

## La Tanière de Sinder, une auberge mal-famée d'Altdorf

« Il n'y a plus de chambre à Altdorf mon bon ami ! » est la phrase la plus entendue par des PJ à leur arrivée dans la capitale impériale lorsqu'ils se mettent en quête d'un hébergement. En effet la cité est souvent bondée du fait de son attractivité, officiellement. La « Tanière de Sinder » est le surnom d'un bouge nommé « La Souris et le Bacon » situé dans un quartier pauvre à l'est de la ville et tenu par un semblant d'homme adipeux et bouffi : Holger Sinder. Les riches marchands d'Altdorf, les officiers impériaux, les artisans, leurs honnêtes compagnons comme l'ensemble des citoyens respectueux des lois ne savent rien sur l'endroit - et si c'était le cas ils ne s'en venteraient pas. La « Tanière » est fréquentée par tout ce que la cité compte de canailles, et surtout par les plus dégoutants et dégénérés d'entre eux. C'est un lieu de rencontre pour des gangs, des voyous, contrebandiers, mendiants, bref la lie de la société d'Altdorf. Les personnes peu instruites des affaires criminelles de la capitale ne connaissent pas le nom hermétique de l'endroit, mais l'évocation de « La Souris et le Bacon » provoque souvent peur et dégoût du fait de ses habitués. « La Tanière » est au plus bas de l'échelle sociale, si vous creusez encore vous arrivez au centre du monde.

### Trouver l'endroit

Tout dépend du type de campagne dans laquelle sont impliqués vos PJ et comment vous, MJ, désirez introduire la « Tanière ». Ce qui suit n'a rien d'obligatoire, ce ne sont que des suggestions.

Le plus facile pour trouver La Tanière est de se faire guider par un habitué des lieux. Si les PJ ont un contact dans le milieu altdorfois, il est fort probable qu'il identifie « La Tanière » comme étant « La Souris et le Bacon », soit parce qu'il la connaît personnellement soit après une courte enquête. Si ledit contact est bien disposé envers les PJ, il les mettra en garde quant à l'endroit et à ses clients et les encouragera à se méfier de ce qu'ils diront, entendront, verront et comment se comporter. Les habitués sont d'une méfiance extrême confinant la paranoïa. Ils n'aiment pas les inconnus trop curieux fouinant plus ou moins discrètement, troublant la sérénité des lieux et posant des questions hors de tout propos. De plus le Reik profond et silencieux est tout proche, si tu me suis bien mon ami...

S'il s'agit de la première visite des PJ à Altdorf ou qu'ils n'y ont pas de contacts dans le milieu, et que le MJ n'a pas prévu le coup en introduisant par avance un PNJ idoine, les aventuriers devront rechercher eux-même la personne capable de les conduire à la « Tanière ». Le détail précis de l'opération est laissé à l'appréciation du MJ et à l'initiative des PJ, mais cela nécessite de faire des choix judicieux quant aux personnes à interroger, de la subtilité dans l'approche des gens, une bonne dose de psychologie, certainement quelques piécettes, de la patience et de l'obstination, bref du roleplaying. Il faut garder constamment en tête que le but des PJ est de gagner la confiance d'une canaille, ce qui est très difficile pour un dévot affiché de Sigmar et impossible pour quiconque exhibe des insignes officiels, impériaux ou autres. Rappelez-vous aussi que la « Tanière » est un nom uniquement connu par les mauvaises gens d'Altdorf pratiquant le Langage des Voleurs qui n'en parlent pas facilement à ceux qu'ils ne connaissent pas ou en qui ils n'ont que peu confiance. Trouver la « Tanière de Sinder » peut faire l'objet d'un mini-scénario occupant une séance de jeu.

Cependant, si les PJ n'ont que peu de chance de trouver l'endroit en infiltrant le milieu, il existe des gens qui, sans le savoir, détiennent des informations sur l'endroit. Une conversation avec des membres du guet, des pauvres gens du quartier ou n'importe qui ayant eu des rapports avec le milieu peut suffire à récolter un indice important (5%). Un succès au test ne doit pas donner aux PJ un renseignement trop précis ou trop évident. *« J crois ben qu'l'patron d'la Souris et du Bacon, c'est un nom comme vous dites, Sander ou Sender. Quek'chose dans ce goût là. »* Il existe aussi une pension de famille dans Altdorf tenu par un certain Klaus Sienders, elle aussi située dans les quartiers est. C'est une petite maison agréable et coquette appelée Les Lauriers, si vous tenez à embrouiller vos PJ. Imaginez des PJ armés posant des questions à de paisibles pensionnaires, camelots entre deux âges, officiers impériaux en retraite ou petites dames innocentes armées d'aiguilles à tricoter.

