

# LA FIN D'UNE SAGA !

**E**ntraîné dans les machinations d'une maléfique créature du passé, seul un groupe d'aventuriers se dresse entre l'Empire et les sombres forces du Chaos. Qui sont ces héros loyaux, résolus et infatigables? Vous et vos compagnons bien entendu! Les Forges de Nuln est le dernier volet de la campagne des Voies de la Damnation et en vérité la route s'est révélée fort longue pour parvenir jusque-là. Les héros ont réussi à contrecarrer les avancées du Chaos dans Les Cendres de Middenheim, puis à déjouer les intrigues et les complots qui se dissimulaient au cœur des Tours d'Altdorf. Mais le Chaos dispose encore d'un dernier atout pour déchaîner l'enfer sur le Vieux Monde. Les grandes forges où l'on crée les canons de Nuln vomissent des nuées sulfureuses qui empuantissent le ciel et ces fumées dissimulent aussi la puanteur bien reconnaissable du Chaos.

La cité de Nuln, «le Joyau de l'Empire», se prépare à célébrer le baptême de la toute dernière et de la plus belle création de l'école impériale d'Artillerie, un étincelant canon tout simplement dénommé le «Magnus». Des aristocrates de l'Empire tout entier ont été invités par la capricieuse comtesse de Nuln, Emmanuelle von Liebwitz. Nombreux sont ceux qui espèrent obtenir une invitation à l'un de ses étincelants bals masqués, mais pendant que la noblesse danse, la mort rôde dans les rues.

Pour sauver la cité d'un sort terrifiant, et avec elle l'Empire tout entier, les aventuriers vont devoir faire montre d'une intelligence affûtée et user de mesures désespérées. S'ils veulent venir à bout d'un ennemi immortel qui ne songe qu'à leur infliger la plus horrible des morts, ceux qui prétendent sauver le monde vont devoir trouver le moyen de voir clair au travers de multiples mensonges imbriqués les uns dans les autres, découvrir des preuves accablantes et trouver où se cache un artefact d'origine démoniaque.

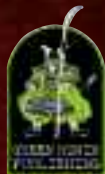
Quel est le mal qui pervertit le Joyau de l'Empire? Vos héros aux abois sauront-ils faire ce qu'il faut pour arrêter les forces du Chaos avant qu'il ne soit trop tard? Empruntez les Voies de la Damnation pour y découvrir quelle sera votre destinée!

## Dans ce volume vous trouverez

- Une aventure découpée en huit chapitres, regorgeant d'action, d'enquêtes et de complots.
- Un guide de Nuln, «le Joyau de l'Empire», avec une carte détaillée de la cité.
- Des quantités d'idées pour démarrer de nouvelles aventures et développer celle-ci.
- Des personnages prêtirés pour vous permettre de vous lancer immédiatement dans l'action.

## L'AVENTURE VOUS ATTEND!

Warhammer sur le web, en français: [www.warhammerjr.fr](http://www.warhammerjr.fr); en anglais: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)



Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque  
INTERDITE

Prix public: 27,50 €



9 782915 989328



LE JEU DE RÔLE

# LES VOIES DE LA DAMNATION

## 3 - LES FORGES DE NULN

— VERSION ORIGINALE —

Conception et rédaction: *Robert J. Schwalb*

Matériel additionnel: *David Chart, Kate Flack, Chris Pramas et Gav Thorpe*

Développement: *Chris Pramas* Édition: *Evan Sass* Relecture: *Scott Neese*

Direction et Conception artistique: *Hal Mangold*

Couverture: *Christer Sveen*

Logo de WJDR: *Darius Hinks*

Illustrations intérieures: *Tony Parker et Christer Sveen*

Cartographie: *Shawn Brown*

Responsable du développement: *Kate Flack*

Responsable du projet: *Ewan Lamont*

Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

— VERSION FRANÇAISE —

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*

Traduction: *Nathalie Huet pour KANEDA*

Réécriture: *Jérôme Vessière pour KANEDA*

[WWW.WARHAMMERJDR.FR](http://WWW.WARHAMMERJDR.FR)

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries  
Première édition française, Septembre 2006.  
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



**BL Publishing**  
Games Workshop, Ltd  
Willow Road  
Nottingham  
NG7 2WS, UK

**Bibliothèque**  
**INTERDITE**

**Bibliothèque Interdite**  
55 rue Sainte Anne  
75002 Paris, France  
SARL au capital de 8000€  
RCS Paris B 478 971 963

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJDR, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2006, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de Green Ronin Publishing et sont utilisées avec leur permission.

