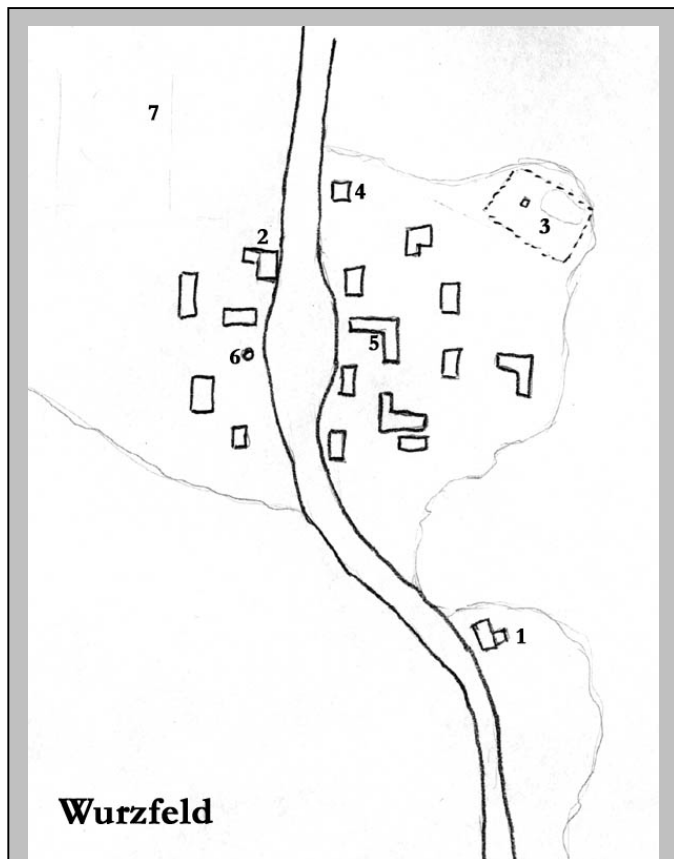


## Le Trésor de l'Aubergiste

Un scénario Warhammer par Mario Heimbürger

### UN PEU D'HISTOIRE...

Voilà près de 200 ans, le 22 Vorgeheim, le petit village de Wurzfeld devint un lieu témoinnant des lourdes pertes subies par l'empire dans la guerre contre le chaos. Alors que la discorde régnait entre les différentes factions de l'Empire de Sigmar, les incursions du chaos semèrent la mort et la désolation à travers tout le pays. Magnus le pieux, en ce temps-là, tentait de rallier les nobles de l'empire, et en particulier le nord du pays pour les unir contre l'armée envahissante, mais les tractations furent longues, et de nombreux citoyens durent payer ce temps perdu de leur vie.



Wurzfeld

#### Légende :

1. Auberge maudite en ruine
2. Auberge-relais de Wurzfeld
3. Cimetière et mémorial
4. Chez Helma Geistwahn
5. Maison du bourgmestre
6. Puits
7. Champs

C'est au cours de la nuit que l'attaque fut déclenchée. Une troupe de créatures plus hideuses les unes que les autres tomba sur le village : des trolls, des minotaures, des hommes-bêtes et des mutants dirigés par un Seigneur du Chaos aux pouvoirs démesurés. L'armée mit le village à sac, et aurait tué tout le monde si la troisième division d'Altdorf, patrouillant dans la région sous la direction du Lieutenant Ludwig Bekanntmacher, n'était pas intervenue à temps pour stopper le carnage. L'armée du chaos fut mise en déroute, et les protagonistes purent assister à un duel entre le Seigneur du Chaos et le lieutenant. Au terme de ce combat, le Seigneur noir parvint à blesser cruellement le lieutenant, mais au lieu de l'achever, se rendant compte que son armée était en lambeau, il pointa simplement un index accusateur sur le lieutenant avant de disparaître, laissant l'homme qui allait être connu sous le nom du héros de Wurzfeld, diriger la fin de la bataille.

