

## I] SCENARIO

# Les Arcanes Skavens

## « Où il y a des rats il y a des Skavens »

A LIRE AUX JOUEURS AVANT DE DEBUTER LE SCENARIO :

« ...Là où il y avait, autrefois des alignements de maisons, il ne restait plus qu'un incroyable amas de verre fondu, comme liquéfié par une chaleur fantastique, avec des grottes et des cavernes et toutes sortes de formations aberrantes. Et l'horreur ne se limitait pas aux matières inanimées car les Marées du Chaos ont l'odieux pouvoir de mêler la matière vivante à l'inanimé. Il n'était plus possible de distinguer la chair de la pierre, toutes deux étaient mélangées. Les survivants découvrirent leur cité totalement corrompue, des murs exhibaient des rangées de dents alors que certains sols s'agitaient comme s'ils étaient composés d'une multitude de petites créatures... » dans *Praag* page 279 du livre de Base.

POUR LE MJ SEULEMENT :

Depuis quelques mois, une masse impressionnante de skavens vivant dans le Sud de l'Empire se rassemble dans les galeries historiques qui percent les montagnes grises et qui se prolongent sous le sol du Reikslund et dans les profondeurs des fondations d'une des principales villes de la région. Les Seigneurs de la Guerre sont menés par des sorciers-ingénieurs du clan Skryre et la cité de Nuln est la cible de cette invasion !

LE SCENARIO EN QUELQUES LIGNES :

Les PJ pour certains de passage à Nuln, acceptent une affaire de disparition. Ils constatent progressivement que cette affaire anodine (un cadavre finalement retrouvé lacéré) et des événements surprenants (la capture d'un sorcier skaven près de Nuln puis sa fuite) cachaient un complot entre des membres de la guilde des sorciers et des skavens du clan Skryre. Ils découvrent entre autre que la Tempête du Chaos risque de se lever sur la ville et qu'une invasion Skavens se prépare de façon imminente.

LES PERSONNAGES :

Conseil important : lisez bien le descriptif des personnages fournis avant le début de l'aventure (backgrounds et profils).

Le PJ Natasha Sonnenblume devient Klaus Sonnenblume si vous n'avez pas de PJ féminin à votre table.

Le PJ Adam Grandpied devient Adeline Grandpied si le MJ a deux joueuses à sa table. Attention, Adam et Adeline possèdent la compétence Chance.

Le PJ jouant le Docteur Dieter Melken doit au moins avoir accès aux informations concernant la Peste Noire (pages 83 et 82 du livre des règles).

Lars (personnage 3) est le second garde du corps d'Adam Grandpied. Si vous n'avez que cinq joueurs à votre table, c'est celui-ci qu'il faut éliminer pour leur attribuer les autres personnages aux joueurs.

l'hospice de Shallya.

L'hospice également nommé l'hospice d'Hildegarde Bauer est une grande établissement ayant appartenu à la veuve Bauer dont le mari avait fait fortune en créant la Compagnie de diligence Canon Ball Express. A sa mort il y a quelques années, elle légua sa demeure au temple de Shallya qui en fit un hospice.

De forme carré, et possédant deux étages, l'ensemble des bâtiments peut accueillir jusqu'à 80 malades simultanément. Seuls 22 lits sont occupés au début du scénario. Chaque pièce à jusqu'à 6 lits. Les 12 sœurs de Shallya ont chacune leur cellule dans une des ailes de la demeure. Sœur Karla est à l'entrée, elle s'occupe des nouveaux arrivants et guide également les visiteurs jusqu'aux malades. Ces derniers peuvent, s'ils sont valides se promener dans la grande cour intérieure à ciel ouvert (elle aussi carré) qui est décorée de quelques arbustes et de bancs en bois. Au milieu, une fontaine d'où coule un mince filet d'eau. Quelques colombes viennent parfois s'y désaltérer et picorer les croûtons de pain laissés là par les sœurs.

## la Grande Prêtresse Sœur Brunilde

Une sœur Karla les conduit devant la porte de la Grande prêtresse. Elle frappe deux fois puis, fait entrer les PJ dans une grande salle aux murs couverts d'étagères remplies d'ouvrages, le parquet ciré craque délicatement sous leurs pieds lorsqu'ils s'avance dans la pièce. Sœur Brunilde les attend, assise derrière une table de bois précieux mais usé par le temps. C'est une femme de plus de 60 ans, l'air sévère et les cheveux gris-noirs :

« **Bonjours à vous, soyez les bienvenus** ». Dit-elle en écartant les bras.

« **Docteur Melken, vous avez toute ma confiance, c'est pourquoi je vous ai convoqué aujourd'hui.** »

« **Adam, merci de votre présence.** » Elle regarde Lars et Thomas d'un air interrogateur puis dit : « **vos collaborateurs sans doute ?** »

« **Frère Hugo, j'espère que votre nouvelle vie vous plaît et que Sœur Natasha est un bon guide pour vous.** »

« **Sœur Natasha, nous accueillons dans nos murs les incurables, les mourants et les indésirables de toutes sortes. Vous savez combien nous nous sacrifions et nous occupons de chacun d'eux avec la même attention qu'il soit riche ou pauvre... Heureusement, nous avons de généreux donateurs** ». Elle sourit à Adam Grandpied.

« **Plusieurs malade accueillis ce matin présentent des symptômes qui sont ceux de la Peste Noire ! Si vous le désirez Docteur Melken, vous pourrez voir ces deux hommes.** »

« **Sœur Natasha, chers amis, nous avons besoin de vous pour stopper le malheur qui se prépare à s'abattre sur la ville de Nuln et ses habitants. Il faut donc à tout prix découvrir d'où viennent ces vapeurs malsaines qui risquent de gagner tous les habitants et stopper ce mal avant qu'il soit trop tard.**»

Puis elle prend une respiration avant d'annoncer : « **Surtout, soyez discrets et n'effrayez pas la population. Si dans une semaine vos recherches sont un échec, nous verrons ici arriver de nombreux mourants, bien plus que nous ne pourrons en soigner...** » Elle répondra à deux questions avant de les interrompre et de conclure.

Elle regarde tristement par la fenêtre, observant à l'extérieur puis dit : « **Bonne chance à vous et que Shallya nous vienne en aide** »

## les Malades

Ils sont installés tous deux dans une pièce, isolés des autres malades. Chacun d'eux a en effet les symptômes de la Peste Noire. Les PJ pourront trouver un début de pistes en les questionnant.

Le premier malade (Klaus Jäger) est un homme d'une quarantaine d'année, ancien mercenaire, qui travaille comme manouvrier sur les docks et qui surveille la nuit les entrepôts. Interrogé sur ce qu'il a fait dans les jours précédents la déclaration de sa maladie, il dira ne rien avoir fait de spécial. En allant sur le lieu de travail, les PJ tomberont sur une cargaison de grains. C'est de là que vient la maladie ou plutôt de l'entrepôt dans lequel le reste des grains attend. Plusieurs sacs ont été comme « rongés » et leur contenu se répand sur le sol. En s'aventurant à l'intérieur, les PJ entendent des petits couinements : une nuée de rats les attaquera alors (Cf : règle sur les nuées, page 242 du livre des règles de WJRF). Les grains ont été déchargés ici par un navire Bretonnien de la Compagnie de l'Hermine... Interroger la capitainerie ne mènera à rien de plus.

