

CRIME OU CHATIMENT**RESUME DE L'HISTOIRE:**

Les personnages tombent nez à nez, au détour d'une rue, avec un groupe de trois malandrins agressant une jeune fille (STELLA VULFKI). Après avoir poursuivi et chassé les brigands, ils essaieront à la demande de STELLA d'éclaircir une sombre histoire de meurtre impliquant son frère HANS VULFKI. Ils devront découvrir, durant une nuit qui risque d'être agitée, qui a assassiné réellement WILFRID FITZGROUP (alchimiste de son état) et innocenter avant l'aube le malheureux condamné. Pour ce faire, ils devront mener l'enquête dans l'une des auberges cabaret les plus en vogue au sein de la jeune société bourgeoise de MIDDENHEIM, puis pousser leurs recherches dans les bas quartiers jusque dans la taverne de la "DERNIERE GOUTTE". Ils ne leur reste plus qu'à innocenter le pauvre HANS en trouvant le véritable assassin, et cela avant l'aube, l'exécution ayant lieu à sept heures.

UN PEU D'HISTOIRE...:

WILFRID FITZGROUP était il y a encore quatre jours un des plus grands alchimistes de la cité du loup blanc qui dirigeait à lui seul une vingtaine d'apprentis dans son atelier du secteur GELMUD (son atelier se situe en face de la guilde des marchands n° 45 sur la carte). En effet, il tenait une échoppe fort à la mode et en plein essor depuis environ six mois quand il fut assassiné. Depuis son meurtre, la boutique est close, et les apprentis sont partis. La vraie raison de la prospérité subite de son commerce n'était pas comme il s'en vantait la vente d'une nouvelle plante médicinale, mais la fabrication du "DELICE DE RANALD", une drogue entièrement chimique (composée de sulfure, de mercure, et d'éléments similaires), se présentant sous la forme d'une poudre blanche. WILFRID fabriquait seul cette substance dans son atelier pour la compte d'un certain HANS KALTENBRUNNER qui soit-disant en avait besoin pour satisfaire ses jeunes clients (rappelons que celui-ci est le tenancier de "L'ANE RIEUR"). Mais il y a une semaine WILFRID a décidé de ne plus fournir cette marchandise quand il a découvert que son client s'en servait pour enrôler dans sa secte vouée à KHORNE les jeunes érudits de la cité. Ceux-ci, sous l'effet de la drogue, devenaient soit de fervents cultistes, soit de merveilleux cobayes pour les étudiants en médecine convertis. Quand HANS découvrit le fin mot de l'histoire, il décida de faire tuer WILFRID, craignant qu'il ne divulgue la supercherie. Pour ce faire, HANS demanda à l'un de ses hommes de main, FRITZ, de prendre contact avec MELISSA (la plus belle entraîneuse de l'ANE RIEUR, 89 en SOC, mensurations désirées par tous...) pour qu'elle charme et persuade WILFRID de passer la nuit avec elle à l'ANE RIEUR. En agissant de la sorte, le gérant du cabaret ne s'impliquait pas directement dans une sombre affaire aux yeux de ses employés. MELISSA séduisit donc sans problème WILFRID, qui aveuglé par ses charmes la suivit sans prendre garde jusqu'à l'auberge. Ils burent et prirent du bon temps, puis se quittèrent à la fermeture de l'auberge partant chacun de leur côté. HANS fit alors intervenir son plus dévoué serviteur ORST ZIERG qui massacra et déchiqueta de ses mains le malheureux WILFRID.

Le meurtre effectué, HANS et ORST commençaient à retourner vers le cabaret, lorsqu'ils aperçurent une silhouette dans l'obscurité. Un plan germa alors dans l'esprit de HANS: il décida d'assommer cette personne (en l'occurrence eHANS VULFKI° afin de le déposer, une arme souillée de sang dans la main, auprès de la victime. Il ne lui restait plus dès lors, afin de se disculper totalement, qu'à envoyer prévenir les gardes par l'un de ses sbires. La milice ne pouvant que constater les faits, arrêta VULFKI. On l'accusa de ce meurtre et le condamna à quatre jours de pilori avant d'être exécuté le cinquième (il se trouve désormais sur la place KRIEGER?? n° 3 sur le plan).

Apprenant l'arrestation de son frère, STELLA décida de mener l'enquête, persuadée de l'innocence de son frère. Au moment où les personnages la rencontrent, elle ne détient que quelques indices insuffisants pour faire tomber l'accusation, mais toutefois assez importants pour lui attirer des ennuis... C'est ici que débute l'aventure.