ISBN: 2-915989-32-X / ISBN 13: 978-2-9-1598932-8

Site de Warhammer, le jeu de rôle: [www.warhammerjdr.fr](http://www.warhammerjdr.fr)

Site de Bibliothèque Interdite: [www.bibliothequeinterdite.fr](http://www.bibliothequeinterdite.fr)

Site de Black Industries: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Site de Green Ronin: [www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)



# – Table des matières –

<b>INTRODUCTION</b> .....3	<i>Jonas Lang</i> .....33	<i>Le Dédale</i> .....73
<b>UN GUIDE DE NULN</b> .....5	<i>Katarine</i> .....34	<i>Les docks</i> .....74
<b>Le Joyau de l'Empire</b> .....5	<i>Gabrielle Marsner</i> .....35	<i>Les forges de Nuln</i> .....75
<i>Histoire de Nuln</i> .....5		<i>Les égouts</i> .....75
<i>L'ascension de la</i>		
<i>cité-état</i> .....6	<b>CHAPITRE II:</b>	<b>Rencontres</b>
<i>Une capitale</i> .....6	<b>AU REVOIR ALTDORF</b> .....36	<b>programmées</b> .....77
<i>Instabilité</i> .....6	<i>De vieux amis</i> .....36	<i>Le Refuge</i> .....77
<i>La montée du Chaos</i> .....7	<i>De nouvelles menaces</i> .....37	<i>Les Chancres des</i>
<i>Gorbad Griffes de Fer</i> .....7	<b>À la recherche de</b>	<i>Rêves Innommables</i> .....79
<i>Magnus le Pieux</i> .....8	<b>la troisième entité</b> .....37	
<i>Le déclin de Nuln</i> .....8	<b>Le monastère de</b>	
<i>La Tempête du Chaos et</i>	<b>saint Abélard</b> .....38	
<i>la renaissance de Nuln</i> ...9	<b>Le retour à Aلدorf</b> .....40	
<i>De nos jours</i> .....9		
<b>Personnalités et</b>	<b>CHAPITRE III:</b>	
<b>organisations de Nuln</b> ...9	<b>AU FIL DU REIK</b> .....41	
<i>La comtesse</i> .....9	<i>L'Empereur Wilhelm</i> .....41	
<i>L'aristocratie</i> .....9	<b>Le voyage vers Nuln</b> .....46	
<i>Le clergé</i> .....10	<i>Péripéties</i> .....48	
<i>Les guildes</i> .....10	<b>CHAPITRE IV:</b>	
<i>Les écoles</i> .....10	<b>NULN, ÉCCEURANTE</b>	
<i>La pègre</i> .....10	<b>ET EFFRAYANTE</b> .....52	
<b>La vie à Nuln</b> .....10	<b>Évoquer l'atmosphère</b>	
<i>Le peuple</i> .....11	<b>de Nuln</b> .....52	
<i>La culture</i> .....11	<b>Calendrier</b>	
<i>Les impôts</i> .....13	<b>des événements</b> .....55	
<i>La loi et l'ordre</i> .....13	<b>Les émeutiers</b> .....56	
<b>La cité de Nuln</b> .....14	<b>CHAPITRE V:</b>	
<i>La disposition de la cité</i> ..15	<b>INVESTIGATIONS</b> .....57	
<i>L'Altstadt</i> .....15	<b>L'arrivée</b> .....57	
<i>La Neustadt</i> .....20	<b>Lady Elsbeth Becker</b> .....60	
<i>Les docks et le fleuve</i> .....24	<b>L'épée</b> .....61	
<i>La Faulestadt</i> .....25	<i>Le Donjon de Fer</i> .....62	
<i>L'île d'Aver</i> .....25	<b>Les soldats de Nuln</b> .....62	
<i>Le Donjon de Fer</i> .....25	<b>L'hôtel particulier</b>	
<i>Der Halbinsel</i> .....26	<b>de Lord Randolph</b> .....64	
<i>Les sous-sols de Nuln</i> .....26	<b>Les meurtres</b> .....65	
	<i>Gérer les meurtres</i> .....65	
<b>CHAPITRE I:</b>	<i>Les victimes</i> .....66	
<b>LA TROISIÈME ENTITÉ</b> .....28	<b>CHAPITRE VI:</b>	
<i>L'intrigue principale</i> .....28	<b>LE CANON ET LES</b>	
<i>Une préparation</i>	<b>DESSOUS DE NULN</b> .....72	
<i>convenable</i> .....29	<b>Comment amorcer</b>	
<b>Le calice de</b>	<b>le piège</b> .....72	
<b>fureur ardente</b> .....29	<b>Lieux remarquables</b> .....73	
<i>Le Magnus</i> .....30		
<i>Le soulèvement</i> .....31		
<i>La folie d'un héros</i> .....32		