Le second est un voleur cambrioleur. Il est entré il y a quelques jours dans une maison vide où une étrange odeur planait. Il fit le tour des pièces et découvrit rapidement les quatre corps de ses habitants. Il détroussa les cadavres et revint le soir même avec un compagnon prendre tous les objets de valeur, les affaires personnelles et même **les vêtements des malheureux...** Cette scène ayant eu lieu il y a cinq jours, cet événement, pourtant marquant, ne lui viendra pas à l'esprit tout de suite sauf bien sûr si le Docteur Dieter Melken lui parle d'une date éloignée liée à la durée d'incubation de la maladie... Au mieux, il n'avouera cet événement que plus tard, lorsqu'il commencera à délirer (au bon vouloir du MJ). Soit les ~~sous~~ **sous** rapporteront ces informations aux PJ soit ces derniers seront à nouveau présents, à ce moment là

Bien sûr il ne sait pas où est passé son complice mais il décrira assez volontiers l'emplacement de la **maison du marchand de vin** et comment y entrer discrètement (par une fenêtre du premier étage)...

## la Disparition

Alors que les PJ sont rassemblés dans la cour, discutant de ce que leur a annoncé la Grande Prêtresse, ils aperçoivent dans l'entrée de l'hospice, un homme à la barbe mal rasée tenant un chapeau défraîchi entre ses mains. L'homme s'approche soudain d'un pas décidé dans leur direction. « **Ma sœur est très inquiète. Son mari n'est pas revenu chez lui depuis sa dernière collecte il y a trois jours.** » Il regarde un des PJ dans les yeux : « **J'espère qu'il ne lui est rien arrivé** ». Puis fouillant dans une de ses poches : « **Je viens faire une prière pour lui et un don pour l'hospice, si vous allez y jeter un œil aujourd'hui...** » (il sort de sa poche une bourse en cuir). La bourse contient 8 pièces d'or.

Karl Knuppel est un collecteur d'impôts. Il a disparu depuis deux jours et sa femme, Birgith est très inquiète. Elle accueille les PJ comme des sauveurs envoyés par son frère. « **Vous allez me le retrouver dites ?** » dit-elle « **et vous allez me le ramener c'est sûr !** ». D'après Birgith, il ne se serait jamais enfui avec de l'argent qui ne lui appartiendrait pas : « **C'est un homme respectable et droit, et le plus gentil des maris voyez-vous, mais personne n'aime ce qu'il est même lui en a parfois honte !** ». Si ce n'était pas encore le cas, cette "brave dame" devrait parvenir à convaincre les PJ de partir à la recherche de son "Karl". Il devait effectuer une collecte dans le quartier de l'université de Nuln.

## la Maison Abandonnée

Après avoir frappé à plusieurs portes du quartier que devait visiter Knuppel (ces scènes peuvent être jouées, à la discrétion du MJ), les PJ arrivent devant une porte entre ouverte. C'est dans cette bâtisse, désertée par ses propriétaires que se trouve le corps du collecteur d'impôts, étendu

sur le sol de la salle du rez-de-chaussée. A ses côtés, une sacoche entrouverte laisse paraître un boulier en bois et une bourse en cuivre d'où s'échappent quelques pièces de métal d'or et d'argent. Il faut se pencher sur le corps reposant sur le ventre pour s'apercevoir qu'il semble avoir été lacéré. Un personnage possédant la compétence Traumatologie pourra identifier les blessures : la victime a été sauvagement poignardée au torse à plusieurs reprises il y a 2 jours au moins. C'est sûr il n'est pas mort de la peste ! Dans la sacoche, un répertoire d'adresses et de noms montrent que sa dernière visite était à la **Taverne de l'Anguille Dorée** qui se trouve non loin de là sur les quais. Le nom est d'ailleurs pas raturé comme le sont les précédents noms... Dans la bourse du collecteur d'impôts, les PJ trouveront 38 Couronnes, 45 Pistoles d'argent et 23 sous de cuivre.

En fouillant un peu la pièce (et sur un test d'Initiative réussi), les PJ trouvent l'arme du crime : une dague à la lame tranchante maculée de sang. Sur le pommeau, un H stylisé, les armoiries d'une famille noble...

Libre à eux de ramener l'argent de la dernière collecte à Birgith Knuppel en lui racontant ce qu'ils ont découvert et ce qu'il était advenu de son mari. Dans un cas comme dans l'autre, ils auront quelques problèmes dans les jours qui suivent, Birgith les accusant de meurtre et de vol (cette femme aura dissimulé l'argent éventuellement remis).

## La Maison du Marchand de Vin

Cette maison cossue a été cambriolée et vidée de ces objets et de son mobilier. Une étrange odeur faisant peut-être penser aux « vapeurs malsaines » de la Peste Noire si brillamment décrites dans les ouvrages de pathologie... Les quatre adultes sont encore là deux se trouvent à l'étage dans une chambre et deux autres se trouvent dans une grande pièce qui devait être le salon... Ils sont tous pratiquement nus. Un personnage possédant la compétence Pathologie pourra déterminer qu'ils ne sont pas morts de la Peste Noire (leur mort a été trop soudaine pour cela) mais d'une sorte d'asphyxie (les globe empoisonnés). Il y a des morceaux de vers un peu partout mais cela ne devrait pas surprendre les PJ car la maison toute entière est sans dessus dessous !

L'intérêt de cette maison n'est pas dans ses étages mais dans son sous-sol. De nombreuses pièces souterraines forment l'immense cave de ce marchand. Creusée à une profondeur très importante sous les fondations de la maison, on y accède par un escalier en colimaçon très étroit de plus de deux cent marches. La pièce principale de la cave (comme l'ensemble du complexe) est mal éclairée. Un Skaven se trouve immobile, dans l'angle opposé, à l'ombre d'une énorme poutre. Il a été surpris par leur arrivée. Un PJ déclarant qu'il observe la pièce verra deux petits yeux luisant, tapis dans cette obscurité. Le Skaven se sentant découvert imitera le miaulement d'un chat...

Si malgré tout, un PJ fait mine de s'en approcher, le Globadier Skaven bondira sur lui et le griffera au visage (*Blessure infectée*). Profitant de la surprise, il lancera un Globe en verre (*voir descriptif plus loin*) qui viendra se briser au milieu de la pièce répandant presque instantanément un gaz suffoquant, permettant ainsi à son lanceur de disparaître dans l'obscurité. Il est impossible de suivre le Skaven.

L'histoire pour le MJ : une centaine de Skavens se sont réfugiés dans cette maison au moment où la galerie a été inondé, déclenchant par leur présence un début de Peste Noire (cf : pages 82-83 du livre de base)... Un personnage possédant la compétence pistage reconnaîtra des traces de pattes griffues de dizaines de « très gros rats » sur le sol des caves.

