

## **Les Rouages du Temps :**

Ce scénario concerne Waldemar Dreinke, de la Société du Glyphe. Pour 4 à 6 joueurs au moins en fin de deuxième carrière. Attention, l'intrigue est complexe, il est donc conseillé de la lire plusieurs fois avant de la faire jouer.

Les dessous de l'intrigue : L'action se déroule dans l'Empire, idéalement dans le Sud, à proximité de Nuln ou d'Altdorf. Les personnages joueurs vont être embauchés par Waldemar afin d'escorter un train à vapeur jusqu'à la ville de Gyscorheim, car le train transporte des pièces d'ingénierie de qualité exceptionnelle, impossible à reproduire. Les PJ vont repousser une attaque de bandits qui devait détourner les pièces en secret. Le fait que les PJ aient été témoins de l'attaque va bouleverser les plans de Waldemar visant à construire une machine temporelle. Il va tenter de les occuper le temps de finaliser la machine en les faisant enquêter sur une fausse piste. Ceci va fonctionner jusqu'à ce que des skavens, menés par Raspak, le skaven à qui Dreinke a dérobé les projets, décident de déclencher une attaque d'hommes-bêtes sur la ville ; pendant ce temps, la base secrète de l'ingénieur est détruite par les skavens. Beaucoup de mystères restant sans réponses, les PJ vont devoir voyager dans le temps afin de retrouver Waldemar avant la destruction de sa base.

Ouverture : L'aventure commence dans une grande ville comme Altdorf ou Nuln. Une voie ferrée a très récemment été construite, et les premiers trains à vapeur y circulent. Elle ne dessert pas encore très loin, mais c'est déjà plus rapide qu'en carriole ou à pied. Waldemar Dreinke, maître de la guilde de l'engrenage (guilde d'ingénieurs de Gyscorheim), recherche des gardes expérimentés pour protéger un train le temps de traverser des bois peu sûrs. Il y a dans ce train des pièces mécaniques très précieuses, qu'il voudrait récupérer, mais elles doivent d'abord passer les bois. Grâce à ses contacts, ils entendent parler des PJ, et il va donc leur proposer de jouer les escortes contre rétribution. Si les PJ refusent, et bien... on remballé tout et on rentre chez soi... Si au contraire ils acceptent, alors Waldemar leur donne rendez-vous le lendemain à la gare.

Voyage en train : Le train démarre vers 11 heures, et doit arriver en fin d'après-midi à Gyscorheim. Il y a quatre wagon et une locomotive ; Waldemar est dans le wagon avant, où peuvent se trouver les éventuels PJ nobles. Les autres PJ sont dans le troisième wagon, et les pièces dans le dernier. Au bout de 2 heures de routes, le train s'arrête, au milieu de la forêt. Si les PJ descendent, ils verront qu'un arbre abattu est en travers de la voie. Le personnel commence à dégager l'arbre, mais au bout de quelques instants, des hommes-bêtes jaillissent des fourrés et s'en prennent aux voyageurs. Il y a cinq hommes-bêtes de plus que les PJ, mais les gardes du train vont aider ces derniers à repousser les créatures. Une fois le combat terminé, la voie est dégagée, et le train peut repartir.

Plus tard, alors que le train est presque arrivé à Gyscorheim, les PJ du troisième wagon verront arriver un vilain bandit qui demande aux voyageurs de céder leurs objets de valeur (le train roule toujours). Les PJ ne vont probablement pas se laisser faire, et feront fuir le bandit vers le toit du train. Il aura eu le temps d'embarquer quelques bourses d'autres passagers, et ceci devrait motiver les PJ à le poursuivre. En montant sur le toit, ils verront qu'un petit groupe de bandit est sur le dernier wagon. Le voleur qu'ils poursuivaient rejoindra sa chef, Ulliana ; il tentera de s'expliquer, mais Ulliana lui tranchera la gorge. Puis elle ordonnera

d'attaquer les PJ. Le groupe des bandits est composé d'Ulliana, de deux bandits de grand-chemin et de quatre hors-la-loi.

Un des bandits de grand-chemin tentera de séparer le wagon du reste du train. Il lui faudra deux rounds avant d'y parvenir.

Le train est en marche : tout personnage situé à moins de 2 mètres du bord doit réussir un test d'Agilité sous peine de chuter et de subir deux touches de valeur de dégâts 6.

Par ailleurs, la CC, la CT et l'agilité subissent un malus de 10%. Les lanceurs de sorts ont -2 sur leurs jets d'incantation.

Si vous voulez vous amuser, vous pouvez faire intervenir les événements suivants :

- un relai de poste accroche un des bandits au passage
- un bandit glisse bêtement du train en marche
- le train passe dans un tunnel. Les personnages qui ne se baissent pas subissent un coup d'une valeur de dégâts de 8 et sont projetés 10 mètres en avant.

Si Ulliana tombe à la moitié de ses points de Blessure, elle quitte le train sans souci.

Si le wagon est détaché, des complices utiliseront un aiguillage pour dévier le wagon sur une voie secrète. Les PJ seront forcés de quitter ce wagonnet d'une manière ou d'une autre (accrochés à un relai de poste, assommés par une branche...) avant que le wagon ne change de route. C'est également ce qui arrivera si les PJ ne poursuivent pas le voleur au début.

Si le wagon reste attaché et les bandits sont repoussés, le train arrivera normalement à la ville, juste un peu plus tard que prévu.

**Ce que les PJ ignorent :** les bandits sont des membres de la Société du Glyphe, et sont aux ordres de Waldemar. Ils devaient détourner le wagon de pièces sans qu'on s'en aperçoive. Mais un voleur a voulu avoir un bonus, et a décidé seul d'aller taxer les passagers. Quand il l'apprend, Dreinke est furieux, et il aurait châtié l'imprudent si Ulliana ne l'avait pas déjà exécuté.

Gyscorheim : La ville de Gyscorheim est entouré d'un grand mur, et possède trois portes : au Nord, au Sud-ouest et à l'Est. Les portes sont toujours fermées et gardées pendant la nuit. Il y a une épaisse forêt au Nord et à l'Ouest de la ville, et c'est dans celle-ci que se trouve les ruines d'un vieux clocher. La gare est proche de la porte Est, à l'extérieur.

Une chose que la plupart des gens ne savent pas : la guilde des ingénieurs a un double visage. Elle dissimule l'autre type d'activités de Dreinke, à savoir la guilde des voleurs de Gyscorheim. Son entrée est cachée dans la guilde de l'Engrenage à l'insu des non-initiés.

La ville est divisée en cinq quartiers :

- le quartier riche est au centre de la ville, et c'est là que se trouve le manoir de Dreinke. On y trouve un opéra, et diverses activités pour les nobles. Un mur d'enceinte entoure ce quartier, percé par quatre portes aux quatre points cardinaux.
- le quartier des industries est au Nord-Est. La guilde des ingénieurs est dans ce quartier. On peut également trouver des ateliers, des forges, bref, les industries. Ce quartier étant une "zone à risque", un couvre-feu y est instauré.
- le quartier moyen est au Sud-Ouest. Les bourgeois et les habitants avec suffisamment de moyens y vivent. Un hôpital de Shallya y a été construit, et il est assez bien entretenu. C'est dans ce quartier que se trouve le Guet.
- le quartier pauvre est au Sud-Est. C'est là que s'amasse les pauvres et les miséreux. Le quartier est plutôt insalubre, mais suffisamment bien agencé pour être éclairé. Le guet y envoie souvent des patrouilles.