EPISODE 1:

L'action se passe par une belle nuit d'été, il est 22 heures, les personnages marchent dans les rues du secteur GELMUND, quand ils tombent nez à nez avec trois hommes masqués, portant des bâtons au côté, qui agressent une jeune femme. Les brigands demandent aux joueurs de passer leur chemin, affirmant que ce n'est pas leur affaire. Si les aventuriers se font menaçants, les brigands s'enfuiront. STELLA leur demandera de les poursuivre et de les rattraper. Les trois hommes ayant l'avantage du terrain prendront facilement de l'avance sans toutefois semer les aventuriers.

Pour les rattraper, les joueurs devront prendre quelques risques en sautant par exemple de toits en toits (ils reçoivent un malus de 10 % dû à la pente des toits, l'écart maximum entre ceux-ci ne dépassera pas quatre mètres. Une fois les brigands rattrapés, ceux-ci avoueront facilement le nom de la personne qui les a engagés si on les menace.

Ils diront qu'un certain FRITZ résidant momentanément à l'auberge de LA DERNIERE GOUTTE leur a demandé de surveiller la femme qu'ils ont agressée et de l'empêcher d'entrer dans l'échoppe d'un alchimiste (WILFRID). Une fois qu'ils auront avoué, ils s'enfuiront. Dans tous les cas, ils sèmeront définitivement le groupe, et au moins l'un d'entre eux arrivera à LA DERNIERE GOUTTE afin d'y prévenir FRITZ.

Après cela les aventuriers devront retourner vers STELLA, qui leur expliquera tout ce qu'elle sait, essayant de charmer l'un d'entre eux pour le persuader de l'aider.

Les épisodes 2,3 et 4 et 5 sont à utiliser dans un ordre aléatoire suivant l'option des joueurs: soit aller trouver MELISSA, soit FRITZ, ou enfin HANS VULFKI.

EPISODE 2: ENQUETE GENERALE

Les personnages chercheront sans doute à connaître le lieu et les circonstances du crime. Le plus simple est de demander à STELLA, si elle ne l'a pas déjà fait, ou en se renseignant auprès des autorités ou des gens du coin. Ils apprendront donc, comme décrit plus haut, que WILFRID a été tué en sortant de l'ANE RIEUR après avoir passé la soirée avec MELISSA.

EPISODE 3: A L'ANE RIEUR

L'âne rieur devrait encore être ouvert et en pleine activité lorsque les joueurs s'y rendront pour la première fois. Il s'agit d'un restaurant-cabaret tenu par HANS KALTERBRUNNER qui a vu dans ce travail une manière de gagner sa vie tout en profitant de la vie estudiantine (etc...).

L'ANE RIEUR est très en vogue parmi les jeunes gens à la mode qui viennent ici pour être vus par leurs pairs et pour boire des cocktails toujours plus extravagants et plus dangereux. La plupart des autres habitués sont des érudits et des pseudo-intellectuels du secteur FRIEBURG. Seuls les membres et leurs invités sont admis, l'adhésion coûte 55 CO, quoique l'entrée pour un seul soir soit possible moyennant 5 CO par personne. Un garde imposant armé d'une large épée est posté à la porte et filtre le passage. Il est pratiquement impossible d'entrer sans éveiller ses soupçons.

L'atmosphère intérieure est chaude, un grand nombre de personnes plus ou moins saoules se trouvant au bar, d'autres plus calmes sont dans la salle de spectacle et assistent à la représentation du fameux ménestrel LAFAREL RALLANE, ELFE à la voix d'or et aux mélodies envoûtantes.

A la rencontre de LAFAREL, il est possible que HONNORE DE MONTIERES entre en piste et tienne la jambe du ménestrel durant un bon moment. Le restaurant quant à lui devrait être vide à sept heures du soir.

Il est très facile de rencontrer MELISSA, il suffit de la demander au vestiaire et de verser 30 CO. Une fois que l'un des personnages sera seul

ORDALIE TROPHEE DIANE DE POITIERS

avec elle dans son nid douillet du premier étage, MELISSA racontera tout ce qui s'est passé cette fameuse nuit dans de longs sanglots si le joueur évoque la mort de WILFRID. Elle dira qu'elle a été étonnée qu'on lui accorde 100 CO lors d'un rendez-vous dans la lugubre taverne de LA DERNIERE GOUTTE pour faire passer une bonne nuit à WILFRID FRITZGROUP. Le client avait l'air plus que satisfait lorsqu'ils se sont quittés à la fermeture du cabaret.