## Le Tunnel

Si les PJ font quelques recherches dans la cave du marchand de vin, ils découvriront dans une des pièces humides semi-inondées par l'eau du fleuve, toute proche, une ouverture béante

pratiquée dans un des murs en briques. Cette ouverture, assez large pour laisser passer un homme de front semble descendre encore plus bas. Un personnage possédant la compétence Vision Nocturne (ou une lanterne) pourra constater qu'il s'agit d'un tunnel creusé par des outils et non un simple affaissement. Pour y descendre, les PJ doivent se procurer une corde et le matériel nécessaire pour l'exploration. Sauter dans ce puit est assez facile (considérer qu'il s'agit d'un Saut de 4 mètres) mais il sera impossible au PJ de remonter par où il est venu sans matériel adéquat ni un guide...

### Table des évènements par journée

1er. Un chariot s'arrête devant la porte de l'hospice. Il contient des vêtements en bon état et des chaussures offerts par donateur inconnu (qui est en fait le cambrioleur complice). Les soeurs de Shally sont ravies mais ce qu'elles ne savent pas, c'est qu'en laissant entrer le chariot, et en distribuant les vêtements, ils laissent entrer la peste dans l'Hospice tout entier !

2eme. Katharine, la mère de Thomas est mourante et demande son fils à son chevet. Elle lui fait promettre de tout faire pour aider les soeurs et l'hospice. Juste avant de mourir, elle lui demande également de porter son collier. C'est en fait une amulette d'Adamantine qui augmente l'endurance de son porteur à 7.

3eme. De nouveaux malades sont accueillis à l'hospice. La population du quartier commence à s'inquiéter. Un prédicateur harangue la foule en parlant d'un roi cornu à la tête de rat... Il décrira Gazhisk comme il l'a réellement vu en ajoutant des détails démoniaques (les cornes...). Motivé par une récompense, il indiquera l'endroit où il l'a vu : l'Université de Nuln !!!

4eme. L'hospice est surchargé de malades. La foule assiège l'hospice. Un agitateur accuse les soeurs de Shallya d'héberger des malades contagieux responsables de tous les décès et demande à ce qu'ils soient chassés de la ville. La garde installe des points de contrôle, empêchant quiconque de quitter le quartier. Les fenêtres et les portes de nombreuses maisons sont murées.

5eme jour. Des nuages noirs survolent la ville, obligeant les habitants à s'éclairer en pleine journée. Puis une pluie grasse et huileuse se met à tomber sur les toits des habitations...

### La Taverne de l'Anguille

Cet établissement est fréquenté par des marins du fleuve et les dockers. Il est ouvert que tôt le matin ou le soir à la tombée de la nuit. Une forte odeur très désagréable (insupportable pour un nez elfe) s'engouffre dans les narines des visiteurs lorsque l'on s'en approche. C'est un bâtiment solitaire près des quais et proche d'une des sorties des canalisations de la ville. Sur le mur, près de la porte d'entrée, se trouve un panneau d'affichage sur lequel est accroché un avis de recherche destiné aux chasseurs de primes et concernant un certain **Carlo Seguraverde**. La récompense est de 250 CO pour sa capture... (Le dessin est très peu soigné et on ne reconnaît pas l'elfe jeune initié).

De jour, frapper aux volets clos ne donnera rien et personne ne répondra. Ce n'est pas une auberge et personne n'y vit. Y entrer par effraction n'est pas si dur que cela (DS : 20%) mais a part quelques couronnes et des barils de bière, rien d'intéressant ne se trouve ici.

Le propriétaire est Klaus Verspatung, un homme barbu au crâne lisse couvert d'un bonnet noir. Il proposera une bière ou un verre de son tord boyaux "si apprécié par ses clients" (coût : 5 sous). On ne fera pas trop attention aux PJ à leur entrée. Les clients sont des hommes peu accueillants voire même inquiétants, mais ce soir pourtant ils semblent écouter calmement un homme assis près de l'entrée. Cet homme fait de grands gestes éloquents. Un chien de chasse est couché à ses pieds, faisant mine de dormir. Pourtant, si les PJ sont agressifs ou embêtent le Patron avec

des questions, celui-ci haussera le ton et 1D6 + 4 gros bras viendront "serrer" les PJ. Sortir une arme dans ses conditions serait très regrettable mais si les PJ désirent réellement avoir des réponses, ils devront soit user de grande diplomatie (avec un malus de -20% aux tests) soit payer entre 2 et 10 Couronnes suivant l'apparence vestimentaire de vos PJ. En cas d'échec aux tests, les marins ne seront pas contre l'idée d'une bonne bagarre (les meuble ont encore les cicatrices des précédentes qui eurent lieu ici). L'établissement de Klaus Verspatung est sous la protection des Filippozzi. L'un d'eux est d'ailleurs assis à une des tables de la taverne. Il sortira discrètement après l'arrivée des PJ pour prévenir ses frères. Ils pourraient bien préparer un piège aux PJ à leur sortie, dans une des ruelles sombres et peu fréquentées...

Klaus Verspatung dira avoir en effet reçu Knuppel et ce dernier s'en est retourné contant. Apprenant sa mort, Klaus dira « **Ah je suis bien triste, il n'était pas gourmand lui, il faudra se méfier de son remplaçant !** ».

L'homme que tout le monde écoute est Helmut Katzchenjäger. Il raconte une de ses parties de chasse avec sa meute, à la poursuite d'un homme bête dans les montagnes grises. Il racontera en détail comment l'animal hurla des paroles presque humaines alors que ses chiens lui déchirait la chair... Il dira ensuite être venu à Nuln pour rendre service aux autorités de la ville qui souhaitent lancer une campagne de dératisation. Un sous par queue est le salaire qui lui a été proposé comme d'ailleurs aux ratiers de la ville. Il se lancera à nouveau à la chasse aux rats dans les bas quartiers dès le lendemain. **"Comme de nombreux rats y ont fait leur apparition ces jours derniers, il faut les éradiquer avant qu'ils envahissent l'ensemble de la ville. Moi et mes chiens on fera du bon boulot."**

Helmut acceptera d'être accompagné par les PJ lors de sa prochaine expédition dans les sous-sols de la ville (qu'il pourra également rencontrer plus tard dans cette aventure) si ces derniers peuvent payer ce qu'il demande : 1 CO par personne. En cas d'accord, ils se donnent rendez-vous le lendemain dans cette même auberge.

« **Bon je vais vous laisser, je vais aller retrouver mes hommes** ». Il regarde sa montre à gousset et laisse glisser sur la table 5 Couronnes d'Or de sa bourse, puis sort accompagné de son chien. Quelque chose dans la conduite du trappeur devrait étonner les PJ. L'un d'eux a peut-être remarqué une petite statuette argentée (cf. :description) qu'il a dû sortir de sa poche avant de pouvoir payer... Suivre Helmut les conduira devant un entrepôt de pêche où il frappe trois fois sur la porte qui lui est précautionneusement ouverte...