- le cinquième quartier au Nord-Ouest est appelé le quartier "Patchwork", car on peut y trouver quasiment de tout : un marché, des tavernes, quelques forges, des boutiques en tout genre, etc...

Quelque soit le résultat précédent, les PJs arrivent à la ville en soirée. Waldemar cachera son mécontentement vis-à-vis de l'opération, mais il remerciera les PJ pour leurs efforts, même si le wagon a disparu. Il les paiera 20 co chacun, la moitié seulement si le wagon est manquant. Néanmoins, il les invitera à dormir dans son manoir pour la nuit, pour les avoir à l'oeil. Les PJ ont un peu de temps devant eux ; ils peuvent faire des achats ou se renseigner sur les rumeurs en ville (test de Commérage Moyen). Pour chaque test réussi, les PJ apprennent une rumeur. Choisissez-la, ou bien tirez-la au hasard.

- 1) Les ruines du clocher recèlent des fantômes (Faux)
- 2) Des hommes-bêtes s'apprêtent à attaquer la ville (Partiellement vrai, voir "Attaque !")
- 3) L'idée de créer un train vient de la Gyscorheim (Faux)
- 4) Il y aurait une guilde d'assassins en ville (Faux, c'est la guilde de voleurs de Waldemar)
- 5) Un nain mage habiterait en ville (Partiellement vrai, c'est un maître des runes)
- 6) Adelbert Fomard est le meilleur médecin de la ville (Vrai)
- 7) Un mystérieux gladiateur est imbattable (Vrai), sûrement grâce à la magie (Faux)
- 8) Il y a des disparitions en ville, et ce sont des adeptes du chaos les responsables (Faux)
- 9) La guilde de l'engrenage est la plus puissante guilde d'ingénieurs (Presque vrai)
- 10) Waldemar Dreinke est la personne la plus connue et la plus influente de la ville (Vrai)

Cependant, il est trop tard pour aller aux arènes ou chez le médecin (voir Investigations).

Le manoir de Waldemar est vaste. Il dispose de plusieurs chambres d'amis, de quartiers pour les domestiques et d'une bibliothèque remplie de livres divers. Si les PJ prennent le temps de les étudier, ils pourront constater que beaucoup de livres traitent des runes naines. Jusqu'à son départ, Waldemar est 50% du temps à la guilde des ingénieurs, dans son bureau, et 20% à son manoir. Il passe le reste du temps à la guilde des voleurs et à être en contact avec les agents de la Société du Glyphe pour son projet secret (voir L'horloge tourne).

#### Assassinat surprise :

Pour distraire les PJ de la piste des voleurs du train, Dreinke va s'arranger pour qu'ils suivent une autre piste : Ulliana est chargée de tenter de les assassiner, mais de rater et de s'enfuir ensuite (Waldemar n'aime pas les morts qu'on peut éviter).

Pendant la nuit, Ulliana s'infiltrer par la fenêtre de la chambre d'un des PJ (en évitant un lanceur de sort), et fait suffisamment de bruit pour qu'il se réveille (Test de Perception truqué fait par le MJ, si vous voulez). Dès que le PJ se réveille, l'intruse s'enfuit par la même fenêtre. Cependant, à cause de la pénombre et de l'action, il n'est pas possible de déterminer le sexe de l'agresseur.

Si les PJ dorment chez Waldemar, Ulliana atterrit dans les rosiers sous la fenêtre, où elle laisse (exprès ou non) un morceau d'étoffe. Elle s'enfuit ensuite par un petit portillon du jardin où s'échappe "accidentellement" une carte de visite.

Si les PJ dorment autre part, comme à l'auberge, c'est dans une ruelle qu'Ulliana perd ces deux éléments.

Quelque soit leur lieu de repos, Ulliana s'enfuit, et ne revient pas de la nuit.

Le lendemain, il est possible de fouiller la ruelle ou le jardin. Waldemar le leur soufflera au petit-déjeuner (et accessoirement en robe de chambre) s'ils dorment chez lui. Sinon, ils

pourront voir un gosse des rues y fureter quelque chose d'intéressant. Les deux indices seront trouvés au prix d'un test de Fouille.

#### Investigations :

Le morceau d'étoffe est un tissu noir onéreux, que seul un tailleur fournit. Le tailleur s'appelle Lewis Strauff, et se trouve dans le quartier riche. On peut l'interroger au prix d'un test de Charisme Assez Difficile (-10%) ou d'Intimidation Moyen (0%). Il leur révélera qu'il n'a vendu que très peu d'habits faits de ce type d'étoffe : seulement à cinq personnes. Il donnera les noms sans discuter :

- le médecin Adelbert Fomard
- un prêtre de Morr appelé Frère Berthold
- un marchand du nom d'Otto Eseunopmat
- une elfe qui se faisait appeler Ulliana
- une aristocrate nommée Anya Merhim

Tous peuvent être localisés avec un test de Comméragage Assez Difficile (-10%), sauf Ulliana, dont personne n'a jamais entendu parler.

-Adelbert est un médecin ventripotent, ce qui devrait suffire à l'exclure de la liste des suspects, étant donné que leur agresseur est mince. Son cabinet se trouve dans le quartier riche. Même s'il est innocent, il peut servir à faire un deuxième test de Soins dans une même journée, qu'il réussit automatiquement.

-Demander Frère Berthold mènera au temple de Morr. Les prêtres pourront dire aux PJ que Berthold est parti depuis plusieurs mois à Middenheim et qu'il n'est toujours pas revenu.

-Otto a une échoppe dans le quartier Patchwork. En cherchant un peu, on finit par la trouver. Il est spécialisé dans les bizarreries et les objets insolites. Il ne sait rien sur la Société du Glyphe, mais, jovial comme il est, il donnera une rumeur supplémentaire aux PJ.

-Anya Merhim est une jeune aristocrate dynamique. Elle se rend vite compte que les PJ sont des aventuriers, et leur demandera de raconter leurs exploits. Elle est sympathique, et pourra leur parler un peu de la Société du Glyphe si les PJ mentionnent son nom. Elle n'en fait pas partie, mais elle en a déjà entendu parler.

Sur la carte de visite se trouve le nom d'une arène : l'arène du Maraudeur. Si les PJ s'y rendent, ils verront une salle très animée et remplie. S'ils posent des questions, ils seront redirigés vers le gros Dieter, le gérant de l'arène. Il ne répondra que si le meilleur combattant du groupe accepte de défier son champion.

Le PJ se retrouvera face à Elisa. Les règles du combat seront les suivantes : chaque participant n'a droit qu'à une seule arme, mais peut garder son armure. Le premier à devenir Gravement Blessé a perdu l'affrontement.

Cependant, quel que soit le résultat, Dieter acceptera de parler, car le combat a fait du spectacle selon lui.

Si les PJ mentionnent le nom d'Ulliana, il aura l'air surpris, et leur parlera un peu de la Société du Glyphe, la décrivant comme une organisation très influente. Il leur citera un entrepôt du quartier des industries, là où est sensée se trouver Ulliana. Il leur demande au final de faire comme s'il ne leur avait rien dit, puis repart à ses affaires.