Alors que l'armée du chaos fut mise en déroute, les vainqueurs ne purent que constater le massacre. Beaucoup d'innocents avaient péri, en particulier tous les locataires de l'auberge du village. Depuis ce jour sombre, cette auberge est maudite, et les personnages vont en faire les frais et – peut-être – lever cette malédiction...

### LE SCENARIO EN QUELQUES MOTS...

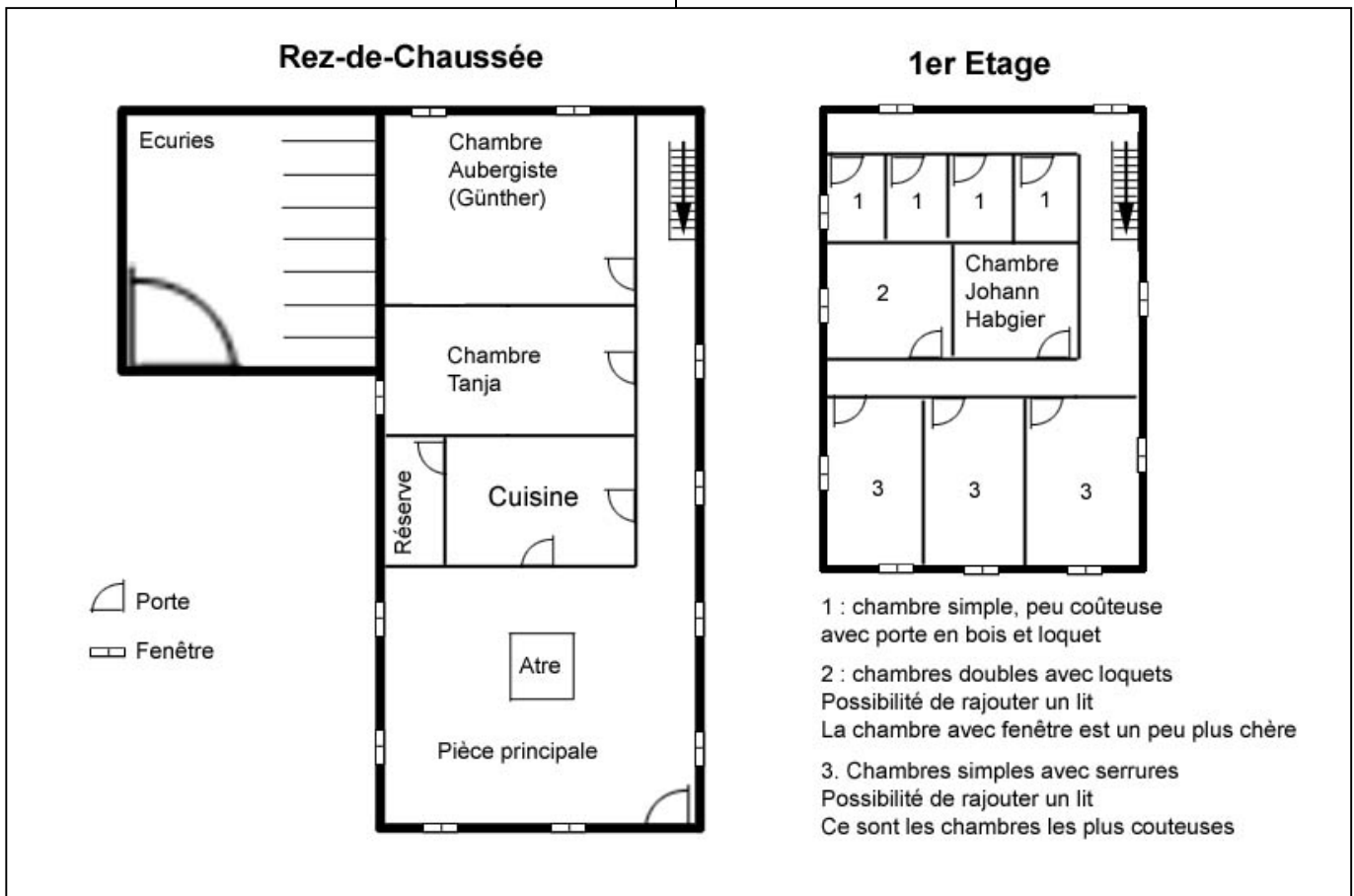
Chaque mois, la nuit du 22 au 23, l'auberge, désormais en ruine se « reconstruit » pour donner toute l'apparence de la réalité. Les pauvres voyageurs qui y font une halte y passent une soirée relativement agréable quoiqu'étrange. Le lendemain, ils sont tous réveillés par l'attaque d'une armée du chaos similaire à celle qui a fait irruption dans le village deux siècles auparavant, et sont tués. Ils se réveillent alors dans les ruines de l'auberge et sont maintenant prisonniers d'un cycle terrifiant : quoiqu'ils fassent, ils vont désormais chaque nuit se retrouver dans l'auberge et revivre les mêmes événements, jusqu'à ce que leur esprit lâche et que la folie les entraîne au suicide, au meurtre ou à la démence.