## Les Prisonniers

Helmut est pour la première fois parvenu à capturer des Skavens. La guilde des sorciers lui en offre d'ailleurs une très forte somme (800 CO !). Un rendez-vous est fixé avec un certain Angus Augenarzt pour le surlendemain. Il les a enchaînés puis enfermés dans une solide cage à loups (un peu étroite pour eux) qu'il a pu transporter jusqu'à Nuln cachés dans sa carriole grâce à Aldbert et Berthold ses deux hommes de main. Les Skavens restent très silencieux et observent d'un œil mauvais autour d'eux. Ses chiens sont tous à l'intérieur. Ils mordillent des os ou sont semi-endormis dans des filets de pêche. Ils réagiront par des rugissements dès qu'ils entendront des bruits (même légers) à l'extérieur de l'entrepôt. Les PJ devraient s'en méfier car ils répondent aux ordres d'attaques de leur maître (et seulement lui). Helmut n'acceptera pas de les faire entrer dans le bâtiment.

Helmut rentrera ensuite dormir dans une auberge du port, laissant la surveillance des créatures à ses chiens et à ses hommes. Malheureusement, pendant la nuit, Aldbert et Berthold, sous la menace de "rats géants armés de bâtons et de pistolets", et "qui parlait très correctement leur langue" libèrent les Skavens. Deux des chiens, jugés trop menaçants, sont abattus.

## La Guilde des Sorciers

La Guilde de Nuln possède de nombreux logements pour ses membres. Celui qui nous intéresse est une grande bâtisse blanche à étages, devant laquelle se trouve un jardin aux plantes et aux arbres torturés. Un mur de près de 3 mètres de hauteur entoure l'ensemble et un lourd portail en fer forgé barre l'entrée. Une zone d'alarme magique sécurise l'ensemble.

Angus Augenarzt, le contact du trappeur, est un sorcier de niveau 1. Il occupe tout le second étage depuis près d'un an. Le reste de la résidence est vide. Le but de ses recherches est de percer certaines connaissances skavens retranscrites dans des ouvrages manuscrits en langage classique ou en langue skaven (Queekique). C'est un mutant. Trop longtemps exposé à la pierre distordante, son corps, qu'il dissimule sous des vêtements épais est couvert de poils et deux incisives particulièrement développées et tranchantes blessent sa lèvre inférieure. Même si Angus Augenartz n'est pas sorti de cette maison depuis bien longtemps, il connaît parfaitement la présence des Skavens dans les sous-sols de Nuln mais cela, il ne le dira pas aux PJ. Il est en effet en contact régulier avec un certain **Professeur Theodosius**. Cet homme vient lui apporter une fois par mois des écrits sur la civilisation des hommes-rats. Se sont également des plans de constructions et d'inventions skaven et des incantations puissantes écrites en lettres fines et fourchues (arcanes skavens) sur des parchemins magiques. De nombreux sorciers dévorés par le mal et la soif de connaissance paieraient des sommes très importantes pour avoir accès à de telles informations, tout comme Angus Augenartz. C'est bien sûr lui qui a donné l'emplacement de la prison des skavens à Theodosius qui a immédiatement informé ses élèves...

L'objet qu'on lui a volé est un coffre en métal noir assez lourd et de taille moyenne. Apparemment tout s'est fait dans la nuit et rien d'autre ne manque. Le coffre possède un serrure fermée magiquement et Angus ne souhaite pas divulguer son contenu aux PJ. Il ne souhaite pas non plus que cette affaire s'ébruite et compte sur la discrétion des PJ. Sur le Mur, un X a été dessiné au charbon de bois sur un des murs de la pièce où se trouvait le coffre. Il leur propose la somme de 50 CO (Les PJ peuvent marchander jusqu'à 200 CO, au delà il préférera faire appel à d'autres personnes). Le coffre était destiné au professeur Theodosius qui en a fait la demande. Il lui faut donc absolument le récupérer rapidement pour lui livrer comme paiement.

## Le Professeur Theodosius

Erudit enseignant la philosophie à l'université de Nuln, il disparu mystérieusement peu de temps après avoir écrit le *Malefactorum*. Ce texte expliquait que d'une certaine façon, la nature de l'homme et de ses villes sont au moins partiellement responsables de la manifestation des Skavens et du Rat Cornu. Une fois l'ouvrage imprimé, ses écrits ont fait l'objet de nombreux débats jusqu'à l'intervention du culte de Sigmar, et de ses prêtres qui décidèrent de la purification de ces idées par le feu. De nombreux exemplaires de cet ouvrage disparurent alors dans les flammes et posséder un exemplaire est très mal vu. Alors que d'une idée intéressante, pouvait surgir une vraie étude de ces êtres, un culte décidait de bâillonner les chercheurs pour tenter de faire oublier ces hommes bêtes étranges à la population inquiète. C'est pourquoi, encore aujourd'hui, personne ne connaît la vraie nature des Skavens ou de leur dieu à cornes et beaucoup ignorent leur existence.

## La Cachette

Le grand X sur le mur de la pièce est bien sûr la signature du Dieu Ranald. Rencontrer un membre de la guilde des voleurs ne devrait pas être un problème pour un PJ de vocation FILOU. Mais il découvrira aussi rapidement qu'il existe un accord entre les deux guildes et qu'aucun voleur ne devrait se frotter à la guilde des sorciers qui, à Nuln est aussi celle des illusionnistes grands adorateurs du Dieu Mystificateur... Un **oratoire de Ranald** se trouve au numéro 32 de la Tauschenstrasse. Les PJ y apprennent finalement que les "enfants de Ranald" pourraient en être

les auteurs. Mais leur cachette ne sera donnée qu'à un PJ filou promettant de ne pas leur faire de mal...

Le coffre a en fait été volé par une bande de gamins des rues qui pensaient trouver à l'intérieur de ce dernier quelques pièces d'or ou un quelconque objet précieux justifiant la pose d'une serrure aussi complexe et un métal aussi lourd et épais que le plomb comme écrin... Ils parvinrent, non sans quelques efforts, à crocheter la serrure mais furent rapidement déçus par ces pierres noirs, certes, aux beaux reflets lumineux mais sans valeur à leurs yeux. Rudiger est leur chef. C'est un enfant de 11 ans environ et déjà bien costaud qui ne laissera pas le coffre aux PJ sinon contre un objet (un boulier devrait faire l'affaire). Des tâches de rousseur parsèment son visage. Un petit gros est son second : Faustmann. Ce dernier décrira sans hésitation la façon dont ils s'y sont pris pour voler le coffre, profitant de l'arrivée de cinq étudiants déguisés devant l'entrée de la bâtisse blanche pour se glisser à l'intérieur, à leur suite (lorsque le sorcier ouvrit la grille depuis une des fenêtres, d'un geste de la main)...

Interrogé au sujet d'enfants qui traîneraient dans les alentours, Angus Augenarzt déclarera avoir entendu leurs rires bien souvent et remarqué leur présence dans la rue. Il se souviendra même un jour, alors qu'il les observait par la fenêtre, en avoir vu plusieurs brusquement disparaître sous ses yeux... En descendant dans la rue, les PJ découvrent à l'emplacement des "disparitions" un passage crasseux le long du grand mur d'enceinte donnant sur les égouts et leur cachette : une petite pièce souterraine contenant des objets de diverses rapines dont le coffre et son contenu. Si les PJ lui ramènent les pierres, il leur remettra la somme convenue puis les invitera à partir.