Les PJ peuvent aller au guet pour parler de leur agression, ou pour partager des informations, dans un sens ou dans l'autre. Le capitaine Swiffër prendra leur déposition, et écouterait toute information que les PJ lui fourniraient, mais il n'aura rien à leur dire en échange, si ce n'est qu'il est certain qu'il n'y a pas de guilde d'assassins à Gyscorheim.

Une fois qu'ils ont appris où se trouvaient Ulliana, il est trop tard pour se rendre dans le quartier des industries, à cause du couvre-feu.

**Ce que les PJ ignorent :** Dieter est sous les ordres de Dreinke. Il a reçu l'ordre de les occuper un peu, puis de les envoyer voir l'entrepôt. Entre-temps, il va envoyer des informations anonymes au guet pour leur faire part d'activités illégales ayant lieu dans l'entrepôt. Le guet va donc y envoyer un nain, Kargun, pour enquêter.

#### L'entrepôt :

Le lendemain, avant d'aller à l'entrepôt et si le wagon de pièces a été sauvé, les PJ apprendront que ces fameuses pièces ont disparu. La gare est inaccessible car le guet y mène une enquête. Ils devraient donc aller à l'entrepôt d'Ulliana. A côté du lieu, ils verront un nain en train de fouiner. S'ils l'interpellent, le nain les regardera avec méfiance. Il se présentera comme Kargun, enquêteur. Si les PJ lui semblent sympathiques, il expliquera qu'il soupçonne des activités illicites dans l'entrepôt, et qu'il aimerait entrer mais qu'il craint une résistance. Il acceptera l'aide des PJ si ces derniers lui proposent.

Il n'y a que deux entrées : une porte à l'avant et une porte à l'arrière. Quelque soit leur choix, ils trouveront des travailleurs en train de déplacer des caisses de toutes tailles. Il n'attaqueront pas les PJ, mais seront sur la défensive. Ils jetteront des coups d'œil furtifs vers une porte sur le côté (test de Perception pour le remarquer) en reculant vers une sortie, si elles ne sont pas toutes les deux occupées par les PJ. Si les PJ ouvrent les caisses, ils trouveront des pièces d'ingénierie, dont certaines des pièces disparues. Kargun ira alors chercher le guet.

Quand les PJ passeront la porte mystère, ils trouveront Ulliana derrière un bureau, en train de lire des papiers. Ils peuvent discuter un peu, mais dès que les PJ deviennent hostiles, Ulliana active un bouton caché, qui la fait disparaître dans une trappe dérobée. Les papiers représentent le plan d'opération pour voler les pièces mécaniques (voire le plan B, si le premier a échoué). Les PJ peuvent fouiller, mais ils n'ont pas le temps de trouver le bouton, car le guet investit les lieux et embarque tout le monde.

Les pièces d'ingénierie trouvées sont envoyées à la guilde, et les PJ mis en garde à vue pendant quelques heures. S'ils ont parlé au capitaine Swiffër, ils pourront facilement se justifier lors d'un interrogatoire (test de Charisme Facile +20%). Si ce n'est pas le cas, le test sera Assez Difficile (-10%). S'ils n'arrivent pas à se disculper seuls, Kargun interviendra en leur faveur, et ils finiront par être relâchés le lendemain plutôt que le soir même.

**Ce que les PJ ignorent :** pendant qu'ils sont en prison, Waldemar va quitter la ville en secret pour aller à la tour de l'horloge, dans les bois, pour passer un bon moment sur la machine. Son majordome est au courant ; si les PJ séjournent au manoir, le domestique leur expliquera que Waldemar est parti enquêter de son côté pour retrouver les pièces. Sinon, il se contentera de leur dire que Dreinke est en déplacement pour affaires lorsque les PJ viendront le voir. Dans le même temps, les skavens ont retrouvé la trace de Dreinke, et projettent de faire brûler son manoir. Enfin, pendant cette journée, Dimzad active la pierre-balise (voir Le secret du Marteau).

Temps de repos : Le lendemain de l'arrestation des PJ est calme. Ils n'ont plus de piste, Waldemar a disparu et des pièces exceptionnelles se baladent encore dans la nature. Ils vont probablement tourner en rond quelques heures, et c'est alors que Kargun décide de leur présenter le maître des runes nain qui habite en ville, par fierté raciale. Les PJ qui auraient consulté la bibliothèque de Waldemar pourraient avoir un déclic, et pourraient être

enthousiastes à l'idée de lui parler. Kargun les mène jusque la demeure du nain, puis les quitte en leur disant qu'il a du travail qui les attend.

Sa maison est dans le quartier moyen, relativement aisée. Le maître des runes se fait appeler Dimzad Marteau-Runique (ben tiens...), et parlera avec entrain de sa "profession". Cependant, il ne dévoilera jamais ni ses connaissances runiques ni les travaux qu'il fait pour Dreinke (voir Le secret du Marteau). La discussion peut durer aussi longtemps que vous le souhaitez.

Les PJ peuvent encore visiter la ville et parler avec certains de leurs contacts, mais ils n'apprendront pas grand chose de plus. Il est temps de rentrer.

**Ce que les PJ ne savent pas :** leurs doubles du futur errent en ville (voir Voyage temporel).

Notez les endroits où les PJ se trouvent pendant la journée, et dites-leur qu'ils ont l'impression que quelqu'un les observe.

Incendie : Cette nuit-là, Raskap ordonne aux skavens de mettre le feu au manoir de Waldemar, ignorant que ce dernier est reparti aux ruines du clocher. Selon l'endroit où dorment les PJ, l'action se passera différemment :

- Si les PJ dorment dans le manoir, ils sont réveillés par une odeur de brûlé et une chaleur importante. En sortant de leur chambre, ils pourront voir que la maison est en proie aux flammes. Ils entendront également des cris venant du quartier des domestiques. Les PJ ont deux choix : ils peuvent sauver les domestiques ou sortir au plus vite. Là où ils sont, les sorties sont nombreuses, car les fenêtres sont accessibles (même si elles sont au premier étage). Si toutefois ils désirent sauver les domestiques, ils devront traverser un rideau de flammes (test d'Agilité pour ne pas prendre feu) et secourir les serviteurs piégés d'une manière ou d'une autre. A eux de faire preuve d'inventivité avec ce qu'ils ont sous la main. Une fois dehors, ils verront que les gens se sont organisés pour tenter d'éteindre l'incendie. Une fois celui-ci maîtrisé, ils pourront finir leur nuit dans un autre endroit.

- Si les PJ dorment dans un autre lieu, ce seront des cris et des alertes qui les tireront de leur sommeil. Sortis de l'établissement, ils verront que de la fumée se dégage du quartier riche, plus précisément du manoir de Waldemar. Ils pourront s'y diriger ou se recoucher. S'ils y vont, ils entendront des appels au secours venant de l'intérieur. Ils pourront tenter d'aller sauver les serviteurs, avec les mêmes obstacles que précédemment. De même, une fois le calme revenu et l'incendie éteint, les PJ pourront retourner se coucher.