L'ultime solution est de faire entrer les PJ dans le lieu par has ard, alors qu'ils sont poursuivis par exemple. Cette solution fait gagner du temps à un MJ qui n'a pas le temps ou l'envie de préparer, mais qui veut se servir de l'auberge.

## Emplacement et description

Le charmant galetas de Herr Holger Sinder est dans la Raüdegasse dans le quartier le plus à l'est d'Altdorf, à environ 250 mètres du Reik, dans la partie la plus immonde de ce bas quartiers. Rien ne dépareille dans le coin, les maisons pouilleuses rafistolées avec de vieux clous rouillés et des morceaux de n'importe quoi, suintant d'humidité et puant le mois, les rats bien nourris eux courant librement dans la rue jonchée d'immondices divers et variés, non-identifiables mais très odorant (« *Gouttière ? Rien d'aussi sophistiqué ici camarade.* »). Alors que les PJ remontent la rue, des mendiants et des gamins des rues les harcèleront de toute part se plaignant et réclamant de l'argent, une bouteille de tord-boyaux, de la nourriture, « *tout c'qui pourront donner s'ra bien venu, Messeigneurs* ». Les plus louches des habitants du coin les observeront l'air mauvais en restant toutefois dans l'ombre des bâtiments. Ainsi, l'arrivée des PJ dans la « Tanière » n'est une surprise pour aucune des fripouilles présentes à ce moment.

En pénétrant ans l'auberge par une étroite porte basse, les PJ découvre une salle en contrebas d'un escalier de bois branlant. La salle principale est mal éclairée, remplie de fumée et d'odeurs mélangées de bière rance, de vomis, de vinasse bon marché, de graisse de cuisine, de crasse et de sueur. L'endroit semble assez fréquenté. Quelque soit la saison, le mois, le jour ou l'heure, il y a toujours 3D6+12 représentants de ce qu'Altdorf a de plus vil. Chacun d'eux scrute consciencieusement les aventuriers dès leur entrée. Le sol est tapissé d'une sciure qui a fait plus que son temps et d'autres choses qu'il n'est pas nécessaire de détailler. La pièce fait 15 mètres sur 8 et n'a certainement jamais été éclairé par la lumière du jour. Le bar a l'opposé de l'escalier est formé par des tonneaux debout reliés par un planche de mauvais bois. Holger Sinder, le patron de l'endroit, se tient derrière 75% du temps. Une première porte se trouve sur l'un des murs et une seconde se dessine derrière le bar. Des bancs en châtaigner sont disposés le long de chacun des murs et une douzaine de petites tables et des chaises (environ 4 par table) parsèment le reste de la pièce.

La première porte ouvre sur une petite salle encore plus sombre et enfumée que la pièce principale qui sert de tripot. On y joue à divers jeux de cartes et de dés et de grosses sommes transitent par cette pièce. On y vient avec sa consommation. Aucun service d'ordre n'est assuré ici comme dans tout l'établissement.. Holger laisse les clients s'étriper s'ils le veulent, tant que l'addition a été payée.

La porte derrière le bar mène par un couloir sombre, étroit et malodorant à une arrière-cour. Deux portes situées de part et d'autre du passage mènent dans le reste du bâtiment. La partie privative de l'auberge s'ouvre sur cette arrière-cour. La nuit Holger y dort sur la partie en mezzanine, quelque fois accompagné par une mignonne ribaude. L'endroit sert aussi de planque à des fuyards. Le bas de la pièce est un dortoir où plane une forte odeur de renfermé, de mois, d'urine, d'excrément, de sueur et de crasse. De la paille impossible à dater est étendue par terre et dans un coin des couvertures plus que sales sont entassées en libre service. Les tarifs sont les mêmes que dans n'importe quel taudis (cf Middenheim).

On y accède en traversant un fossé, plus ou rempli selon la saison, sur lequel une simple planche a été jetée. Dans un coin se trouve un appentis dans lequel Holger remise vin, bière et nourriture. Il est fermé par une chaîne et un cadenas dont la clef est constamment dans la poche du tablier du patron, au bout d'une corde. Les murs donnant sur les maisons alentours sont soit aveugles soit les ouvertures ont été condamnées par des moellons grossièrement scellés et divers gravas.