## L'Université de Nuln

Le hasard "semblant" faire mal les choses, toute la première semaine du deuxième mois de l'année, la plupart des étudiants se déguisent. Le thème choisi cette année est justement le rat ! Les déguisements sont plus ou moins sophistiqués. Cela va du simple masque en papier mâché au costume de fourrure noire recouvrant tout le corps et pouvant faire totalement illusion devant des imbéciles peu regardant. C'est cela qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les pousser à venir faire un tour à l'université. Ce sont les plus jeunes étudiants qui sont plus particulièrement tenus de respecter cette coutume et qui doivent porter ces accoutrements toute une semaine. Ils ne troqueront pas leurs habits sinon contre une somme d'or rondelette...

L'université est divisée en trois principaux collèges. Le Général Studium qui regroupe les 7 principaux arts (Astronomie, Géométrie, Arithmétique, Musique, Rhétorique et Grammaire). Le Faculti Superior où on enseigne la Théologie, la Médecine, la Philosophie et la Lois. Et enfin, le Collegium Arcanum qui regroupe les études de la Magie et du Mystique. Cinq étudiants appartenant à ce dernier collège sont bien connus à l'université et se sont associés à la cause de Théodosius : la victoire de la vermine sur l'humanité. Le thème des déguisements a été choisi par les anciens élèves du professeur qui se sont fabriqués les leurs...

Interroger les autres professeurs sur Théodosius donne généralement les réponses suivantes : "C'était un vrai rat de bibliothèque ! Nul ne sait ce qu'il est devenu suite à l'interdiction de son ouvrage. Certains disent qu'il parlait une langue qu'il attribuait à ce peuple imaginaire dont il disait connaître les moeurs."

En se faisant passer pour un étudiant (à condition d'avoir l'âge ou l'allure appropriée) et en étant très persuasif, il est possible d'obtenir un exemplaire du *Malefactorum* (valeur : de 15 à 85 CO) auprès des membres du groupe. Ces étudiants sont tous issus de familles fortunées (ce qui leur a permis de poursuivre leurs études aussi loin) et tous prennent leur rôle à cœur. La seule fille, Clara, est la fille du capitaine de la Milice... Mais cela, les PJ risquent de le découvrir à leur dépend. Le groupe devrait à nouveau rencontrer Théodosius lors d'un rendez-vous fixé en plein jour, 3 jours avant l'invasion, sur la grande place pavée, la Reiks Platz, près du Vieil Orme Sacré. Ce pourrait être l'occasion pour les PJ de faire arrêter l'espion...

## Les Chasseurs de Primes

C'est ce moment là que peut choisir le MJ pour faire intervenir des Chasseurs de primes à la recherche du hors la loi... Ce passage du scénario n'est strictement pas obligatoire bien sûr.

## La Caverne

L'exploration de la galerie Skaven devrait les mener (après quelques embûches et autres pièges) à une immense grotte naturelle creusée par l'érosion qui est aussi le repère principal des hommes-rats sous Nuln. Si les PJ n'ont semble-t-il pas fait le tour des indices nécessaires (découvert la pierre distordante, l'existence de l'espion...), le MJ peut décider de ne pas leur permettre d'accéder à ce passage clef du scénario pour qu'ils y reviennent plus tard...

Dans cette Grotte, une machine de grande taille réalisée avec des matériaux de récupération pris à la surface et élaborée par les sorciers-ingénieurs du clan Skryre, fonctionne en permanence. Elle produit un bruit régulier alliant crissements aiguës et chocs métalliques. Une vapeur blanche s'échappe d'une cheminée en cuivre noircie en son sommet. Il y a en permanence 2 à 3 hommes rats qui s'activent autour d'elle, l'alimentant en toutes sortes de combustibles. Son rôle est de maintenir les galeries et cet antre au sec, en empêchant l'eau du fleuve de s'infiltrer à travers les parois les plus poreuses du sous-sol de la ville. Grâce à elle, ce qui semblait impossible aux sapeurs skavens il y a encore quelques temps, l'est enfin aujourd'hui.

Soudain les PJ aperçoivent un groupe. L'un des membres est un humain (il s'agit bien sûr de Théodosius). Il porte une grande capuche qui cache en partie son visage. Il ne semble pas être prisonnier bien au contraire, il semble discuter avec un Skaven que Helmut reconnaîtra sur le champ : « Je reconnaîtrais cette fourrure blanche et cette tête de fouine n'importe où ! C'est mon mulot ! ! ». ».

D'où ils se trouvent, les PJ peuvent observer tranquillement toute la scène. Mais s'ils portent avec eux le coffre en plomb ou tout morceau de pierre distordante, l'un des sorciers-ingénieurs lèvera la tête, semblant renifler l'air. Il aura détecté la présence des pierres et des PJ par la même occasion ! Partant de là il ne le reste que très peu de temps avant d'être découvert.

## Le Rat Ogre

Placez cette intermède dès que vos PJ se sentent un peu trop en confiance ou dès qu'ils décident de quitter les lieux : soudain, un couinement se fait entendre. Cela ressemble à une alerte. Effectivement, un skaven brandit une lance au dessus de sa tête. Ils sont découverts! Les PJ ne le savent pas encore, mais on vient de lancer à leur poursuite un rat ogre particulièrement féroce...

## La Fuite

Si les PJ décident de fuir dans les tunnels pratiqués par les Skavens pour retrouver le chemin vers la sortie donnant dans la cave de la maison abandonnée, ceux-ci auront la désagréable surprise de voir que l'eau qui avait envahi cette dernière a gagné également le puit. Ils seront donc rapidement obligés de faire demi-tour. La meilleure solution pour sortir est de gagner les égouts qui communiquent avec les galeries skavens. Certaines parties des canalisations ont été piégées par les hommes-rats. Un passage pourra ainsi être piégé et déclencher un éboulis de pierres et un effondrement d'une voûte au passage d'une personne ce qui bloque soudain la progression des PJ. A moins de posséder la compétence Reconnaissance des pièges, les PJ (du moins celui qui prend la tête du groupe) tomberont presque systématiquement dans le piège

tendu. Les Skavens sont des spécialistes en la matière. Tout test d'initiative subit une pénalité de 20%.

Si les PJ ne parviennent pas à repousser le rat ogre (échec au test de peur....) et si Helmut est avec eux, il fera attaquer le monstre par ses chiens. Cela devrait donner suffisamment de temps pour que les PJ prennent de l'avance sur leurs poursuivants.

Helmut ne connaît pas plus les égouts que les PJ... Mais heureusement pour eux, quelques personnes les ont précédé. Laissez les PJ se perdre dans les méandres de ces canalisations et dans les collecteurs boueux jusqu'à ce que l'un d'eux découvre une marque sur un des murs : un grand X dessiné à l'embranchement de deux galeries. Suivre les X dessinés par les gamins pour se repérer, les mènera directement par le chemin le plus sûr vers la sortie la plus proche: une sortie d'égout à ciel ouvert !

Enfin à la surface, les PJ pourraient tenter de prévenir les autorités. Bien sûr leur histoire ne sera prise au sérieux par aucun capitaine de la garde (cf.: **L'Université de Nuln**) et ils seront emprisonnés de force s'ils insistaient... Helmut Katzchenjäger leur donnera plutôt rendez-vous à l'Anguille où il compte retrouver ses confrères ratiers.

