental, Code de la rue, Etiquette.
Dotations :
Robe, balais et seau pour astiquer les sols

Rein Altmann, Commis et contrebandier

Humain, 32 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
29	24	26	34	38	42	36	35
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	2	3	4	0	0	0

Compétences :
Baratin, Commérage, Conduite d'attelage, Connaissances académiques (Droit, Généalogie/Héraldique), Connaissances Générales (Empire), Equitation, Evaluation (+10), Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Lire/Ecrire, Jeu, Marchandage, Métier (Marchand), Perception.
Talents :
Dur en affaire, Calcul mental, Eloquence, Etiquette, Sociable.
Dotations :
Très beau vêtement, parfum, bourse remplie, mallette dépliable se transformant en boutique ambulante.

Wolfram Durrbein, Palefrenier

Humain, 16 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
29	31	31	32	39	31	27	39
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Commérage (+20), Conduite d'attelage, Connaissances Générales (Empire), Jeu, Langue (Reikspiel), Navigation, Perception, Soins, Soins des animaux.
Talents :
Sur ses gardes.
Dotations :
Veste en cuire, petit chapeau, jeu de carte.

- ***Les habitués***

Sagris, Chevalier maudit

Humain, 38 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
75	40	39	48	50	31	27	22
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	3	4	4	0	9	1

Notez que Sagris à un point de destin qui lui sera sans doute utile pour tenir jusqu'à la fin de cette campagne.
Compétences :
Connaissance académique (religion, tactique), Equitation, Esquive (+20), Escalade, Lire/Ecrire, Langue (Reikspiel)
Talents :
Coups puissants, Coups assommants.
Dotations :
Armure de chevalier panthère, Epée maudite Exterminator.
Point d'armure : tête 0, bras 5, corps 5, jambes 5

Krieger, pilier de bar

Humain, 68 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
21	22	24	23	26	45	38	41
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	10	2	2	4	0	2	0

Compétences :
Baratin, Charisme, Commérage (+20), Connaissances académique (Généalogie/Héraldique), Connaissances Générales (Empire, Bretonnie, Tilée, Estalie), Evaluation, Langue (Bretonnien, Halfling, Reikspiel, Tiléen), Lire/Ecrire, Résistance à l'alcool.
Talents :
Sociable
Dotations :
Haillons, une bière.

Vogt, Chasseur

Humain, 42 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
35	47	36	32	41	29	28	36
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Alphabet secret (rôdeur), Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Perception, Pistage, Survie.
Talents :
Tireur d'élite, Maîtrise (arc long), Rechargement rapide, Réflexe éclair.
Dotations :
Arc long, 10 flèches, couteau, 2 collets, anti-poison.

Beth Schaffer, Fille de joie de Slaanesh

Si vous avez joué la campagne Cairns, vous vous êtes certainement rendu compte que Beth Schaffer y avait un grand rôle en tant que cultiste de Slaanesh. Si Beth a été éliminée à la fin de la bataille des Cairns changez simplement le nom de ce personnage. A la fin de « Cairns », Beth en veut aux PJ de lui avoir contrecarré ses plans et sous une nouvelle identité elle va faire en sorte qu'ils payent le prix fort. Si vous n'avez pas encore joué la campagne Cairns et Porte Rancune, vous pouvez faire en sorte que Beth survive à cette campagne pour revenir tourmenter les PJ dans ces futures aventures.

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
43	42	33	41	53	52	41	66
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	15	3	4	4	0	4	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances Académiques (histoire, loi), Baratin +20, Charisme +20, Commandement, Commérage +20, Connaissances Générales (Principauté Frontalières) +10, Connaissances Générales (Bretonnie), Connaissances Générales (Empire), Crochetage, Dissimulation +10, Déguisement +30, Déplacement Silencieux, Escamotage, Esquive, Evaluation, Expression Artistique (Acteur), Expression Artistique (Conteur), Filature, Intimidation, Jeu, Langage Secret (Secte de Slaanesh), Langage Secret (Langage des Voleurs), Langue (Tiléen), Langue (Bretonnien), Langue (Reikspiel), Lecture sur les lèvres, Marchandage, Perception.
Talents : Chance, Code de la Rue, Combat de rue, Eloquence, Fuite, Grand Voyageur, Imitation, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Orateur Né, Sixième Sens, Maîtrise (armes à feu).
Dotations : Robe de bonne qualité, sous vêtements provocateurs, potion d'invisibilité.