**Ce que les PJ ne savent pas :** les skavens ont commencé par le manoir, mais ils ont découvert la base de Waldemar Dreinke dans la forêt. Ils ont alors décidé de s'en charger également.

Attaque ! : les skavens ont poussé les hommes-bêtes qui vivaient dans les bois à attaquer Gyscorheim pour faire une diversion, afin que la ville soit trop occupée pour aller aux ruines du clocher.

En début d'après-midi, l'alarme retentit : tous les combattants sont mobilisés pour défendre la ville. Les PJ devraient participer à la défense et s'en tirer sans trop de problèmes : beaucoup de gardes et de guerriers autodidactes sont à leurs côtés, et repoussent les créatures efficacement. Cependant, au cours de la bataille, une explosion lointaine se fait entendre, et une épaisse fumée noire se dégage de la forêt, venant des ruines du clocher. Par ailleurs, les PJ pourront remarquer, grâce à un test d'Intelligence Assez Difficile (-10%), que Kargun n'est pas présent dans la bataille.

Lorsque celle-ci se termine, les quelques hommes-bêtes survivants s'enfuient en courant dans les bois, et les défenseurs expriment leur joie. Mais rapidement, le capitaine Swiffër demande des volontaires pour aller voir le lieu de l'explosion. Les PJ peuvent se présenter ou non, et

s'ils se renseignent (test de Commérage Moyen +0%), ils sauront que le lieu en question est un ancien clocher, dont il ne reste que la tour de l'horloge debout (et accessoirement, on dit ces ruines hantées).

Les ruines fumantes : Si les PJ accompagnent le groupe de recherches, ils vont pouvoir effectuer quelques fouilles eux-mêmes. En arrivant sur les lieux, ils constatent que même la tour s'est effondrée en brûlant. Des rouages sont disséminés un peu partout, des cloches sont tombées dans les débris et la plus grosse est un peu enfoncée dans le sol. Mais il y a également une trentaine de cadavres brûlés, dont la majorité sont skavens (test de Force Mentale pour éviter de gagner un point de folie). Faites jouer des tests de Perception aux PJ. Ceux qui réussissent ont une drôle d'impression. Les PJ ayant le talent Sixième Sens auront la désagréable sensation d'être observés, mais personne n'est visible dans les débris.

De la fumée se dégage encore des cendres, mais il est possible de les fouiller sans se brûler. Un test de Fouille réussi permettra de découvrir que plusieurs des rouages sont similaires à ceux de l'entrepôt et du train : ce sont les rouages de qualité exceptionnelle disparus. Un second Test de Fouille fera découvrir un gros coffre en métal. Il est fermé d'une serrure ne pouvant être ouverte que grâce à la clé. C'est à ce moment qu'il faut jouer un autre test de Perception Assez Facile (+10%). Le PJ avec le plus de degrés de réussite aura la surprise de découvrir la clé dans sa poche !

Le coffre n'est pas piégé, et s'ouvre facilement avec la clé. A l'intérieur, le contenu a été protégé des dégâts. Il y a environ 300 pièces d'or, ainsi que plusieurs plans. Les PJ dotés de la compétence Connaissances académiques (ingénierie) comprendront que les plans semblent être ceux d'une machine très complexe, mais dont le but n'est pas précisé. Sur les plans, on peut discerner plusieurs runes naines. Un PJ avec la compétence Connaissances académiques (runes) pourra en reconnaître certaines sensées servir d'amplificateurs de puissance.

Les PJ devraient néanmoins avoir une idée de qui pourrait les aider à déchiffrer le reste : le maître des runes Dimzad.

Entre-temps, les autres volontaires ont également fouillé de leur côté. Après la découverte du coffre, ils entendront des appels venant du centre de la tour effondrée. Sur place, ils verront la grande cloche de l'horloge, tombée droite au sol, en train d'être soulevée. En dessous se trouve Kargun, à moitié inconscient. Swiffër ordonne de le transporter d'urgence jusqu'à l'hôpital de la ville. Un quart d'heure après, toutes les ruines ont été fouillées, et les PJ n'ont rien trouvé de plus. Ils peuvent aller voir Kargun qui se repose, pendant que le guet rapporte les pièces volées à la guilde d'ingénieurs.

Si les PJ ont refusé de se joindre à l'expédition, ils apprendront une heure après la bataille que Kargun a été trouvé blessé aux ruines, et qu'il est à l'hôpital de Shallya. S'ils décident d'aller aux ruines par la suite, ils verront les cadavres et auront aussi l'impression d'être observés. Ils trouveront la grande cloche renversée, mais les engrenages volés ont été rapatriés par le guet. Cependant, le coffre n'a pas été trouvé, et la clé apparaîtra aussi mystérieusement dans leurs poches.

#### Incompréhension :

Lorsque les PJ arrivent à l'hôpital pour voir Kargun, il aura repris connaissance. Il a plusieurs blessures et des ecchymoses, mais rien de grave. Il semblera soulagé de voir les PJ. Et c'est là que pourra se dérouler un échange d'anthologie role-play : Kargun ne cessera pas de demander comment ça s'est passé "là-haut", de demander pourquoi les PJ ne sont pas blessés, et de questionner sur qui était derrière "tout ça" (explications dans L'horloge tourne). Les PJ ne comprendront probablement pas son délire, si bien que Kargun perdra peu à peu son enthousiasme et n'insistera pas plus, la fatigue le regagnant. Si les PJ ne sont pas encore allés aux ruines, cet entrevue devrait les y pousser.

### Le secret du Marteau :

Les runes sur les plans devraient pousser les PJ à aller voir Dimzad. Ils arriveront à son domicile dans la soirée. Il accueille les PJ aimablement, et parlera normalement comme si de rien n'était, jusqu'à ce que les PJ abordent le sujet des plans.

Son attitude changera totalement, et il interrogera les PJ avec empressement pour savoir comment ils ont obtenu ces plans. Après explication, il réfléchira quelques instants, l'air inquiet. Il comprend que la base secrète de Dreinke a été détruite, mais il ne sait pas où ce dernier se trouve. Dimzad décide de leur faire part de ses travaux secrets, mais sans mentionner Waldemar : il fabrique des objets runiques avec une emprise sur le temps pour la Société du Glyphe. Sa dernière création est la pierre-balise qui permet de retourner dans le passé, à un moment où la pierre était déjà fonctionnelle : elle sert de repère magique dans le temps. Il ne l'a activée qu'il y a deux jours pendant que les PJ s'occupaient de l'entrepôt, c'est donc la date maximum jusqu'à laquelle les PJ peuvent remonter.

Dimzad veut savoir ce qu'il est advenu de Waldemar après la destruction de l'horloge ; de fait, il leur annonce qu'il est très important qu'ils aillent résoudre le mystère des ruines. Les PJ peuvent être réticents à l'idée de voyager dans le temps, si bien que le maître des runes leur fait remarquer qu'ils pourront éclaircir le mystère de l'incendie de la maison de Dreinke, et qu'ils pourraient y gagner rétribution...