## L'Oratoire

C'est ici que pourront prendre refuge Adam Grandpied et ses gardes du corps.

Un oratoire de Ranald se trouve dans la rue qu'une vieille plaque en bois nomme Taüschendstrasse. Il est situé au numéro 32, dans une maison qui de l'extérieur, rien ne la différencie distinctement d'une autre de ce quartier plutôt pauvre. En s'approchant de la porte, on peut voir sur le linteau, au dessus de l'unique porte d'entrée, des inscriptions gravées dans le bois. La compétence *Pictographie – Voleurs* est nécessaire pour déchiffrer cet avertissement : " Demeure de Ranald le Trompeur ". Les deux fenêtres du rez-de-chaussée ainsi que celles se trouvant à l'étage sont perpétuellement fermées, même pendant la journée et il est donc impossible de jeter un œil... Cette maison est régulièrement visitée plusieurs fois par semaine, par des adeptes du Dieu des voleurs (voleurs, illusionnistes, commerçants,...) et des habitants du quartier qui voient en Ranald le protecteur des pauvres gens. Quelqu'un frappant à la porte sera observé par une petite ouverture grillagée à la hauteur de la serrure. C'est un halfeling du nom d'Humfried Piedagiles qui soumet les inconnus au contrôle (c'est par lui que le MJ pourra informer ou guider les PJ).

Pour être admis à entrer, les inconnus non accompagnés par un membre du culte doivent connaître le mot de passe qui change régulièrement.

A l'intérieur, tout pourrait se confondre avec l'intérieur d'une résidence normale. La salle de l'oratoire se trouve au rez-de-chaussée. Elle est faiblement éclairée par des bougies. Cette pièce n'a rien de particulier si ce n'est une statue d'un homme debout dont les doigts de la main droite sont croisés, signe de chance. Sur l'autel est posée une urne pour les donations. L'urne de Ranald le Mystificateur se présente sous la forme d'un coffret en bois peint en rouge, de taille classique. Elle possède entre autres une serrure magique d'un métal jaune dont il n'existe aucune clef, et est décorée d'un X de couleur dorée sur chacune de ses parois. Il y a dans la maison en permanence entre cinq et six adorateurs du Dieu des voleurs. Ils sont soit installés dans les chambres à l'étage, soit dans le bureau ou accompagnant les visiteurs.

Une issue secrète donnant sur les égouts de la ville se trouve dans la cave. C'est par là que s'enfuient les voleurs pourchassés par des gardes. Ces égouts et ces passages souterrains leur permettent de réapparaître n'importe où dans la ville. C'est par ici également que les PJ pourraient débiter leurs recherches dans les égouts...

La guilde des voleurs locale est assez puissante et bien qu'elle ne possèdent pas son repère dans le quartier, certains de ses membres habitent les étages ou les sous-sols des mansardes inhospitalières qui s'y trouvent.

## L'Invasion

L'invasion se prépare et sera effective 7 jours après la découverte du corps de Karl. Les PJ doivent en être conscients à présent. Si le clan Skyre n'est pas parvenu à s'emparer du contenu du coffre, Gazhisk ne pourra pas lancer le sort *Tempête Distordante* (mais ce projet ne sera seulement que retardé s'il n'est pas tué...). S'il se trouve en possession de la statuette en argent (composant nécessaire du sortilège), le sorcier-ingénieur lancera plusieurs fois le sort *Appel des Rats* et les lâchera à l'assaut de la ville. Ces nuées de rats précéderont l'attaque des Skavens rassemblés quelques instants plus tôt dans la grande caverne. La meilleure façon de stopper l'invasion est de noyer les rats sous des tonnes d'eau provenant du fleuve et pour cela, la cible doit être cette machine si étrange... S'en approcher sera très délicat. Mais peut-être que les PJ trouveront un déguisement suffisamment crédible parmi ceux des étudiants... Si les PJ échouent, des membres du clan Pestilence pourraient décider de mettre fin à cette tentative du clan skyre de se réimplanter dans cette région en lançant une de leur attaque pathologique fulgurante.

## Les secrets du Clan Skyre

Ce clan a rassemblé de nombreuses connaissances et savoirs technologiques. Sa puissance est fondée sur des agents humains (comme Théodosius) travaillant pour lui en surface (en organisant principalement des enlèvements de scientifiques et d'inventeurs humains). Ils ont été également impliqués dans quelques incursions dans les citadelles de nains du Chaos. Le clan est plus spécialement à la recherche de Malpierre et souhaite consolider sa présence en Tilée et dans le Sud de l'Empire tout en affaiblissant les autres clans présents dans la région. Le bruit court que le clan travaille sur une nouvelle sorte d'armement d'une impressionnante puissance. Ce clan est dirigé au sein du conseil des treize par le Seigneur sorcier Morskittar.

## Conclusion :

Si les PJ parviennent à sauver la ville et ses habitants ils méritent chacun 100 pts d'expérience ainsi qu'entre 0 et 50 points suivant leur niveau d'interprétation de leur personnage. Tuer Gazhisk rapporte 40 points d'expérience supplémentaire au PJ. Détruire la machine rapporte 30 points d'expérience. Enfin, 20 points par PJ est attribué en cas d'arrestation de Théodosius (mais zéro pour sa mort). La plus importante récompense est bien sûr un Point de Destin pour tout personnage d'alignement Neutre ou Bon étant membre de l'équipe. Il faudra certainement un certain temps avant que tout redevienne comme avant dans la cité de Nuln et de nombreux habitants pleureront leurs morts... Je n'ose imaginer, tout comme vous, ce qu'il adviendra si les PJ n'y parviennent pas !

Sébastien Boudaud  
www.legrimoire.net  
Fanzine Le Grimoire

## II] AIDES DE JEUX

### LA MAGIE SKAVEN

Les sorts utilisant de la pierre distordante comme composant sont les plus puissants de la magie Skaven, mais ces derniers préfèrent largement consommer cette Malpierre en poudre (ce qui leur permet de récupérer des points de magie) plutôt que de la gaspiller de cette manière... D'autres sortilèges Skavens (Boule de Distorsion, Nova Distordante...) se trouvent détaillés dans l'ouvrage *Arcanes Magiques*. N'hésitez pas à les ajouter à la panoplie de l'enchanteur Skaven de ce scénario...

## Appel des Rats

Magie Skaven (cf. ouvrage *Arcanes Magiques*)

Niveau de sort : 1

Points de Magie : 3

Portée : 1200 mètres

Durée : 1D6 Tours

Composant : une petite statuette en argent du Rat Cornu.

Avant de lancer ce sort, le sorcier Skaven choisit quelle sorte de rat va être appelée. Ce sort attire tous les rats (s'il y en a) se trouvant à une portée de maximum de 1200 mètres. Ils se rassembleront à l'endroit où l'enchanteur se trouvait en jetant le sort. Le nombre maximum de rats attirés peut-être déterminé aléatoirement mais c'est au MJ de décider combien de rats sont réellement à la portée de ce sort. Les rats comptent comme une nuée et obéissent alors à toutes les instructions, simples, de l'enchanteur. Les rats apparaissent jusqu'à la fin de la durée du sort au rythme moyen de 6D10 par round !