# INTRODUCTION

**L**es *Forges de Nuln* est la palpitante conclusion des *Voies de la Damnation*. Cette aventure met le point final aux événements qui ont débutés dans l'aventure préliminaire *En passant par la Drakwald* et qui se sont poursuivis dans *Les Cendres de Middenbeim* et *Les Tours d'Altdorf*. Elle est destinée à des personnages à mi-parcours de leur seconde carrière ou qui viennent d'entamer la troisième.

Dans cette aventure, les personnages joueurs (PJ) se lancent à la recherche du troisième artefact qui emprisonne l'ultime fragment de l'essence démoniaque de Xathrodox l'Écorcheur Rouge. Ils vont commencer par enquêter dans les ruines d'un monastère, où ils trouveront des indices pointant sur la cité-état de Nuln. Après avoir obtenu un billet de passage à bord de l'*Empereur Wilhelm*, les personnages découvrent les premiers effets de la corruption qui les attend à destination. Une fois arrivés à Nuln, ils vont être mêlés à une série d'énigmes impliquant un certain nombre de disparitions et de conspirations centrées autour de la cérémonie de baptême du *Magnus*, un nouveau canon d'une puissance phénoménale sur lequel reposent les espoirs de l'Empire dans ses futurs combats contre les attaques venues des Désolations du Chaos. D'autre part, dans les ténèbres des ruelles et des sombres tunnels qui serpentent sous les pavés, des mutants complotent dans le but de s'emparer de la cité. Les héros parviendront-ils à dénouer cet écheveau de machinations et à contrecarrer à temps les pernicieuses intrigues du démon ?

## À propos de ce livre

Voici la description des différents chapitres qui composent *Les Voies de la Damnation : Les Forges de Nuln*.

### Un guide de Nuln

Il s'agit d'une présentation détaillée de Nuln, le Joyau de l'Empire, accompagnée d'un résumé de son histoire, rappelant les événements les plus importants, ainsi que la description de ses différents quartiers et des lieux les plus remarquables. Ce chapitre est destiné à vous aider à mener cette aventure, mais il constitue également une excellente source pour élaborer vos propres scénarios.

### Chapitre I : La troisième entité

Ce chapitre présente un synopsis de l'aventure dans son intégralité. Vous y trouverez des détails sur toutes les intrigues majeures qui se nouent à mesure que les personnages avancent dans leur quête de l'artefact, ainsi que la description complète du calice de fureur ardente.

### Chapitre II : Au revoir, Altdorf...

C'est là que l'aventure commence réellement. Ce chapitre constitue la transition entre les aventures vécues par les PJ dans *Les Tours d'Altdorf* et les premières enquêtes qu'ils vont devoir mener pour découvrir qu'il leur faut aller à Nuln.

### Chapitre III : Au fil du Reik

On y découvre le meilleur et le plus sûr des moyens de transport qui permettent de se rendre à Nuln : l'*Empereur Wilhelm*, avec les plans du navire et les profils des membres de l'équipage. Ce chapitre pourra aussi vous aider à élaborer de futurs scénarios situés sur les principales voies navigables de l'Empire. En outre, il contient la description de plusieurs rencontres destinées à pimenter le voyage.

### Chapitre IV : Nuln, écœurante et effrayante

Ce chapitre présente des indications et des conseils pour gérer le reste de l'aventure. Vous y trouverez non seulement des informations qui vous permettront de donner vie à la cité et d'évoquer son ambiance, mais également un calendrier des principaux événements qui prendront place au cours de la semaine de la Poudre Noire.