Les villageois constatant cela, évitent soigneusement le lieu et ont reconstruit une auberge plus loin dans le village (voir plan). Ils ont tenté de mettre en place des écriteaux concernant l'auberge, mais ceux-ci disparaissent toujours ou sont masqués par la végétation. Beaucoup pensent que la malédiction est liée à l'atrocité du massacre de la fameuse nuit de Vorgeheim, mais tous se trompent : l'origine est bien plus simple que cela, une injustice terrible qui empêche l'aubergiste de l'auberge maudite de trouver le repos.

Prenez le temps de lire la nouvelle " [Le trésor de l'aubergiste](#) " dans le même numéro : vous y apprendrez la triste vérité que je vais résumer ici.

En ces temps de guerre et de désordre, Günther Gastgeber, l'aubergiste, étonnait tout le monde par son calme et sa confiance. A qui voulait l'entendre, il prétendait qu'il ne craignait rien car il avait sous son toit un grand trésor. Deux semaines avant la nuit tragique, un Lieutenant de la troisième division d'Altdorf vint au village

et s'installa à l'auberge. Johann Habgier n'était en fait rien d'autre qu'un déserteur qui avait détrossé son supérieur avant de prendre la fuite. Il entendit bien vite parler du trésor de l'aubergiste et s'y intéressa fortement. Après avoir fouillé la maison en vain, il entreprit de séduire la fille (pas très belle) de l'aubergiste, Tanja, espérant qu'elle en saurait plus. Mais là encore, l'opération se solda par un échec. Alors, le soir du 22, craignant l'arrivée conjointe de l'armée du chaos et de son ancien corps d'armée, il usa d'un moyen désespéré, en profitant de la naïveté de la fille de l'aubergiste : il lui donna une drogue à mélanger au repas de son père en lui assurant qu'elle procurait joie et bonheur à celui qui la mangerait sans savoir qu'il la mangeait... Cette drogue euphorisante devait rendre l'aubergiste volubile et permettre à Johann de trouver le trésor dans la nuit, puis de disparaître. Or Tanja donna à son père une trop grande quantité de drogue, espérant que la joie et le bonheur obtenu soit plus grand encore. Mais prise en forte quantité, la drogue de Johann avait la curieuse propriété de dissocier le corps de l'esprit de celui qui la prenait, et d'accélérer grandement les fonctions vitales. L'aubergiste mourut d'une crise





cardiaque, alors que son esprit, voguant au-dessus de la scène, voyait Johann tenter d'arracher de sa bouche le secret du trésor. Rendu fou de colère par son échec, Johann tua Tanja pour ne laisser aucune trace, et s'enfuit dans la nuit. Lorsque l'attaque de l'auberge survint, tout le monde était déjà mort, mais l'esprit de Günther Gastgeber continuait à voir toute la scène et en particulier le massacre du village. Cet esprit, conscient de la duplicité de Habgier, désolé pour sa fille et la manipulation qu'elle avait subie, ne put accéder au repos aussi longtemps que le crime ne serait pas connu. C'est ainsi que des aventuriers sont « capturés » et condamnés à revivre la même scène aussi longtemps que la culpabilité de Habgier ne serait pas démontrée.