**Note** : une nuée est constituée à partir de 100 individus. Le profil indiqué page 242 de WJRF est celui d'une nuée de 1000 rats de taille classique. Dans une grande ville comme Nuln, le MJ peut considérer que le nombre de rats disponible pendant la durée du sort est illimité. Attention donc, ce sort risque d'être très dévastateur !

## Infection

Magie Skaven (cf. ouvrage *Arcanes Magiques*)

Niveau de sort : 2

Points de Magie : spécial

Portée : 24 mètres

Durée : instantanée

Composant : Une queue de scorpion des marais.

Ce sort peut être jeté sur une créature ou sur plusieurs se trouvant à moins de 24 mètres de l'enchanteur. Si ce sort est jeté sur une seule victime, l'enchanteur dépensera 3 points de magie. S'il est jeté sur un groupe de personnages, l'enchanteur devra dépenser 6 points de magie plus 1 point par personne. Les skavens sont immunisés aux effets de ce sort. Toute autre créature affectée doit réussir un test de FM pour en annuler les effets (avec un bonus de +10% pour toute créature possédant la compétence Immunité aux Maladies). Toute créature qui échoue à ce test ET qui perd un point de B ou plus dans les 24 heures qui suivent souffrira automatiquement d'une Plaie Infectée (cf. livre de Base).

**Note** : Les Personnes sous l'effet de ce sortilège dégagent une *légère* odeur de pourriture que rien (ni même un parfum elfe entêtant) ne fait disparaître...

## Tempête Distordante

Magie Skaven (cf. ouvrage *Arcanes Magiques*)

Niveau de sort : 4

Points de Magie : **70**

Portée : 2400 mètres

Durée : 10 Tours

Composant : De la Malpierre en quantité.

Ce sort crée une tempête distordante chargée de particules chaotiques. Pour réunir le nombre de Points de Magie nécessaire, le sorcier skaven doit ingurgiter une grande quantité de morceaux raffinés de pierre distordante. Et même s'il provoque une tempête à la portée et à la force encore dix fois inférieure à celle qui ravagea la ville de Praag, les mutations qu'elle entraîne sont identiques. Ce sort ne provoque ni la Marée du Chaos et aucune Vague Déferlante n'inonde la zone d'effet du sort. Il s'agit d'un souffle violent qui est chargé de poudre chaotique. Elle peut être assimilée à une forte tempête et peut même passer pour telle dans un lieu côtier... Chaque créature vivante doit réussir un test de FM (-40%). En cas d'échec, le personnage développera une mutation après la période indiquée ci-dessous :

1D10	
1 à 4	1 Tour de jeu (pendant la tempête !)
5 à 7	2D6 jours
8 à 9	1D10 mois
10	1 an ou plus

**Note :** Tout être vivant (animaux, insectes, végétaux...) est touché comme certaines choses inanimées d'ailleurs...

**Résistance au Chaos :** il ne s'agit pas là d'une compétence mais bien d'un don. On considère qu'un halfeling sur 6 est de souche saine et dispose encore de cette capacité. S'il y a un PJ halfeling dans votre groupe, il peut être considéré comme étant un de ces individus. Adam Grandpied en fait partie ! En terme de jeu, cela se traduit par un bonus de 40% lors des tests déterminant des mutations ou des folies dues au Chaos (cf. *Grimoire Tome 3*).

## Les Filippozzi

(Profil type)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	35	3	3	9	39	1	35	30	30	40	25	35

Dotations et compétences : cf. Voleur.

Il y a dans cette famille de racketteurs, le grand père (fabio), le père, cinq frères, et si nécessaire huit cousins peuvent être appelés à la rescousse... Antonio est le père et digne représentant des Filippozzi. C'est avec lui que devra « discuter » Adam Grandpied. Ce n'est pas un Seigneur du Crime, comme il en existe en Tilée, mais un simple racketteur très gourmand. Si le MJ le décide, les frères Filippozzi et leurs cousins pourraient mener la vie dure aux PJ au cours du scénario, en se trouvant sur leur chemin aux moments où les PJ ne s'y attendent pas... Lars et Thomas seront certainement contents de pouvoir régler des comptes...

Profil de Fabio :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	55	53	4	4	10	42	2	35	42	33	45	30	39

Dotations et compétences : cf. Racketteur

## Gamin des rues

Les enfants de Ranald (profil type) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	22	27	2	2	5	40	1	36	24	25	22	23	30

**Compétences :** 20%/Course à pied ; Vol à la tire.

**Dotations** : fronde, 10%/bourse en cuir volée (contenant 1D6 CO).

## Helmut Katzchenjäger (Trappeur, Chasseur de Prime)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	42	45	4	2	7	43	1	43	34	30	40	27	25

Helmut est un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux grisailant et aux yeux gris bleus. Il porte une veste de fourrure noire bariolée de bandes vertes qu'il dit avoir fait lui même à partir d'une dépouille d'homme bête à la tête de cerf. Helmut Katzchenjäger est un chasseur de primes. Il a avec lui deux hommes et une meute de chiens.

**Dotations** : Corde de 10 mètres, bonnet en fourrure, arbalète avec munitions, une hache (arme simple), cinq paires de menottes et une chaîne de 7 mètres, un filet, un piège à ours, une lanterne, une statuette en argent du Rat Cornu (qu'il a prise au skaven blanc), 30 CO.

**Compétences** : celles de Chasseur de Prime et de Trappeur *plus* Dressage (Chiens).

### Chien de meute (profil type) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	33	0	2	2	5	40	1	-	24	14	43	43	-

Ils sont très répandus partout dans l'Empire. Ils sont rassemblés en meute pour la chasse. Ils peuvent suivre une trace pendant des heures. Les tests de recherche ont 80% de chance de réussir mais seulement 20% sous la pluie, dans des marais... Un meute a une hiérarchie qui lui est propre. Celle-ci, composée de 14 membres a pour chef une chienne au poil noir et au regard féroce (E : 3 ; B : 6).

## Aldbert et Berthold (Ratiers)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	25	3	3	7	30	1	35	25	29	38	29	24

Ils se qualifient comme les "Soldats de la Vermines" et prennent leur métier très au sérieux.

**Compétences et dotations** : celles de ratier. Ajoutez à cela quelques gros morceaux de fromage malodorants.

## Théodosius (Etudiant, Erudit, Explorateur, Espion)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	49	48	4	4	13	50	2	61	47	62	77	59	54

Théodosius est un homme de 45 ans, les cheveux blancs et filasses, la barbe mal taillée mais propre. Il fut enlevé il y a près de deux ans par les Skavens. Le professeur est dorénavant un espion à la solde du clan Skryre, un homme animé par la vengeance et par la volonté d'être enfin reconnu. Pour beaucoup de gens il est mort, sauf pour un groupe de cinq de ses anciens élèves, encore à l'Université de Nuln, avec lesquels il fixe des rendez-vous secrets (pour leur donner des directives et échanger des informations) dans des lieux isolés ou des habitations abandonnées. Lors d'une de ces rencontres, ils furent surpris par un collecteur d'impôt et par accident, Kurt

Hofflich (l'un des étudiants), frappa le pauvre homme de plusieurs coups de couteau... Bientôt, il l'espère, tout le monde à Nuln se rendra compte qu'il avait raison !