Une fois que les PJ sont prêts à partir, Dimzad les informe de quelques règles importantes :

- ils ne doivent pas changer le cours des événements, en tout cas tout ce qu'ils ont pu percevoir.
- de fait, leurs doubles du passé ne doivent pas les voir (sinon, ils en auraient le souvenir).
- ils devront revenir à la pierre-balise au moment où ils la quittent (plus clairement, ils devront être de retour chez le maître des runes en même temps que celui-ci les expédie dans le passé. Oui, c'est compliqué, mais il faut boucler la boucle...)
- Dimzad ne se souvient pas avoir vu les personnages à un autre moment que lors de leur première rencontre : ils ne doivent pas chercher à le rencontrer avant leur retour au temps normal.
- Enfin, les PJ doivent éviter de parler à qui que ce soit du voyage.

### Voyage temporel :

Une fois les derniers préparatifs achevés, Dimzad leur donne la date de destination : à midi le jour où les PJ sont à l'entrepôt d'Ulliana. Il ne peut pas à un autre moment, car il a passé beaucoup de temps à vérifier le fonctionnement de la pierre-balise. Le maître des runes psalmodie en khazalid quelques paroles enchantées, et les PJ disparaissent dans le temps.

L'expérience est troublante, si bien que les PJ gagnent un point de folie, à moins de réussir un test de Force Mentale Normal (+0%).

Ils réapparaissent dans la même salle, mais Dimzad a disparu. Ils peuvent sortir de la maison sans trop de soucis, car le nain dort à l'étage, épuisé par l'activation de la pierre-balise.

Les PJ sont effectivement revenus deux jours dans le passé. Ils doivent s'arranger pour ne pas se faire voir par eux-mêmes, mais également éviter les patrouilles du guet, du moins pendant cette journée : lorsque c'est le cas, il y a 20% de chances qu'un des gardes reconnaisse les PJ, sensés être en prison, et la patrouille tentera de les arrêter.

Pendant leur séjour dans le passé, les PJ ont plusieurs possibilités devant eux : ils peuvent essayer de retourner à l'entrepôt d'Ulliana, mais celui-ci est gardé par le guet. Par ailleurs, ils ne peuvent pas non plus sortir de la ville, car les portes sont également gardées (les gardes des portes les reconnaîtront automatiquement). Ils peuvent toujours voir les gens qu'ils ont déjà

rencontré, jusqu'au soir, où ils devront trouver un endroit pour dormir (sauf s'ils sont toujours en prison).

Cette journée est faite pour les faire se sentir traqués par la garde, donc n'hésitez pas à en faire apparaître un peu partout...

Le lendemain, ce sont leurs doubles qui leur faudra éviter. Vous pouvez jouer des tests d'Intelligence en secret pour voir s'ils se souviennent de où ils étaient, et si vous vous sentez d'humeur taquine, les faire passer pas très loin d'eux.

Des PJ astucieux penseront à sortir de la ville et de camper en attendant l'attaque, voire d'aller directement aux ruines afin de ne pas se rencontrer.

Vous disposez d'une parade arbitraire : les gardes ont eu vent de la rumeur des hommes-bêtes, et ils ont décidé de ne laisser personne sortir jusqu'à nouvel ordre.

Vous pouvez également les laisser faire un tour dehors, à condition qu'ils reviennent en ville le soir (s'ils veulent camper, lancez-leur quelques créatures pas très sympathiques, idem s'ils veulent aller aux ruines).

#### Incendie, les coulisses :

Pendant la soirée, faites jouer un test d'Intelligence Facile (+20%) pour qu'ils se rappellent que c'est cette nuit-ci que le manoir de Dreinke va brûler. S'ils ont un peu de jugeote, ils décideront probablement d'aller découvrir qui sont les responsables. Ils peuvent aisément se cacher dans le jardin du manoir pour guetter.

Aux alentours de 3 heures du matin, un léger raclement suivi de petits bruits stridents se font entendre (test de Perception Très Difficile (-30%)). Ce sont des skavens, qui sont sortis d'une bouche d'égouts locale. Très vite, des silhouettes sombres et courbées traversent le jardin (test de Perception Normal (+0%), Facile (+20%) pour les PJ qui ont réussi le précédent test).

Les hommes-rats ayant peur du feu, ils allumeront une allumette du bout des pattes, mettront le feu à la mèche d'une bouteille d'huile, et lanceront le tout très vite par une fenêtre. Si les PJ décident d'empêcher l'incendie par tous les moyens, rappelez-leur les directives de Dimzad. S'ils persistent néanmoins dans cette voie, montrez-vous inventifs sur les retombées (points de destin enlevés, échos du chaos destructeurs, etc...).

Ils peuvent quand même attaquer les skavens, une fois que l'incendie est démarré. Ces derniers essayeront de fuir les flammes grandissantes, et seront probablement des cibles faciles. Si les PJ n'ont pas sauvé les serviteurs la première fois, ils ont la possibilité de rattraper le coup en y allant maintenant.

Les PJ savent désormais qui a mit le feu au manoir, mais ils ne savent toujours pas pourquoi, les skavens n'ayant aucun indice sur eux. Ils devront attendre le matin avant d'aller aux ruines.

#### Ballade en forêt :

Au matin justement, alors qu'ils évitent leurs doubles, Kargun vient trouver les PJ, et les interroge sur l'entrevue avec le maître des runes (la première, évidemment). Il dit aussi qu'il n'est pas venu les chercher juste pour ça : il souhaite aller enquêter sur les ruines de l'horloge, et il apprécierait que les PJ l'accompagnent. C'est l'occasion pour eux de comprendre enfin les dessous de l'histoire.

Les gardes des portes laisseront sortir Kargun et ses accompagnateurs sans problèmes, mais en les mettant en garde sur les hommes-bêtes. D'ailleurs, vous pouvez en faire rencontrer quelques-uns aux PJ, mais ne les fatiguez pas, car ils auront besoin de leurs forces pour la confrontation finale.

Le groupe arrive en début d'après-midi à proximité des ruines. Ils commenceront d'ailleurs à entendre des cris d'alerte et des bruits de bataille lointains, venant de la ville. Kargun n'aura pas l'air inquiet, disant que le guet se débrouillerait bien tout seul.

Aux alentours du clocher, tout a l'air calme.

#### L'horloge tourne :

L'exploration de la tour va tout expliquer aux PJ. Mais il faut encore y entrer, car sachant que la tour va être détruite, ils pourraient être réticents à y entrer. Kargun les y poussera un peu, et s'il ne les convainc pas, il entrera seul.

Au rez-de-chaussée, les PJ découvriront des barils contenant de la poudre, servant pour les armes à feu de la Société du Glyphe. Des lanternes allumées sont accrochées aux murs, même si celles-ci sont loin des barils. S'ils sont entrés en même temps que Kargun, celui-ci leur dira qu'il reste en bas pour protéger leurs arrières. Il leur demande de monter et de lui rapporter ce qu'ils découvrent. S'ils sont restés dehors, quelques minutes plus tard, une troupe de skavens sort de tous les côtés, les forçant à battre en retraite vers la tour. Ils y trouveront Kargun en démêlés avec des agents de la Société. Quand les PJ font irruptions, les membres de la Société ainsi que le nain voient arriver les skavens et décident d'un commun accord de combattre les hommes-rats avant toute chose. Kargun dit aux PJ de monter pendant qu'ils occupent les ennemis.