## ARRIVEE A L'AUBERGE

Les personnages sont sur la route pour une raison quelconque que vous aurez fixée. Rien ne vous empêche d'intégrer ce scénario à une campagne préexistante, à condition que le temps ne joue pas un rôle primordial : il y a en effet des risques pour que les PJ's soient coincés pendant plusieurs jours dans le village. La nuit du 22 de n'importe quel mois, une violente pluie s'abat soudainement sur le groupe. Des voyageurs aguerris savent qu'un petit village propose une auberge relais non loin de là, et tout ce petit monde continue avec une visibilité réduite à quelques mètres. Alors que les chevaux renâclent et que la route devient de plus en plus boueuse, les personnages avisent une lumière provenant d'une bâtisse en bord de route : ils ont enfin trouvé l'auberge tant attendue.

Les personnages se précipiteront certainement à l'intérieur, éventuellement après avoir déposé leurs chevaux aux écuries attenantes (vide de tout palefrenier). Sans le savoir, il est déjà trop tard pour eux. A l'intérieur, les personnages découvrent une salle commune avec un âtre central. Des tables assez accueillantes sont disposées tout autour, et un chaudron dégageant une odeur appétissante est suspendu au-dessus du feu. La pluie martelant sur le toit laisse entendre un fond sonore grêle et obsédant, mais devant la chaleur dégagée par le feu, ce désagrément semble presque acceptable.

La salle est par ailleurs occupée par plusieurs personnes, à commencer par l'aubergiste :

**Günther Gastgeber** va immédiatement au-devant des personnages en s'étonnant qu'il y ait des voyageurs par une nuit pareille. Il propose de les débarrasser et les installe à une table près du feu pour qu'ils se sèchent. A une autre table, deux paysans (un grand et sec et un petit teigneux répondant respectivement au nom de **Karl Pflugfelder** et **Jochen Baumzupfer**) sont en train de jouer aux dés en attendant une accalmie pour rentrer chez eux. A une autre table, un homme en uniforme de la troisième division d'Altdorf est en train de goûter à la potée qui sert de plat du jour. Son nom est **Johann Habgier**, mais nous aurons l'occasion d'en reparler. Dans un coin de la salle, endormi et visiblement dans un état d'ivresse avancé, un homme sale et peu soigné, aux cheveux longs et emmêlés est en train de ronfler. Il s'agit de **Ernst Völkner**, un autre aventurier pris au piège le mois précédent. Enfin, à l'appel de son père, **Tanja**, la fille de l'aubergiste surgit de la cuisine et sert à manger aux voyageurs en puisant dans la marmite centrale. Il n'y a personne d'autre dans l'auberge.

A ce stade, déjà, les personnages peuvent remarquer certaines choses étranges. Tout d'abord, tout ce beau monde est vêtu d'une façon démodée, portant des vêtements dont on ne voudrait plus même dans un village très reculé. De plus, les vêtements des villageois sont très pauvres, alors que Wurzfeld est sensé bénéficier de la prospérité d'un village relais entre deux grandes villes. Enfin, lorsque les personnages sont rentrés, les deux villageois ainsi que le militaire les ont dévisagés avec inquiétude, avant de retourner à leurs occupations, visiblement rassurés.

## LE DEROULEMENT DE LA SOIREE

Maintenant, les personnages sont prisonniers du cycle. La soirée se reconstituera plus ou moins de la même façon chaque soir qu'ils passeront dans l'auberge. Voici les principaux jalons :

Dans un premier temps, l'aubergiste va venir voir les personnages pour remplir son rôle. Il demande si tout va bien, leur offre les meilleures chambres au prix normal compte tenu du peu de voyageurs en la période et leur demande quelles sont les nouvelles du front. Les personnages pourront considérer la question comme ils le veulent et l'aubergiste, discret, se contentera d'une réponse évasive. En



fait c'est bien des nouvelles de la guerre que l'aubergiste souhaite, mais les personnages n'étant au courant d'aucune guerre seront bien en peine de répondre correctement.