S'ils ne l'ont pas encore fait, les joueurs devront se diriger vers l'auberge de LA DERNIERE GOUTTE.

EPISODE 4: LA DERNIERE GOUTTE (cf n° 16)

C'est ici que l'on peut trouver FRITZ dans un triste état. En effet cela fait quatre jours qu'il n'a pas quitté ce lieu où il dépense ce qu'il vient de gagner. Cette taverne se trouve au centre des vieux quartiers malfamés (d'ailleurs son enseigne est très représentative de ce lieu car il s'agit d'un petit gibet avec une corde de potence. C'est une tanière renommée pour son iniquité où se côtoient membres de la pègre et ivrognes voulant consommer ces fameux vins aigres, tord-boyaux, ou bières à l'eau. Le propriétaire est WERNER WUTEND, un homme dans la trentaine, facilement reconnaissable à l'affreuse cicatrice qui barre son visage du front jusqu'à la gorge. Il chique en permanence et trafique un peu en vendant de la drogue. L'auberge ne possède qu'un seul étage: au rez-de-chaussée se trouve le bar, un lieu étroit et sale, bas de plafond et enfumé. Y sont assis autour de quatre tables une dizaine de personnes, vulgaires et toutes armées de bâtons. FRITZ est affalé seul à une table, incapable de réagir tant il a bu. A l'étage supérieur se trouvent les appartements de WERNER ainsi qu'une fumerie où seuls les habitués sont admis. Presque tout le mobilier a été brisé et réparé grossièrement car les bagarres sont fréquentes.

Quand les aventuriers entreront dans ces lieux, ils seront très bien reçus: leur entrée provoquera un silence de mort. WERNER ayant été prévenu de leur arrivée par l'un des agresseurs de STELLA. Il essaiera pour le compte de FRITZ (un de ses meilleurs clients du moment) soit, s'ils acceptent une bière, de les droguer, soit, s'ils ne prennent rien, de les assommer avec l'aide de ses fidèles clients. Avant que la drogue ne fasse effet, ou avant que les matraques entrent en jeu, les aventuriers pourront tirer quelques informations de FRITZ.

Il serait souhaitable que les joueurs se fassent prendre par l'une de ces méthodes. Ils se retrouveraient alors après un court intermède (trente minutes maxi) dans une réserve donnant directement dans la salle du bar. La porte étant d'une relative solidité et ne possédant qu'un loquet pour la fermer, l'évasion devrait être facile. De leur cellule, ils pourront entendre une discussion faisant part des activités de FRITZ avec le tenancier de l'ANE RIEUR.

Ils pourront facilement récupérer leurs biens, qui sont entassés à côté de la porte de la réserve. Avec toutes leurs armes, ils pourront facilement se frayer un passage jusqu'à la sortie et retourner logiquement pour la deuxième fois à l'ANE RIEUR.

EPISODE 5: VISITE AU DETENU.

Comme nous l'avons déjà vu, HANS VULFKI passe sa dernière nuit au pilori sur la place principale devant le palais où il sera exécuté le matin même. On ne peut pas faire évader HANS car cela reviendrait à se mettre à dos la dizaine de chevaliers de la garde qui protègent le palais (qui, rappelons-le, ne se trouve qu'à une centaine de mètres de là). S'ils arrivent à corrompre les gardes, il ne restera plus qu'à parler très affectueusement au détenu pour n'obtenir aucun indice sérieux (cf PNJ).

EPISODE 6: DEUXIEME VISITE A L'ANE RIEUR

A cette heure tardive de la nuit, le cabaret est évidemment fermé. La seule possibilité d'entrer étant l'effraction, sachant que la porte d'entrée possède deux serrures (la première donnant un malus de 30 %, la seconde de 20 %). Une fois à l'intérieur, ils seront surpris par le calme qui

y règne, celui-ci étant seulement troublé par le ronflement léger des deux gardes qui dorment à la gauche de l'entrée.

A leur grande stupéfaction, l'auberge est complètement déserte, aucune chambre n'a été louée, les appartements du propriétaire étant eux-mêmes inhabités. Toutefois ils pourront découvrir dans le dortoir du premier étage une vingtaine d'étudiants sous l'emprise du DELICE DE RANALD. Il semble évident que ceux-ci ne leur poseront aucun problème, étant complètement inertes. Les joueurs pourront donc poursuivre leur investigations sans risques. Ils pourront de ce fait espérer découvrir le passage secret dissimulé dans la cave, des traces évidentes ayant été laissées sur le sol.