La tour possède huit étages, plus le rez-de-chaussée. Elle est de forme carrée, mesurant une vingtaine de mètres de côté. Il y a deux façons de monter : l'ascenseur mécanique ou les escaliers. Si les skavens sont entrés, l'ascenseur a été bloqué par les membres de la Société. Sinon, il est accessible, et il monte jusqu'au sixième étage (il faut une clé spéciale pour aller plus haut).

Les cinq premiers étages forment la cellule de la Société du Glyphe locale : des dortoirs, une salle de réunion, une armurerie, tout ce qu'il faut pour être efficace. Si les PJ passent par là, ils verront les membres de la Société s'affairer. Ils ne les attaqueront que si les PJ commencent les hostilités, car Dreinke a donné l'ordre de les laisser passer. Par ailleurs, ils sont peut-être déjà en train de défendre la tour contre les skavens.

Le sixième étage est truffé de pièges défensifs. Il y en a de toutes sortes, de la trappe aux balanciers, et sont bel et bien activés. Ils demeurent cependant tous de nature mécaniques. Les PJ doivent les traverser pour atteindre les escaliers de l'autre côté de la pièce. Lorsqu'ils atteignent cet étage, les skavens attaquent s'ils ne l'ont pas déjà fait.

Le septième étage est le lieu qui révèle aux PJ le projet secret de Waldemar Dreinke, ce pourquoi il a fait tous ces efforts : la machine temporelle. La pièce est remplie d'établis, de pièces d'ingénierie (dont celles volées) et de schémas expliquant la nature de l'engin. La machine en elle-même est énorme, et occupe presque la moitié de la pièce. Beaucoup de runes naines sont gravées ça et là, assez semblables à celles de la pierre-balise.

Il reste néanmoins un dernier escalier qui mène au huitième étage.

#### La confrontation au sommet :

Les événements qui vont suivre ici dépendent de ce que vous voulez faire, et éventuellement des actions des PJ. Dans tous les cas, Waldemar sait que les PJ sont dans la tour depuis leur arrivée, mais il n'a pas vu les skavens.

Dreinke peut décider de tuer les PJ lui-même, avec l'aide d'Ulliana et d'Elisa, auquel cas il fera un petit discours d'entrée selon lequel les PJ l'ont bien gêné dans ses opérations, et que personne ne l'empêchera d'accomplir son ambition. Ulliana et Elisa sortent de l'ombre, et les trois attaquent les PJ.

Il peut également leur proposer d'intégrer la Société du Glyphe : il les a testés durant tout ce temps, et le fait qu'ils aient réussi à arriver jusqu'à lui prouve qu'ils ont du talent. Si les PJ acceptent, Waldemar est ravi, mais avant de pouvoir officialiser tout ça, les skavens atteignent le dernier étage pour lui régler son compte. Dreinke et les PJ doivent alors se défendre contre l'invasion. Ulliana et Elisa peuvent être présentes si vous voulez.

Si les PJ refusent son offre, Waldemar peut aussi bien les attaquer pour garder le secret, ou bien décider de les épargner, s'il pense qu'ils le laisseront finir son entreprise. Dans le premier cas, les PJ affrontent Dreinke et ses acolytes, et dans le second c'est aussi une défense contre les hommes-rats.

Enfin, vous pouvez faire un mélange : Dreinke veut tuer les PJ pour qu'ils ne dérangent plus ses projets, mais les skavens arrivent à ce moment-là, et on se retrouve avec trois camps opposés au lieu de deux.

#### La bataille du clocher :

Quelle que soit l'option choisie, deux choses se produisent : Waldemar active sa nacelle de secours, et les barils de poudre du rez-de-chaussée explosent.

L'explosion déstabilise la base de la tour, qui commence à tanguer, et qui menace de s'effondrer. Tous les combattants subissent -10% en CC, CT et Ag, et les lanceurs de sorts ont -2 à leurs jets d'invocations.

La nacelle de secours était prévue pour un cas d'urgence : elle est sensée monter en deux rounds, et descendre en un seul grâce à un ingénieux système de poulies. Elle est accessible par une ouverture dans le cadran de l'horloge, au huitième étage. Malheureusement, la déstabilisation a faussé le mécanisme, ce qui fait que la nacelle montera au final en une dizaine de rounds.

Waldemar reste essentiellement à côté de la sortie pour la nacelle, attaquant plutôt à distance avec ses armes à feu. Ulliana alterne entre armes à distance et de corps à corps pour faire le plus de dégâts possibles, et Elisa se rue au contact avec violence.

Si les skavens ont atteint l'étage, il en entre d'abord un nombre égal à celui des PJ au premier round, plus un (voire deux, au choix) supplémentaire par round. Ils attaquent indistinctement tous les personnages de la salle. Ropak entre au troisième round et vise quant à lui Dreinke, qui se concentre alors immédiatement sur lui. Si Waldemar est en mauvaise posture, Ulliana et Elisa tenteront de l'aider, alors qu'à l'inverse les hommes-rats ne lèveront pas le petit doigt pour secourir Ropak.

En bonus de la menace imminente d'un effondrement, les cloches de la tour commenceront à chuter au hasard dans la salle. Vous pouvez décider aléatoirement ou non si des combattants reçoivent ces cloches sur la figure. Quand c'est le cas, cela entraîne une touche d'une valeur de dégâts allant de 3 à 6 selon la taille de la cloche. Par ailleurs, il y a 75% de chances pour que la cloche traverse le plancher, emportant environ 4m<sup>2</sup> de sol (une case).

La grosse cloche se détachera aux alentours du 7ème round, et tombera au centre de la salle, emportant tout personnage en dessous dans un rayon de quatre mètres. Vous pouvez montrer des signes avant-coureurs au sixième round, pour prévenir les PJ. Toute personne en dessous est emportée jusqu'au rez-de-chaussée, où elle subira les dégâts de chute d'une hauteur de 25 mètres. Kargun se retrouvera enfermé en dessous, assommé.

Au dixième round, on peut enfin monter dans la nacelle. Si les PJ lui sont opposés, Dreinke tentera de les empêcher de monter, mais il essaiera d'attendre Elisa et Ulliana, si elle sont toujours en vie. Quand son équipe encore vivante est avec lui, il activera la descente. S'il est avec les PJ, il les attendra autant que possible avant de redescendre.

Il est possible que Dreinke soit déjà hors de combat lors de l'arrivée de la nacelle. Les PJ peuvent l'activer eux-mêmes facilement, en attendant ou non leurs petits camarades.

La tour de l'horloge choisira le moment du départ pour s'écrouler : la nacelle s'écrasera un peu plus vite que prévu, et tous ses occupants seront bien secoués, mais indemnes.

Tous les skavens et les membres de la Société encore présents seront tués dans l'effondrement, à moins que vous n'en décidiez autrement.