Puis Johann Habgier fera une tentative plus nette pour en apprendre plus sur les personnages. Il leur demandera leurs origines et la raison de leur voyage avant de leur dire quoi que ce soit sur lui-même. Si les personnages ne viennent pas directement d'Altdorf ou s'ils n'ont pas l'air d'avoir de lien avec l'armée, Johann leur annoncera qu'il est lieutenant de la troisième division d'Altdorf envoyé en éclaireur dans la région : une petite troupe du chaos aurait été vue dans la région et l'empereur (rappelons-nous qu'il y a 200 ans, régnaient trois empereurs dans l'Empire) souhaite voir ce problème réglé. En fait, Johann désire surtout savoir si les personnages pourraient représenter une menace pour ses plans. Si les personnages restent discrets, il n'insistera pas et reprendra sa place.

Soudainement, le vieux fou qui dort dans un coin se réveille, se lève et pousse un hurlement à la mort, un hurlement déchirant et emplis de folie, avant de s'effondrer à nouveau en état de catatonie. Les autres personnes présentes dans l'auberge ne semblent pas s'en apercevoir. Si on pose des questions à l'aubergiste à ce sujet, celui-ci semble apercevoir le fou pour la première fois et annoncera qu'il s'agit de l'idiot du village. Il n'en dira pas plus, prétextant du travail. A peine a-t-il dit cela qu'il s'assied à une table et attend sans rien faire. Son comportement est vraiment étrange.

Tanja Gastgeber, la fille de l'aubergiste, vient servir le repas de son père. Curieusement, il ne s'agit pas du même plat servi aux personnages et au lieutenant : une sorte de salade avec des lardons grillés. L'aubergiste mange tranquillement.

Puis, les deux villageois sortent. Si des personnages les suivent, ils s'évanouiront dans la nuit peu après, comme les fantômes qu'ils sont.

Johann, l'aubergiste et sa fille vont se coucher, non sans avoir montré leur chambre aux personnages qui sont libre de rester dans la salle commune s'ils le souhaitent.

## EVENEMENTS BIZARRES

Comme nous l'avons déjà évoqué, toute l'auberge est une auberge fantôme. La seule personne appartenant à la même époque que les personnages est le fou, Ernst Völkner. Tous les autres s'efforcent de jouer un rôle et sont dirigés par l'esprit de l'aubergiste, qui tente de reconstituer la soirée autour des personnages. Il ne peut pas indiquer directement son but, mais présente les choses comme elles sont, laissant les personnages comprendre eux-mêmes ce qu'on attend d'eux. Les personnages dotés d'un sixième sens se sentent nerveux pendant toute la soirée, et à chaque fois qu'ils seront dans l'auberge.

De plus, certains événements bizarres peuvent apparaître dans l'auberge. Pour chaque soirée passée dans l'auberge, choisissez un joueur au hasard, et lancez 1D6 sur la table suivante. Seul ce joueur verra l'événement indiqué.

D6	Événement étrange
1	Une forte odeur de décomposition emplit soudainement la pièce, mais le personnage est le seul à le remarquer.
2	En tournant la tête, le personnage semble apercevoir à la limite de son champ de vision un homme pendu à une poutre. En regardant de plus près, il n'y a rien.
3	Au fond de la pièce, un homme est assis le regard vide, un sabre planté dans le corps. Il disparaît à peine a-t-il été remarqué
4	Un pan de mur entier apparaît soudainement noir, comme s'il avait été carbonisé. Le mur reprend bientôt sa forme normale
5	Il semble au personnage durant un bref instant que l'aubergiste est en double, un autre aubergiste étant debout juste derrière le premier.
6	Alors que la fille de l'aubergiste est en train de servir un verre aux personnages, des larmes coulent le long de ses joues. Pourtant, en y regardant de plus près, elle est tout à fait de bonne humeur...