C'est maintenant que les choses sérieuses débutent... (Cf description du temple).

EPISODE 7: INNOCENTER HANS VULFKI

Ils devront pour cela courir à la "KRIEGERPLATZ" preuve en main, se frayer un chemin parmi la cinquantaine de spectateurs présents en cette heure matinale, et essayer de convaincre l'avoué et le juge commandant l'exécution. Cette démarche devrait être assez difficile dans un tel contexte.

ANNEXES

La boutique de Wilfrid Fitzgroup

Il sera extrêmement difficile de s'introduire dans celle-ci car elle se situe dans un quartier riche très fréquenté et de surcroît, des scellés ont été posés sur toute les ouvertures. Dans le cas où ils y arriveraient, ils pourront découvrir facilement dans l'atelier du propriétaire les traces de la fabrication du "Délice de Ranald", ainsi qu'un paquet portant une étiquette "à livrer comme d'habitude après la fermeture".

TABLES DE RENCONTRE:

Les vieux quartiers: 1D100

Nuit	Rencontres
0-10	guide racoleur
11-15	1D3 mendiants
16-40	citoyen
41-50	patrouille
51-60	bande de jeunes
61-75	ivrogne
76-79	bateleur
80-90	brigand
91-92	colporteur
93-96	tire-laine
97-00	racketteur

Le quartier de l'âne rieur: 1D100

Nuit	Rencontres
1-5	médiant
6-20	joyeux drilles
21-60	citoyens
61-65	bateleur
66-75	brigand
76-80	colporteur
81-85	gardien de parc
86-90	tire-laine
91-00	bande des rues

LA CAVE

Pièce principale: "Cave à bières, piquettes et autres eaux de vie"

- Le sol est en terre battue humide, de grosses barriques de plusieurs centaines de litres couvrent les quatre murs. L'une d'elle sonne creux car elle cache assez mal une paroi qui pivote, permettant de passer dans la salle N°1.

ORDALIE TROPHEE DIANE DE POITIERS

- Sur le mur sud se trouve une grille métallique fermée (difficulté 10%) qui interdit l'accès à une autre pièce.
La cave à vins précieux
- On y trouve 4 rayonnages où figurent des vins plus fins les uns que les autres, des Bordeleau à 50 couronnes la bouteille côtoient des vins de Bretagne à 45 couronnes... Bref le paradis pour un oenologue ou un halfling.

LE TEMPLE

Salle N°1

- Le sol est en terre battue recouvert de paille légèrement humide, une torche éclaire faiblement la pièce. La salle est totalement vide, à part un rat rongeur un petit os.

Salle N°2

- Elle est fermée à chacune de ses extrémités par 2 grandes portes d'acier froid (Difficulté serrure 10%, mais malus annulé si le crocheteur a des outils).
- Dans cette salle règne une température très faible. Les parois des murs et le sol sont verglacés, la température n'excède pas -5°C.
- Aucune torche n'éclaire ce frigo, mais on peut s'y déplacer sans problème car un jeu de reflets bleutés éclaire suffisamment la pièce.
- On y trouve: 8 tables recouvertes de draps blancs, supportant chacune un cadavre. Ces cadavres sont dans différents états de dissection et de décomposition.
- Il y a une étagère où sont exposés une soixantaine de bocaux contenant une multitude d'organes.

Salle N°3

- C'est une petite pièce où se réunissent les étudiants en médecine faisant parti du culte. A cette heure tardive de la nuit, ils ne sont plus que deux, assoupis autour d'une table et d'une bonne bouteille vide.
- Un escalier en colimaçon se situe au centre de ce lieu, conduit jusque dans une tombe aménagée dont le couvercle pivote.
- C'est par ici que les étudiants pénètrent dans MORRSPARK, le cimetière le plus grand de la cité du Loup Blanc, afin d'y récupérer des cadavres pour leurs expériences.

Salle N°4

- Au centre de cette salle bien éclairée se trouve une table entourée de 2 bancs d'un grand sièges.
- 2 cultistes sont assis et jouent aux cartes.
- Une grande cage donne sur cette pièce, à l'intérieur de laquelle s'agit une sanguinaire engrossée.
- Il y a 10% de chance pour qu'elle vienne juste de mettre au monde sa progéniture (1D4 bambins) lorsque les joueurs arrivent. Dans ce cas, les 2 cultistes seront en train de nourrir avec amusement les nouveaux nés avec des morceaux de viande saignante. De plus, étant "familier" de la bête, les 2 cultistes auront ouvert la grille pour mieux admirer les "enfants" de ce monstre.