### Chapitre V : Investigations

C'est là que vous trouverez tous les détails relatifs aux meurtres et aux disparitions, ainsi que tous les éléments liés aux informations et aux indices que les personnages sont susceptibles de trouver, de même que les rencontres qu'ils feront probablement lors des premières étapes de leur recherche du calice. En outre, ce chapitre présente les différentes pistes qui conduiront les personnages au cœur des grandes machinations qui se trament en coulisses.

### Chapitre VI : Le canon et les dessous de Nuln

Un aristocrate avide de revanche sabote le *Magnus*, le nouveau canon. Pendant ce temps, d'autres nobles corrompus et décadents tissent leur toile dans les ténèbres des égouts, bien résolus à s'emparer de Nuln au nom des Puissances de la Ruine.

### Chapitre VII : La mascarade

Les réceptions de la comtesse Emmanuelle von Liebwitz sont renommées pour leur faste. Celle-ci décide de donner un grand bal masqué afin de célébrer la première mise à feu du *Magnus* à la fin de la semaine. Ce chapitre présente plusieurs protagonistes importants avec la description des événements qui vont se dérouler lors de cette fête.

### Chapitre VIII : Tous les feux de l'Enfer...

Ce chapitre présente le dénouement de toutes les intrigues qui se sont déroulées au cours de cette aventure. Les personnages vont devoir faire face au soulèvement des mutants, aux ravages causés par le sabotage de *Randolf Vogt* et trouver le moyen de détruire l'Abomination avant qu'elle ne réussisse à libérer l'essence de l'Écorcheur Rouge.

## Comment utiliser ce livre

Pour pouvoir utiliser *Les Forges de Nuln*, vous aurez besoin du livre de règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*, de papier, de crayons et d'au moins deux dés à 10 faces. Vous y trouverez également des références au *Bestiaire du Vieux Monde* et à l'*Arsenal du Vieux Monde* et, bien que vous n'ayez pas absolument besoin de ces deux livres pour profiter pleinement de ce scénario, ceux-ci pourront certainement se révéler très utiles en tant que ressources supplémentaires.

Comme dans le cas des épisodes précédents des *Voies de la Damnation*, vous pouvez mener cette aventure comme un scénario indépendant, mais il fonctionnera mieux comme point culminant de la campagne et des péripéties qui l'ont précédé. Si vous démarrez par cette aventure, vous trouverez quatre personnages prêtirés à la fin de ce livre. Ils sont tout équipés et prêts à l'emploi.

Si vous avez déjà joué *Les Tours d'Altdorf*, vous vous rendrez vite compte que *Les Forges de Nuln* présente un niveau de complexité au moins égal à celui du scénario précédent. Cette aventure s'appuie sur trois intrigues majeures : dès que les PJ commenceront à enquêter sur l'une d'elles, il est probable qu'ils toucheront aux deux autres ou, mieux encore, qu'ils y seront entraînés malgré eux. Pour bien gérer cette aventure, il vous faudra donc effectuer quelques préparations et vous familiariser avec tous les éléments du scénario. Cette histoire s'articule également sur des événements-clés destinés à intervenir à des moments bien précis. Vous devrez donc conserver une vision générale du déroulement de l'aventure de façon à pouvoir adapter le rythme en fonction des décisions des joueurs. Néanmoins, elle propose également un certain nombre de rencontres plus traditionnelles pour vous permettre de souffler un peu au milieu de toutes ces intrigues et qui fourniront aux personnages d'excellentes occasions de se mesurer à des ennemis dignes d'eux.









# NULN, LE JOYAU DE L'EMPIRE

«Notre terre est enchaînée par le silence; notre temps est celui des vérités informulées.»

- Detlef Sierck, auteur dramatique

## Introduction

Ancienne capitale, centre technologique de la puissance militaire de l'Empire et cœur du rayonnement intellectuel de l'humanité, Nuln est souvent décrite comme «une couronne qui scintille de l'éclat de ses cent joyaux.» Bien qu'Altdorf la surpasse en population, elle reste la première dans les domaines des arts et de la vie mondaine. Cependant, tout comme le reste de l'Empire, Nuln a ses secrets, ses points vulnérables et ses zones d'ombres, et elle fait de son mieux pour les confiner dans son tentaculaire réseau d'égouts et au cœur de ses quartiers les plus pauvres. Mais, pour chacun des bals donnés par la comtesse dans les immenses salons de son palais fortifié, un nouveau mutant voit le jour dans les entrailles du Dédale, un nouveau skaven détale le long des ruisseaux fangeux qui s'écoulent paresseusement dans les égouts et un nouveau tueur assassine sauvagement sa victime sur les pavés maculés de suie des rues de la Neuestadt.