## L'ATTAQUE DU CHAOS

Au matin, encore bien avant que la nuit ne s'achève, l'auberge est soudainement attaquée par une partie de l'armée du chaos. L'escouade qui est parvenue jusqu'à l'auberge (située en périphérie du village) est composée de deux



minotaures, un troll, 4 hommes-bêtes et surtout, le chef de l'armée, un seigneur de Khorne aux pouvoirs immondes.

Pour les caractéristiques des monstres, utilisez ceux du livre de règles en améliorant légèrement les caractéristiques (+20 CC, +1 A pour les minotaures et le troll, +5 B, +1 E). Pour les caractéristiques du seigneur, utilisez les caractéristiques de l'encart le décrivant, mais n'hésitez pas à tricher lors du combat : il faut que tous les personnages joueurs meurent ou bien s'enfuient. Ne leur permettez pas d'utiliser des points de destins. La scène a été vécue par l'aubergiste comme un cauchemar, est c'est ainsi qu'il la fera vivre aux personnages.

Les personnages qui s'enfuient pourront constater que le village est attaqué par une importante force du chaos. S'ils s'enfuient dans la direction opposée, ils remarqueront qu'une armée tout aussi importante se dirige vers le village (ils ne pourront pas savoir qu'il s'agit là de la 3<sup>ème</sup> division d'Altdorf qui arrive à la rescousse). Quoiqu'il arrive, les personnages tomberont, soit morts, soit inconscients, comme saisis d'une grande fatigue, et se réveilleront le lendemain matin dans les ruines de l'auberge maudite.

N'oubliez pas que les coups critiques encaissés par les personnages amènent un point de folie. Demandez de plus à chaque personnage de faire un jet en FM. En cas de réussite, un point de folie vient s'ajouter au réveil. En cas d'échec, la sanction est doublée (2 points de folies). Les blessures ont disparues au réveil, mais curieusement, les armures détériorées, les armes brisées et tout autre conséquence matérielle de la nuit seront bien réels, même au matin.

Les personnages sont trempés, ils ont froid, et les ruines de l'auberge ne révèlent pas grand chose. Il faut pousser jusqu'au village.

## INDICES ET CONNAISSANCES DE NOTRE EPOQUE

Les personnages n'ont pas à pousser loin pour trouver le village de Wurzfeld et sa véritable auberge-relais, située depuis la destruction d'il y a deux cents ans de l'ancienne au milieu du village. Là, la vie est normale, et vous pouvez

mettre en scène un village impérial ordinaire. Parmi les personnages que les joueurs vont sans doute vouloir rencontrer, on peut citer **Ingo Heimsonnen**, l'aubergiste du " relais de Wurzfeld ", **Kurt Weizhals**, le bourgmestre et **Helma Geistwahn**, une vieille sorcière dont les personnages vont sans doute entendre parler. Il n'y a pas de prêtre dans le village, mais un simple oratoire à Taal. Aucun bâtiment officiel autre ne s'y trouve, et les habitants sont tous des paysans ou des forestiers.

Voici une liste des informations que les personnages pourront découvrir dans le village :

- Tout le monde connaît l'auberge maudite. Quand les personnages disent qu'ils en viennent, les villageois les regardent d'un œil inquiet et apitoyé : tous ceux qui passent une nuit dans l'auberge quand elle reprend son apparence d'antan deviennent fous et finissent pas mettre fin à leurs jours ou pire, deviennent frénétiques et leurs compagnons ou les villageois sont obligés de les tuer. L'aubergiste est maudite, et c'est sans doute depuis le massacre terrible qui a eu lieu voilà deux siècles.