Salle N°5: TEMPLE DE KHORNE

- Quand les joueurs y entreront, HANS KALTENBRUNNER aura déjà commencé son invocation dans le but d'approcher de plus près son maître et Dieu. Hans est au centre d'un pentacle, juste devant un autel, où commence à prendre forme une créature démoniaque, naissant d'une matière visqueuse et indescriptible. Le pentacle lui-même est habité par le démon, en effet celui-ci lévite et ondule comme un léger ruban dans la brise. Le pentacle essaiera d'emprisonner toute personne tentant d'approcher HANS (utilisez le profil de la corde enchantée de WJRF).
- Le pentacle protège HANS. Une personne voulant attaquer HANS recevra une pénalité de 20% sur toutes ses actions.
- Hans stoppe son invocation dès qu'il est blessé. La matière visqueuse cesse alors de prendre forme et coule le long de l'autel, détruisant tout ce qu'elle touche à la manière d'un acide. Sa texture est comparable à celle d'une amibe multicolore de 2m d'envergure rampant le long de tous objets ou joueurs qu'elle rencontre (dégât automatique -1Pt de Vie / tour). Elle avale toutes les armes qui la touche. Son seul point faible est le feu.
- L'invocation : dans tous les cas, le démon ne prendra pas complètement forme, Hans ne connaissant qu'une partie de la formule nécessaire pour appeler son maître.

- Orst Zierg, le fidèle garde du corps de Hans se trouve également dans le temple. Il se jettera sur tous les intrus pour protéger son maître.
- Le mur est de cette pièce dissimule un passage secret permettant d'accéder au bureau de Hans. Le reste du temple est sans intérêts.

Salle N°6

- Cette pièce est maçonnée et le sol est carrelé. S'y trouvent: un grand bureau en bois, une chaise, une armoire, un coffre bas.
- Sont à récupérer:
 - le coffre: au fond se trouve une très belle bague incrustée de pierres précieuses (CB +10) et un coffret contenant 987 CO.

l'armoire et le bureau: ils regorgent de documents très importants mentionnant les activités du culte (assassinat de Wilfrid, FITZGROUP, liste de 53 membres du culte) ainsi qu'un livre contenant des sorts démoniaques de niveau 1 à 3.

LE COULOIR AUX 3 CAGES

- Le couloir est en terre battue mais il dissimule une dalle, qui mise sous pression, actionne un mécanisme déclanchant la montée des grilles. Une fois ouverte, un homme bête sort de chaque cellule et attaque le maladroit aventurier. Les 3 créatures sont en fait des humains lobotomisés à qui on a implanté une lame en acier à la place du bras droit.

ORDALIE TROPHEE DIANE DE POITIERS

HANS KALTENBRUNNER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	29	4	4	10	51	1	39	39	49	39	39	27

Compétences
 connaissance des démons
 identification de morts vivants
 incantation démon niveau 1 et 2
 alphabétisation
 méditation

Dotations
 robe rouge et or
 1 dague
 1 parchemin

CULTISTES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	27	26	21

Compétences

Dotations
 1 tunique
 1 épée

ETUDIANTS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	32	3	2	6	31	1	44	28	33	27	30	29

Compétences
 pathologie
 traumatologie
 alphabétisation

Dotations
 trousse de secours
 jarre de 3 sangsues
 1 couteau

ORST ZIERG

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	18	21	4	6	12	13	2	25	25	17	42	47	29

Compétences
 ambidextre

Dotations
 1 épée

MUTANTS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	25	3	4	11	30	1	29	30	24	29	24	10

SANGUINAIRES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	45		4	4	9	75	3	40	40	30	43	50	15

PENTACLE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41		3	3	19	100	1	66	10	10	43	43	10

BRIGANDS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	36	3	3	6	40	1	30	29	29	39	29	29

Compétences

Dotations
 1 gourdin
 1 veste en cuir

CLIENTS DE LA DERNIERE GOUTTE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	3	7	41	1	25	25	25	29	29	25

Compétences
 coup assommants
 résistance à l'alcool

Dotations
 1 gourdin
 1 couteau

GARDE DE L'ANE RIEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	8	36	1	29	31	29	32	21	33

Compétences

Dotations
 1 veste en cuir
 1 épée
 1 couteau