**Alignement** : Mauvais (ainsi que les étudiants avec lui)

**Compétences et Dotations** : celles des carrières choisies.

### Les Skavens (3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	43	35	4	3	7	50	1	24	24	14	18	29	14

Les Skavens sont couverts d'une fourrure dense qui va de la couleur marron au noir. Aucun d'eux ne parle la langue des PJ mais le Queekique n'a aucun secret pour eux... **Le MJ ne doit pas hésiter à les utiliser en cours de scénario comme rencontre dans les égouts.**

**Notes** : L'un d'eux à une queue préhensile qui peut tenir une arme supplémentaire (son nombre d'attaques est de 2). Un autre s'est rongé une patte (une main) pour se libérer d'un des pièges d'Helmut Katzchenjäger et cela réduit sa Dextérité à 14. Le troisième possède la marque du Rat Cornu sur son front (Le Skaven possède un point de Destin). Chacun possède la compétence *Esquive*. Ils n'ont bien sûr pas d'arme au début du scénario mais s'en fabriqueront très rapidement (35% de chance de provoquer des plaies infectées). Ils accompagneront Gazhisk dans ses déplacements.

### Gazhisk

(Sorcier Skaven niveau 4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	50	45	4	3	11	60	1	33	44	45	25	39	18

Ce Skaven se différencie des autres par la couleur blanche (mais sale) de sa fourrure. Il semble également posséder un regard (des yeux rouges) encore plus malicieux que les autres... Deux longues dents dépassent de sa gueule. Il parle de façon lente et avec un fort accent (ajoutez des SSS partout dans vos phrases) le langage Occidental.

Points de Magie : Les skavens n'ont pas à proprement parler de niveaux maximum. Au début du scénario, encore faible, il possède 10 Points de magie seulement. Mais le professeur Théodosius doit lui remettre un coffret rempli de ces pierres qu'il adore... Chaque fois qu'il englouti un morceau raffiné de pierre distordante, il gagne 1D6 Points de Magie supplémentaires. Son objectif est d'avoir la puissance nécessaire (atteindre 70 Points de Magie) pour jeter le sort « **Tempête Distordante** » sur la ville de Nuln. Ce sera cette tempête qui précèdera l'invasion.

### Rat Ogre (profil type)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	33	17	5	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Les rats ogres sont une création du clan Moulder. Se sont d'immenses créatures ayant l'aspect d'un skaven de grande taille (plus de 3 mètres de hauteur), possédant des muscles, des griffes et des crocs disproportionnés. Malheureusement, se sont des monstruosité stupides qui doivent être contrôlées par maître skaven.

**Règles spéciales** : Les Rat Ogres créent la Peur chez toute créature vivante de moins de 3 mètres. Ils sont eux même immunisés à la Peur. Un rat ogre a 20% de chance d'avoir 1D3 mutations du Chaos (cf. :Slaves of Darkness). Il sont tous sujet à la stupidité s'il n'y a aucun "dresseur" skaven à moins de 10 mètres.

## LES GLOBES

Les globes de gaz empoisonné sont de petites sphères en verre, creuses de l'intérieur, contenant de la poudre de pierre distordante mortelle et du gaz corrompu. Une fois inhalé, ce gaz cause la rupture des vaisseaux sanguins dans les poumons qui se remplissent de ce sang entraînant la mort en quelques minutes. En contact avec la peau, il fait éclore d'horribles boursouflures remplies de pus brûlants et les blessures provoquées se mettent à suinter. Le contact prolongé a un effet semblable à de l'acide versé sur la peau. L'exposition d'un globe au niveau des yeux peut causer la cécité. *Le Globadier* peut jeter autant de globes qu'il le désire (autant qu'il a d'attaques par round), mais un test d'initiative est nécessaire pour chaque échec au jet ! Un échec signifie que le lanceur a relâché et a brisé le globe juste à ses pieds... Un résultat réussi signifie que le lanceur peut continuer à jeter, mais tous les jets multiples ont une pénalité -10 due à la difficulté de l'action.

Pour atteindre sa cible, le lanceur doit réussir un test de CT. Un jet réussi signifie que la cible a été frappée, et que le globe a cassé, libérant son gaz empoisonné dans une zone centrée sur la cible. Un test de CT non réussi signifie que le globe de poison a manqué sa cible et que la localisation doit être déterminée comme s'il s'agissait d'une bombe (cf. : Livre de Base). La cible peut encore être frappée par le globe... Une fois l'emplacement du globe cassé ayant été déterminé, tous être vivant dans un rayon de cinq mètres souffrira des effets du gaz empoisonné. Ce gaz cause une perte immédiate de 1D6 points de Blessure, sans compter l'Endurance ou les points d'armure, y compris toute armure magique éventuelle. Le gaz imprègne et s'attaque à tout dans la zone de l'effet : les yeux, les poumons, et la peau des victimes.

Tous ceux affectés par le gaz doivent faire un test d'Endurance. S'ils échouent, ils s'effondrent, vomissant leur sang, et sont inconscients pour un round. Ils doivent réussir un test d'Endurance (1 par round max) pour se remettre sur leurs pieds. Ceux qui réussissent au test peuvent continuer à agir avec un malus de 10% à leurs tests. Sur le deuxième round, ceux qui volontairement ou involontairement sont restés dans le gaz, subissent les effets du gaz sur le deuxième round. Le nuage de gaz restera pour trois rounds, les premiers dommages sont calculés avec 1D6, et 1D4 points de Blessures sont perdus durant les deuxième et troisième rounds. Après ces rounds, le gaz de poison ne fait aucun autre dommage. La pénalité -10 pour ceux ayant échoué à leur test d'Endurance demeurera jusqu'à ce qu'ils se nettoient ou se baignent. Tirer avec une arme de tir ou de jet à travers le gaz empoisonné ou vers lui, se fait avec un malus de -20 au test. De la même manière, le sort *Rafale de Vent* fera dévier et déplacer le nuage pour un round avant de le disperser. Puisque l'arme est une arme à base de pierre distordante, elle cause des blessures infectées.

FIN

### Conseils au MJ

Vous pouvez parfaitement vous servir du background des personnages pour casser la linéarité du présent scénario. Insérer des éléments de votre cru afin de rendre cette citée vivante et cela en interaction, en lien direct ou pas avec le scénario.

Toute fois, nous vous proposons deux exemples. L'un a pour but de compliquer la tâche de vos joueurs, l'autre de leur proposer un salvateur renfort.

Profitant du désordre, un groupe anarchiste risque de se réveiller. Des étudiants de l'université, adeptes du dieu Tzeentch et conduits par un fanatique incendiaire initié à l'utilisation des bombes et autres outils de destruction, se lancent montés sur une carriole dans les rues de la ville.

Au cas où tout semble tourner mal, vous pouvez cher MJ faire intervenir un régiment impérial nain conduit par le capitaine Snorison et qui campe à l'extérieur de la ville. Ceux sont eux qui seront les plus à même de combattre un début d'invasion Skavens par les voies souterraines de la ville. Des combats sanglants sont en perspective !