- A l'écart du village, un cimetière témoigne de la bataille. Une stèle y a été gravée en tant que mémorial. " Ici a eu lieu la terrible bataille de Wurzfeld, le 22 Vorgeheim de l'an 2302 qui opposa une armée impure à la 3<sup>ème</sup> division d'Altdorf. Que Sigmar soit loué pour nous avoir fait don du lieutenant Ludwig Bekanntmacher et de son courage ".

- D'autres tombes, plus récentes et en assez grand nombre sont les tombes des personnes piégées par l'auberge. Les corps de l'armée du chaos furent brûlés.

- Helma Geistwahn pourra leur raconter comment s'est déroulée la bataille de Wurzfeld (voir " Un peu d'histoire ") et pourra également dire qu'une rumeur indiquait autrefois que l'aubergiste possédait un grand trésor. Beaucoup l'ont cherché et tous sont devenus fous sans le trouver. Elle ne sait rien sur le lieutenant Habgier et sur ce qui s'est passé précisément la nuit du 22 à l'auberge : " c'est qu'il n'y avait plus vraiment de témoins, à part le seigneur du chaos... ".



- Au détour d'un bâtiment, les personnages seront sans doute surpris de découvrir sur Völkner, dans le même état de catatonie avancée... Il ne leur sera d'aucune utilité et se conduira comme le fou qu'il est. Il ne possède plus rien (les gamins du village se sont vite approprié son équipement comme trophée de guerre). Si vos joueurs sont vraiment coincés, vous pouvez le faire intervenir en hurlant soudainement " Empoisonnement ! ", puis en retombant dans son marasme. Il est parvenu à comprendre que l'aubergiste a été empoisonné, mais n'a pas pu aller plus loin.

- S'ils fouillent les décombres de l'auberge, les personnages ne pourront pas voir grand chose : une des dernières poutres encore debout est légèrement usée par une corde (un ancien aventurier qui s'était pendu dans l'auberge). A l'emplacement de la chambre de l'aubergiste, les personnages pourront trouver un reste de tissu qui a échappé aux flammes : un tissu vert de bonne qualité puisqu'il a traversé 2 siècles d'ensevelissement ! Rien ne permet de déterminer l'origine du tissu, et encore moins s'il a une quelconque importance dans l'histoire présente.

En utilisant tout cela, il est fort peu probable que les personnages comprennent quoi que ce soit. Mais rassurez-vous, c'est normal.

Que les personnages restent dans le village ou pas, rien ne changera : la nuit venue, ils se retrouveront dans l'auberge maudite : si les personnages se rendent eux-mêmes jusqu'à l'auberge une fois la nuit tombée, ils pourront revivre encore une fois la scène et enquêter plus précisément (voir "Enquête dans le passé"). Dans tous les autres cas, les personnages seront "transportés" magiquement jusqu'à l'auberge peu avant l'attaque de l'armée du chaos. Si un personnage fait un tour de garde, il verra soudainement les choses changer autour de lui et comprendra rapidement qu'il est revenu dans la salle

commune de l'auberge. Dans le cas contraire, c'est l'attaque de l'armée qui réveillera les personnages. Il n'y a rien à faire contre la malédiction. Les personnages ne pourront pas aller à plus d'une journée de l'auberge puisqu'ils y reviennent toujours au petit matin.

Les conséquences sur leur état mental devraient rapidement se faire sentir. Le tarif est le même chaque nuit : 2 points de folie en cas d'échec du jet de Force Mentale, et 1 point en cas de réussite, plus tous les points conséquences d'un éventuel coup critique.

Rapidement, les personnages devraient comprendre qu'ils sont là pour faire quelque chose, mais quoi ? En s'organisant correctement, peut-être parviendront-ils à survivre à l'assaut du chaos, voire à défaire son champion. Pourtant cela ne changera rien à leur sort. Le seul moyen de s'en sortir est de pointer un doigt sur Johann Habgier en l'accusant de tous les maux qu'il a provoqués (et d'en être intimement convaincu, c'est-à-dire de disposer des preuves suffisantes). Voyons comment ces preuves peuvent être trouvées :

## Klauerzahn

Le Klauerzahn est une plante très rare que l'on ne peut cueillir que dans les principautés frontalières et dans les contreforts montagneux du sud. Elle est d'ailleurs à l'origine d'un intense trafic et est évidemment rigoureusement interdite dans la plupart des pays sauf dans le pays sombre, où les chamans s'en servent pour leurs cérémonials.