Gomez, Spadassin

Humain, 35 ans

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	38	33	36	48	35	31	33
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences :
Connaissance académique (science), Connaissance générale (Estalie), Esquive Equitation, Intimidation, Lire/Ecrire, Langue (Reikspiel, Estalien, Tiléen), Marchandage.
Talents :
Combat virevoltant, Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Maîtrise (armes d'escrime), Menaçant.
Dotations :
Rapière, une grande cape cachant ses vêtements et sa rapière.

- ***Les autres PNJ***

Hyeronimus, sorcier

Humains, 51 ans

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	31	26	32	38	47	40	37
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	2	3	0

Compétences :
Connaissance académique (Magie), Connaissance générale (Empire, Kislev), Focalisation, Lire/Ecrire, Langage Mystique (magick), Langue (Reikspiel), Langue (classique), Perception, Sens de la magie (Métal).
Talents :
Harmonie Aethyrique, Magie commune (occulte), Résistance Accrue, Sixième sens.
Dotations :
Bâton, potions (voir scénario La Fureur de Kislev)

Gunter, Karl et Lars, répurgateurs

Ces trois buttes apparaissent dans le scénario « Brûlez tout ! »

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	47	34	57	41	43	51	29
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	5	4	0	5	0

Compétences :
Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (Histoire, Nécromancie, Démonologie, Théologie, Magie), Connaissances Générales (Empire), Dissimulation, Déplacement Silencieux, Equitation, Escalade, Esquive, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (Kislevite, Reikspiel, classique), Perception, Pistage, Survie
Talents :
Camouflage Rural, Camouflage Souterrain, Chance, Coups Puissants, Coups précis, Maîtrise (Arbalète), Menaçant, Parade Eclair, Rechargement Rapide, Sixième Sens, Tireur d'Elite
Dotations :
Arbalète à répétition, 30 carreaux, menottes, armure lourde, épée, grande cape et gorgerin, symbole de Sigmar, Sauf-conduit.

Derrek, Prêtre de Sigmar

Ce prêtre accompagne les répurgateurs dans l'épisode « Brûlez tout ! »

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	28	31	36	27	41	51	48
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	2	2	0

Compétences :
Charisme, Commérage, Connaissances Académiques (Reliques, Histoire, Théologie), Connaissances Générales (Empire), Equitation, Focalisation, Langue (Reikspiel, classique), Lire/Ecrire, Perception, Sens de la magie, Soins
Talents :
Coups Assommants, Dur à cuire, Eloquence, Incantation de Bataille, Inspiration Divine (Sigmar), Magie Commune (Divine), Magie Mineure (dissipation), Méditation.
Dotations :
Robe, Symbole religieux, Marteau.

Fariel, vagabond

Comme expliqué dans l'épisode « Les ménestrels elfes », Fariel fait une apparition dans la campagne Porte Rancune. Si vous n'avez pas joué cette campagne et comptez les faire jouer un jour, remplacez Fariel par un autre PNJ en changeant simplement son nom. Inspirez vous des caractéristiques de Fariel pour les autres elfes de la bande. Considérez par exemple que Glorfindel à 60 en Soc

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26	48	29	24	39	25	32	31
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	5	0	0	0

Compétences :
Connaissances Générales (Bretonnie, Elfes), Déplacement Silencieux, Expression Artistique (Conteur), Langage Secret (Langage des Rôdeurs), Langue (Eltharin, Reikspiel), Marchandage, Musique (tambour) Orientation, Soins, Survie
Talents :
Acuité Visuelle, Camouflage Rural, Grand Voyageur, Maîtrise (Arcs Elfique), Sang-froid, Tireur d'Elite, Vision Nocturne
Dotations :
Bottes et vêtements usés, Cape en loque, Dague, Outre, Sac, Rations pour 1 semaine, Arc elfique et munition. Tambour elfique

Calvin, sorcier
Humains, 48 ans

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
36	37	39	33	35	51	43	31
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	3	3	4	3	5	0

Compétences :
Connaissance académique (Magie), Connaissance générale (Empire), Focalisation, Lire/Ecrire, Langage Mystique (magick), Langue (Reikspiel), Langue (classique), Perception, Sens de la magie (feu).
Talents :
Harmonie Aethyrique, Magie commune (occulte), Résistance Accrue, Sixième sens.
Dotations :
Bâton, dague.

Les Nains Gorin, Thorin, Barin, Kerin et Uzun,

Profil Principal							
CC	**CT**	**F**	**E**	**Ag**	**Int**	**FM**	**Soc**
37	28	38	41	22	27	39	21
Profil secondaire							
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	3	4	3	0	0	0

Compétences :
Connaissance générale (nains), Langue (Reikspiel, Khazalid), Métier (Mineur)
Talents :
Coups puissants, Coups assommants, Dur à cuire.
Dotations :
Hache

Règles Spéciales

Voici quelques règles spéciales et optionnelles pour animer cette campagne.