## HISTOIRE DE NULN

Nuln est toujours debout, malgré les dévastations, le feu, la guerre et les pillages, et c'est probablement grâce à la bravoure de sa population. La peste et la famine ont également joué leur rôle, tout comme la guerre civile qui a failli démanteler l'Empire. En passant par le col du Feu Noir, des seigneurs de guerre orques se sont rués sur la cité pour la réduire en un monceau de gravats fumants, mais Nuln s'est maintenue envers et contre tout. La cité, qui est l'une des plus anciennes communautés humaines de l'Empire, s'est élevée jusqu'au sommet de la puissance et a chancelé au bord de la ruine. C'est une ville à l'architecture contrastée, où se côtoient la richesse la plus décadente et la pauvreté la plus abjecte, une métropole grouillante où se mêlent les charmes rustiques du Wissenland et les idées progressistes de l'intelligentsia.

Ce chapitre présente une vue d'ensemble de la cité, avec la description de certains lieux importants et il vous fournira un matériau de base utilisable pour toutes les aventures que vous voudrez situer dans cette ville. Nuln est la seconde ville de l'Empire et du fait de son importance, une description dans ses moindres détails dépasserait de beaucoup l'envergure de cet ouvrage. En conséquence, n'hésitez pas à y placer toutes les échoppes et les commerces qui seront nécessaires à vos scénarios. Vous trouverez le plan de la cité en page 7.

## Une histoire de Nuln

Bien avant la fondation de Nuln et avant même que les douze tribus ne traversent les montagnes par le col du Feu Noir, les hauts elfes habitaient ce territoire qui devait plus tard être revendiqué par l'Empire. Mais lorsque les toutes premières tribus humaines arrivèrent, fuyant les horreurs de l'est, l'antique civilisation elfique se retirait déjà de ces terres, abandonnant au cœur des forêts et des collines les ruines de sa gloire d'antan, disséminées sur toute la

surface du Vieux Monde. Avant la fondation de l'Empire, la plus grande partie de l'humanité, composée des héritiers des antiques civilisations du passé, était regroupée le long de la côte tiléenne. Douze tribus arrivèrent des régions de l'est, chassées par quelque horreur inconnue. Avec l'aide des nains, ces barbares traversèrent le col du Feu Noir et s'installèrent sur les terres verdoyantes du nord.

Le Vieux Monde n'était pas préparé à l'arrivée de ces peuplades primitives, agressives et guerrières, mais un certain nombre de gens ne tardèrent pas à imaginer des manières de tirer avantage de ces esprits simples. Des marchands tiléens, ayant entendu parler des nouveaux venus, s'empressèrent d'élargir leurs réseaux en établissant des routes commerciales vers cette clientèle potentielle. Cependant, cela leur imposait un périlleux périple maritime par le chenal des Pirates, en remontant le golfe Noir, puis une longue expédition par voie de terre pour réussir à pénétrer sur les territoires de l'Empire par le col du Feu Noir. Ils pouvaient également remonter vers le nord en naviguant le long des côtes, sur les flots inexplorés du Grand Océan et traverser la mer des Griffes, ce qui représentait un voyage encore plus dangereux. Les deux itinéraires étaient terriblement périlleux et excessivement coûteux, tant en or qu'en vies humaines. Ces problèmes logistiques trouvèrent soudain leur solution quand un hardi marchand tiléen natif de Miragliano découvrit la Bruissante, une rivière d'eau sombre qui coule sous le massif montagneux des Voûtes et qui permet le passage vers le cœur du continent. Il comprit immédiatement qu'il tenait là une chance de s'établir comme l'un des protagonistes majeurs du microcosme commercial de son pays et engagea une importante troupe de mercenaires pour s'en aller braver les ténèbres de cette route souterraine. Presque la moitié des membres de son expédition succombèrent aux horreurs qui hantaient ces cavernes, mais les survivants finirent par ressortir au grand jour, plus ou moins intacts, épuisés et quasiment en déroute. Ils s'aventurèrent vers le nord, à la recherche d'une communauté où s'établir. Sa troupe dut faire face aux attaques de plus en plus fréquentes des créatures hostiles qui vivaient sur ces terres sauvages,