#### Derniers détails à régler :

En fonction de l'affrontement du huitième étage, plusieurs choses peuvent se passer :

- Waldemar a accepté les PJ dans la Société du Glyphe, et a survécu. Tout le monde s'est écrasé dans les ruines avec la nacelle. Dreinke s'adresse aux PJ et leur dit qu'il va avoir du pain sur la planche en ville. Il leur confie la clé de son coffre, que les PJ identifieront immédiatement comme celle qu'ils ont trouvé mystérieusement dans leur poche, et leur demande de lui ramener le contenu à son bureau de la guilde de l'Engrenage.
- Waldemar est opposé aux PJ, mais a survécu d'une manière ou d'une autre. Sa clé a glissé de sa poche pendant l'affrontement et s'est retrouvé dans la nacelle. Un des PJ pourra la remarquer, et également la reconnaître. Dreinke peut très bien s'enfuir si vous désirez le réutiliser plus tard.
- Waldemar a été mis hors de combat, quel que soit son camp. Il utilisera son Point de Destin pour survivre et il s'accrochera dans un ultime effort à la nacelle de secours, dans laquelle sont les PJ. Il tendra la clé aux PJ, en les suppliant de sauver les plans de son œuvre, à défaut de l'épargner. Encore une fois, les PJ reconnaîtront la clé. Ils peuvent sauver Dreinke ou non, mais ils doivent prendre la clé. Vous pouvez mettre en scène la mort de Dreinke de manière théâtrale, chutant de la nacelle avec une aiguille de l'horloge qui l'empale ensuite par exemple...

Ulliana et Elisa quant à elles agiront logiquement, suivant leur loyauté envers Waldemar, si elles ont survécu.

Une fois la clé en leur possession, les PJ devraient bien vite comprendre qu'ils doivent s'arranger pour la mettre dans la poche de l'un d'entre eux. Cela se fera probablement quand leurs doubles du passé fouilleront les ruines. En fonction de la technique qu'ils emploient, montrez-vous indulgent ou non sur leurs chances de réussites. Et lorsque tout est terminé, ils devront rejoindre Dimzad, attendre que leurs doubles entrent chez lui et partent dans le temps, pour enfin boucler la boucle.

Dimzad leur demandera ce qui s'est passé, et s'il apprend que Dreinke est mort, il ne combattra pas les PJ, mais il informera la Société du Glyphe. Les plans de Waldemar ne serviront à rien aux PJ, pour l'instant, mais ils pourraient à long terme tenter de reconstruire la machine. Ou simplement, d'autres skavens pourraient vouloir les récupérer.

Au final, vous disposez de différentes suites possibles pour ce scénario.

### **Profils des PNJ :**

#### **Waldemar Dreinke, "Le Maître Mécanique", Baron du crime Humain**

Ex-Artisan, Ex-Ingénieur, Ex-Maître de Guilde

Waldemar Dreinke ("Le Maître Mécanique") est un maître de guilde des Ingénieurs. Il a toujours été passionné par les mécanismes, mais surtout par l'étude du temps. Mais il est également un baron du crime influent, spécialisé dans le vol plus que dans le meurtre. Pour lui, devoir tuer quelqu'un signifie un échec quelque part dans un plan. Il a dérobé il y a déjà plusieurs mois les projets d'un skaven du clan Skyre, visant à créer une machine pour altérer le temps. A l'origine, elle devait fonctionner à la malepierre, mais Waldemar est parvenu à utiliser les runes magiques naines grâce aux maître des runes Dimzad.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	65	50	52	58	64	38	68
A	B	BF	BF	M	Mag	PF	PD
2	18	5	5	4	0	5	1

Compétences : Alphabet secret (alphabet des voleurs), Charisme +10%, Commandement +10%, Commérag +20%, Conduite d'attelages +10%, Connaissances académiques (histoire, ingénierie, science), Connaissances générales (Empire, nains), Evaluation +10%, Esquive, Langage secret (langage de guilde, langage des voleurs), Langue (khazalid, estalien, reikspiel), Lire/Ecrire, Marchandage +20%, Métier (arquebusier +20%, charpentier +10%), Perception +20%

Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Eloquence, Etiquette, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Maître-artilleur, Maîtrise (arbalète, armes mécaniques), Sixième sens, Tireur d'élite.

Armes : Arbalète de poing, 10 carreaux, épée de qualité exceptionnelle, long fusil d'Hochland, pistolet à répétition, 20 balles

Armure : armure légère (armure de cuir complète) 1,1,1,1

Dotations : Accessoires d'ingénieur de qualité exceptionnelle, atours de noble, cape, guilde de l'Engrenage, anneau d'accélération temporelle, anneau de double temps

Règles spéciales :

- Anneau d'accélération temporelle : cet anneau runique créé par Dimzad octroie une demi-action supplémentaire à son porteur par round.
- Anneau de double temps : cet anneau magique antique permet une fois par combat d'agir deux fois pendant un même round.
- Maître Mécanique : Waldemar peut ignorer le premier jet d'enrayement ou d'explosion de ses armes mécaniques

### **Ulliana, Assassine Elfe**

Ex-Bandit de grand chemin, Ex-Chef de bande, Ex-Hors-la-loi

Ulliana a toujours fait montre d'une grande débrouillardise et de capacités hors normes à obtenir des objets qui ne lui appartenaient pas. Alors qu'elle avait commencé à attaquer les diligences, elle tomba par hasard sur celle de Waldemar. Vu l'agilité et l'efficacité avec lesquelles Ulliana s'était emparée de ses richesses, Dreinke s'arrangea pour la surveiller de près. Il finit par lui proposer de rejoindre sa guilde des voleurs, ce qu'elle accepta. Par la suite, elle améliora ses compétences, et se spécialisa dans l'assassinat.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	71	44	50	62	47	46	43
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	4	5	5	0	3	0

Compétences : Alphabet secret (voleur +10%), Braconnage, Charisme, Commandement, Commérag +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%, Dressage, Equitation +10%, Escalade +20%, Esquive, Filature, Langage secret (langage de bataille, langage des voleurs), Langue (eltharin, reikspiel), Perception +20%, Pistage, Préparation de poisons, Soins des animaux +10%

Talents : Acuité visuelle, Acrobatie équestre, Adresse au tir, Ambidextre, Code de la rue, Camouflage rural, Combattant virevoltant, Dur à cuire, Etiquette, Maître artilleur, Maîtrise (arcs longs, armes de jet, armes de parades, armes d'escrime, armes à feu, armes paralysantes), Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Sang-froid, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance, Vision nocturne.

Armes : Arc elfique, 20 flèches, 4 dagues de jet, rapière, fouet

Armure : Armure moyenne (veste de cuir, jambières de cuir, chemise de mailles) 0,3,3,1

Dotations : 10 mètres de corde, grappin, 3 doses de Lotus noir, cheval de selle avec selle et harnais, groupe de hors-la-loi

### **Elisa, Championne Humaine**

Ex-Duelliste, Ex-Gladiateur, Ex-Spadassin

Elisa a vécu dans les combats depuis son enfance. Enfant des rues de Gyscorheim, elle décida de participer aux combats d'arènes, dans lesquels elle se démarqua par un style personnel à coups de hallebarde. Elle fut de plus en plus connue, si bien qu'elle attira l'attention de Waldemar, qui cherchait justement une force de frappe. Après observations, il décida de l'embaucher en lui laissant la possibilité de continuer à se battre dans les arènes, proposition qui lui convenait tout à fait.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
75	69	62	51	61	38	53	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	6	5	5	0	4	0

Compétences : Charisme, Comméragé +20%, Connaissances générales (Empire), Equitation, Escamotage, Esquive +20%, Intimidation +20%, Jeu, Langue (reikspiel), Perception +20%.

Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Combattant virevoltant, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Etiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes paralysantes, armes d'escrime, armes à feu, armes lourdes, armes de parade, fléaux), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Sain d'esprit, Sur ses gardes, Tir en puissance.

Armes : Hallebarde de qualité exceptionnelle, bouclier de qualité exceptionnelle, pistolet avec munitions pour 10 tirs (Elisa dispose de bien d'autres armes, mais elles sont exposées comme trophées chez elle).

Armure : Armure lourde (armure de plaques complète)

Dotations : 2 potions de soins, 3 bouteilles d'alcool fort

Règles spéciales :

-Virtuose de la hallebarde : la maîtrise d'Elisa est telle qu'elle peut manier la hallebarde à une main sans perdre les attributs de celle-ci.

### **Kargun, Sergent Nain**

Ex-Garde

Kargun a débuté sa carrière militaire en tant que garde du guet. Il a rapidement démontré des talents d'enquêteurs, ce qui lui a valu une promotion, et une nouvelle affectation. On dit que lorsqu'il cherche quelque chose et qu'il ne la trouve pas, c'est que ça n'existe pas.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	40	41	53	29	37	37	43
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	3	0	1	0

Compétences : Commandement, Comméragé +10%, Connaissances académiques (droit, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, nains +10%), Esquive +10%, Fouille, Intimidation, Langue (khalid, reikspiel, tiléen), Métier (forgeron), Natation, Perception +10%, Pistage.

Talents : Désarmement, Coups assommants, Coups puissants, Fureur vengeresse, Menaçant, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne

Armes : Arme à une main (marteau), bouclier

Armure : Armure moyenne (armure de mailles complètes)

### **Raspak, Technomage\* Skaven**

Ex-Ingénieur, Ex-Tirailleur\*

(\*voir "Les Fils du Rat Cornu")

Raspak est un dangereux Technomage du clan Skyre. Comme tous ses congénères, il cherche à inventer sans cesse de nouvelles machines destructrices. Il a fini par avoir une sacrée idée : une machine qui pourrait changer des événements qui seraient déjà arrivés. Il avait commencé des recherches dessus, mais Dreinke est parvenu à s'emparer de ses plans. Depuis, Raspak est sur ses traces pour se venger et reprendre ses affaires.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	58	37	40	70	64	36	27
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	4	5	0	7	0

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie +20%, science +10%), Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade +10%,

Langue (queekish, langage sombre), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Perception, Survie

Talents : Adresse au tir, Camouflage souterrain, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide, Tireur d'élite, Tireur de précision

Armes : Jezzail avec munitions pour 10 tirs, malelame au bras droit, 2 pistolets à malepierre.

Armure : Armure légère (veste de cuir) 0,1,1,0

Dotations : Accessoires d'ingénieur, accumulateur à surcharge de puissance, 10 fragments de malepierre

#### Règles spéciales :

- Armes skavens : Prix Enc Catégorie Dégâts Portée Rechargement Attributs Disponibilité  
Jezzail à malepierre 12 60 Armes à poudre 5 48/96 2 AC Peu fiable, perforante Rare  
Pistolets à malepierre 10 25 Armes à poudre 5 10/20 2 AC Peu fiable, perforante Rare

- Accumulateur à surcharge de puissance : Un technomage équipé d'un tel objet peut canaliser davantage d'énergie Warp dans tous les sorts de *malefoudre* qu'il lance. Chaque fois qu'il détermine les dégâts correspondant au sort *malefoudre*, le technomage peut lancer deux dés et ne garder que le résultat le plus favorable. Si les deux dés donnent le même résultat, qu'il soit bas ou élevé, l'accumulateur entre en surcharge. À moins que le technomage ne parvienne à éteindre l'accumulateur, ce qui nécessite un **test d'Intelligence Difficile (-20%)**, le dispositif explose. Prenez le grand gabarit pour simuler l'explosion. Toute créature prise dans la déflagration subit un coup d'une valeur de dégâts de 5.

- Malelames : Ces armes sont particulières au clan Skryre. On les fixe généralement au bout d'une perche pour obtenir une sorte de hallebarde, à moins de les implanter directement dans les avant-bras d'un technomage. Ces lames sont alimentées par une multitude de fils, qui bourdonnent d'énergie Warp à peine contenue. Au corps à corps, les malelames sont considérées comme des hallebardes (lorsqu'elles sont montées sur une perche) ou des armes à une main (lorsqu'elles sont directement greffées aux bras d'un technomage), avec chaque fois un bonus de +1 à la valeur de dégâts de l'arme. Les technomages peuvent également se servir des malelames pour lancer le sort *malefoudre*. L'arme à une caractéristique de magie égale à

2, ce qui permet au technomage de « lancer » le sort grâce à elle. Quand il a recours à cette fonction, le technomage lance 2 dés d'incantation et s'il obtient un résultat égal ou supérieur à 11, le sort prend effet. Chaque utilisation de ce type coûte deux fragments de malepierre.

- Sort de Malefoudre

**Difficulté :** 11

**Temps d'incantation:** 1 demi-action

**Ingrédient :** une fine baguette de cuivre (+2)

**Description:** vous produisez un puissant éclair de malefoudre qui jaillit en direction d'un adversaire de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 5. Pour chaque «1» obtenu par un dé de votre jet d'incantation, vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 1, car vous ne contrôlez pas parfaitement l'énergie générée.

(Les artefacts skavens ainsi que le sort de malefoudre sont tirés du livre "Les Fils du Rat Cornu")

### Hors-la-loi d'Ulliana

Ces bandits font partie de la guilde des voleurs que contrôle Waldemar. Ils obéissent à Ulliana, autant par loyauté que par crainte des représailles.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	42	30	31	40	30	28	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (Reikspiel), Perception, Soins des animaux

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Réflexes éclairs

Armes : Arc avec 20 flèches, arme à une main (épée), bouclier

Armure : Armure légère (veste de cuir et calotte de cuir) 1,1,1,0

### Bandits de grand chemin

Ex-Hors-la-loi

Ces bandits font partie de la guilde des voleurs que contrôle Waldemar. Ils font office de lieutenants à Ulliana, qu'ils suivent fidèlement.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	58	40	43	60	45	43	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (Reikspiel), Perception, Soins des animaux +10%

Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Camouflage rural, Combattant virevoltant, Dur à cuire, Etiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime, armes à feu), Réflexes éclairs, Tir en puissance.

Armes : 2 pistolets avec munitions pour 10 tirs, rapière

Armure : Armure légère (veste de cuir et calotte de cuir) 1,1,1,0

Dotations : Masque

### **Hommes-bêtes**

Ces créatures mélangeant des traits humains et animaux vivent dans les forêts de l'Empire. Ils cherchent avant tout à tuer et à détruire.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	25	35	45	35	25	25	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie

Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés

Armes : Arme à une main/lance, bouclier, cornes (BF-1)

Armure : Armure légère (veste de cuir) 0,1,1,0

### **Guerriers des clans Skavens**

Ces créatures sont des rats géants humanoïdes qui vivent essentiellement sous terre. Ils se consacrent à la destruction des peuples de la surface.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	25	34	31	45	25	25	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (quekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne

Armes : Arme à une main, dague, fronde, bouclier

Armure : Armure légère (veste de cuir et calotte de cuir) 1,1,1,0