➢ *L'influence de la pierre.*

La présence de la malepierre dans l'auberge à une influence néfaste sur les habitants et leur environnement.

Jetez un dé au début de chaque scénario :

1-2 : Les animaux sont incroyablement nerveux. Les rats envahissant les étages supérieurs de l'auberge.
3-4 : Une grande partie de la nourriture de l'auberge a moisi. Lilina va devoir aller refaire les courses au marcher.
5-6 : L'un des PNJ (Par exemple : Clothilda ou Krieger) est sans raison en colère contre les PJ. Le PJ subissent un malus de -10% à tous leurs tests de sociabilité avec ce PNJ
7-8 : L'un de PJ au hasard doit réussir un test de force mental en début de scénario. Si le test échoue, il sera affecter par la folie « Soif insatiable » tout le long de l'aventure.
8-10 : Les vents de magie sont agités. Les magiciens et les prêtres peuvent lancer leurs sorts avec un dé de plus s'ils le désirent.

Ces phénomènes sont là pour mettre la puce à l'oreille des PJ et leur souffler que quelques chose cloche. S'ils entreprennent de fouiller la cave suite à l'invasion de rat, Rein aura déplacer la pierre dans une autre cachette.

➢ *Générateur de client*

Voici une petite aide de jeu pour remplir aléatoirement votre auberge. Lancez 1D100 :

0 à 5 : Un cracheur de feu fait un petit spectacle
6 à 10 : Un bourgeois de Talabheim en voyage d'affaire garde précieusement une sacoche avec ses titres d'échanges commerciaux.
11 à 15 : Un chasseur de prime, le portrait d'un fugitif entre les mains, regarde les autres clients de travers.
16 à 20 : Un messager confit son cheval boiteux à Wolfram
21 à 25 : Un ratier propose ses services.
26 à 30 : Un vagabond très pâle arrive pour la nuit. Il tombera très malade dans la nuit. Rien de grave cependant.
31 à 35 : Un orphelin vient mendier un repas.
36 à 40 : Maïté Coffe, la célèbre Halfling qui parcours l'Empire arrive pour rédiger le guide gastronomique le plus réputé du Mootland.
41 à 45 : Un voleur fait les poches des autres clients.
46 à 50 : Un noble hautain provoque les gueux qui l'entour.
51 à 55 : Un charlatan vent des pommades qui rendent beau
56 à 60 : Un agitateur harangue la foule dans un plaidoyer contre l'oppression impériale.
61 à 65 : Un marchand vient faire concurrence à Rein sur sont propre terrain.
66 : Un homme étrange cache sa main gauche sous son manteau. Il s'agit en réalité d'un mutant et sa main et une pince de crabe.
67 à 70 : Un dirigent de la compagnie de diligence « Express Impérial » vient secrètement examiner l'auberge.
71 à 75 : Un joueur professionnel vient plumer les gogos aux cartes.
76 à 80 : Des contrebandiers arrivent avec une curieuse caisse. Qu'y a-t-il dedans ?
81 à 85 : Une troupe de théâtre donc le bateau et en cale sèche est bloquée à l'auberge avec leur matériel encombrant.
86 à 90 : Un chien abandonné et affamé rôde dans la cour.
91 à 95 : Un monte-en-l'air visite les chambres pendant la nuit.
96 à 99 : Un certain Tabar Repiquet cousin de Jaspa Repiquet vient réclamer la propriété de l'auberge comme héritage.
100 : Un tueur de troll et un humain aux cheveux long arrivent pour passer une nuit tranquille. Le nain bourru se ferait appelé Gotrek…

Remerciements

Dans le désordre:

Krieger
Aethril
Les membres du forum http://warhammer2.tharaud.net
Le site http://nwvault.ign.com/ d'où j'ai pioché quelques illustrations
Sagris, mon premier et unique personnage de Warhammer jdr
Rammstein
J.H. Brennan pour Loup*Ardent et Exterminator
Les Critters
Van Helsing
Relic pour avoir créé Homeworld et Dawn of war
Ariel la reine d'Athel Loren
Orion pour ne pas qu'il soit jaloux
Gunthar
Krieger (plutôt deux fois qu'une)
Mes Forestiers elfes qui ont toujours fait des ravages à Warhammer Battle
Mathieu Saintout et sa Bibliothèque interdite pour avoir sauvé notre VF
Les Skavens pour ne jamais avoir fait de mal à mes Forestiers elfes.
Les nains parce qu'ils portent bien leur nom
Les genestealers qui pullulent dans les Space Hulks

genestealer2@caramail.com