Elle se présente sous une forme proche des orties, mais la feuille est bien plus urticante que sa lointaine parente. La cueillette ne peut se faire qu'avec des gants ! Elle se conserve dans une solution huileuse pour ne pas perdre son effet, et se consomme par voie orale pour obtenir l'effet maximal ou en l'infusant pour une version plus légère de ses effets.

Ses effets, justement sont de trois ordres, en fonction de la dose que l'on consomme : En faible quantité, elle a le même effet qu'un euphorisant et peut être employée comme sérum de vérité, la victime se trouvant dans un état agréable et disert. En plus grande quantité, elle produit l'effet recherché par les chamans : l'esprit est curieusement détaché du corps, et l'utilisateur perçoit le monde qui l'entoure avec une acuité accrue, pouvant même déplacer son esprit au loin en disposant d'un minimum d'entraînement. Enfin, en plus forte dose, la plante provoque la mort de la personne qui l'ingère, le cœur étant



## ENQUETE DANS LE PASSE

Le seul moyen efficace de comprendre ce qui se passe est probablement de retourner de son plein gré dans l'auberge à la tombée de la nuit. Les PJs, quelque soit leur état mental à ce moment, seront les seuls à voir l'auberge comme elle était il y a 200 ans. Les autres personnes que les PJs emmèneront n'y verront que ruines et ne comprendront pas les actes des personnages. Suivez la même trame que lors de la première nuit, mais les différents intervenants (Habgier, Günther Gastgeber et sa fille) tenteront de réagir de la façon la plus naturelle à ce que font les personnages. Souvenez-vous que tout ce beau monde est dirigé par l'esprit de l'aubergiste et que celui-ci compte sur les personnages.

Les discussions avec les fantômes peuvent apporter quelques renseignements, mais très peu, en fait : ils pourront rapidement soupçonner Habgier de ne pas être ce qu'il dit : ses renseignements sont confus, et il lui arrive de bafouiller ou de se contredire. Interroger l'aubergiste au sujet de son trésor n'apporte rien d'autre qu'un sourire énigmatique. Pourtant l'aubergiste confirmera aisément qu'il en possède un, en effet ! Au cours de la soirée, il fera peut-être mention du fait que sa fille va avoir 20 ans dans deux jours... A vous de voir comment intégrer cela dans la conversation.

Si les personnages, peu avant l'attaque des créatures du chaos, se balladent dans l'auberge, ils pourront peut-être découvrir le cadavre de l'aubergiste dans son lit : le pauvre homme est couvert de sueur, et un médecin pourra confirmer qu'il s'agit là de la conséquence d'une drogue, sans toutefois pouvoir définir exactement le type de plante utilisée. Dans la chambre de l'aubergiste, soigneusement caché sous le lit, les personnages pourront trouver une serviette de cuir dans laquelle a été emballé une cape verte fait d'un tissu de bonne qualité. Malhablement écrit sur un papier, un mot renseigne les personnages : " A ce que j'ai de plus cher au monde, ma merveilleuse fille, pour ses vingt ans... ".

Dans la chambre voisine, la fille de l'aubergiste a également été tuée d'un coup de poignard dans le cœur. Le poignard n'y est plus, mais les personnages pourront se souvenir d'avoir vu une arme similaire à la ceinture de Habgier.

Plus tôt dans la soirée, les personnages peuvent intervenir quand Tanja sert à manger à l'aubergiste. Dans la cuisine, ils pourront retrouver du Klauerzahn, la plante qui produit les effets conduisant à la mort de l'aubergiste (voir encart). La fille avouera assez facilement en avoir reçu de la part de Johann Habgier, ce qui devrait permettre aux personnages de résoudre cette enquête.