

« A BON RAT, BON CHAT ? »

Campagne Skavens pour WJDR 2^e Édition

Préambule

A bon rat, bon chat ? est une campagne de courte à moyenne durée qui aura pour but de réaliser la Grande Ascension fomentée par le Clan Vecna. Cette mini-campagne particulière s'adresse à des joueurs (personnages) entamant leur première carrière à WJDR en interprétant des PJ Skavens. Elle s'orientera à faire découvrir aux joueurs le quotidien d'une petite escouade de skavens (groupe de PJ). A ce titre, le Meneur de jeu (MJ) devrait disposer du supplément consacré aux skavens, *les Fils du Rat Cornu* (FRC) en plus du livre de base de Warhammer (WJDR).

A ces bons rats, les personnages, il faudra de bons chats pour déjouer leur perfide complot. Qui sera le meilleur ? Il faudrait mieux que ce soit les « rats » car il n'y aura pas de seconde chance dans ce véritable jeu de chassé croisé.

Chaque aventure sera articulée autour de la même structure décrite ci-après. Pour débiter, un court *synopsis* présentera un résumé pour le MJ. Il sera suivi d'une *introduction* qui lancera les joueurs dans l'aventure. Enfin, une section fournira à titre indicatif les **Points d'expérience** à attribuer aux personnages et donnera un aperçu succinct de la trame future dans **Suite des aventures**.

Crédits

Pitche : pitche_AT_base.be – Juillet 2013

Quelques éléments au sujet des égouts proviennent du site <http://malpy.free.fr/> et des suppléments suivants Warhammer JRF - *La Campagne Impériale* et WJDR - *Les Tours d'Altdorf* et *Les Cendres de Middenheim*.

sden

site communautaire
de jeux de rôle

<http://www.sden.org>

Une campagne (série de scénarios) rédigée pour la section *Warhammer* du **SDEN**.

N'hésitez pas à me faire parvenir vos

commentaires, remarques, retours, etc.

Clan Vecna

Nom du clan : Vecna

Population du clan : 6 000 skavens

Influence du clan : faible

Communautés du clan : un domaine avec une forteresse (3 000 skavens) et 3 tanières (1 000 skavens chacune)

Spécificité du clan : martial

Le clan Vecna n'a pas beaucoup d'atouts. De petite taille, sans un approvisionnement aisé et régulier de Malepierre, il peut heureusement compter sur l'esclavagisme important et sur de nombreux accès à des denrées alimentaires qu'ils pillent. Ils comptent asseoir leur notoriété et leur puissance sur un fort contingent d'esclaves qu'ils font amener en masse. De plus, ils projettent de piéger l'égouttage de la ville pour en prendre le contrôle, ayant décimé la population qui y vit, une fois qu'un maximum d'esclaves soit enlevé. Ils comptent alors faire main-basse sur les survivants à cette terrible attaque. Les personnages auront à cœur de faire progresser leur clan pour qu'il ait les faveurs du Rat Cornu surtout s'ils en récolteront plus de pouvoir et d'autorité.

Terrier de sub-Sighisoara

Le terrier de sub-Sighisoara est composé d'une forteresse et de 3 tanières (similaire à des villages/hameaux). Environ 6 000 skavens s'entassent ici. Il y a environ 0,1 % de prophètes gris parmi la population soit entre 5 à 10 individus.

L'enclos aux esclaves se trouve à l'arrière de la forteresse. Il s'agit de l'importante « richesse » du clan qui la défendra âprement même s'il faut en sacrifier d'importantes quantités, voire la totalité car être vaincu et faits prisonniers est encore un pire sort. La crasse, le manque d'hygiène de tout ce troupeau de personnes fait planer là une puanteur âcre difficilement supportables par les skavens dévolus à la garde des meurtrières, eux qui scrutent le dehors.

Les PJ pourraient tenter de faire parler les esclaves qui proviennent de la surface pour leur

soutirer des renseignements et autres informations. Soit ils procèdent par des **tests d'Intimidation** ou de **Tortures**. Attention, à ce que les esclaves ne meurent pas car il leur en cuira ! De même, ils ne promettent rien en échange, bien évidemment. Ils vont devoir passer par la **forteresse** et avoir une bonne raison pour se faire. Les hommes à l'intérieur, des vermines de choses ou guerriers du clan ou griffes noires ne leur prêtent aucune attention ou respect, que du contraire. Pour eux, les PJ sont de simples grouillots.

Autre lieu notable, le **temple du Rat Cornu** là où l'on le vénère et prie plusieurs fois par jours. Des célébrations et autres sanglants offices y sont menés sans discontinuer. Un flot quotidien de fidèles (et de sang d'esclaves sacrifiés) transite par une porte sud et une sortie qui passe sous l'immense tour de garde à 13 étages, le tout est surmonté d'une immense cloche composée de fonte et de malepierre. On la voit scintiller de loin et elle fait office de point de repère magistral. Au sous-sol un labyrinthe seulement accessible aux prophètes gris et leurs apprentis. Les non initiés risquent bien d'y périr dans des pièges et ne jamais trouver les passages secrets et autres portes dérobées. S'y engouffrer est hérétique. De toute façon le Rat Cornu saura choisir les personnes « dignes », elles en ressortiront vivantes. On y stocke la malepierre (fragments). On l'a broie aussi ici en poussières (30 g.).

Sinon, pour le reste les habitations ressemblent plus à des tas de boues, de bois et d'excréments. Ce sont des taudis branlants à moitié écroulés et effondrés.

Introduction des PJ

Les PJ proviennent d'une **portée commune** et forme une **escouade à part entière**. Ceci leur permet de se rejeter la faute les uns sur les autres. **Faisant partie d'un même clan (Vecna)**, ils se doivent de se serrer les coudes afin de satisfaire les ordres de leur sergent ou autre supérieur. Pas question par racisme d'accuser un autre clan d'incapable ou d'incompétent.

De même, un **skaven** dénommé Dalkia, une vermine de choc au service d'un prophète gris Matcha leur sert d'**instructeur et agent de liaison**. Il a insisté pour qu'ils ne se réfèrent qu'à lui. Les PJ pourraient comprendre que Dalkia pense qu'ils pourront lui servir et lui assurer une

certaine protection quand il sera un vétéran craint mais peut-être moins alerte... Si un PJ devait embrasser la carrière de *skaven noir* ou d'*apprenti prophète gris*, ils seraient tous deux liés à ces deux PNJ.

Enfin, par le tirage de leur carrière de base, chacun des PJ aura très certainement des **aptitudes fort différentes et complémentaires** qui s'articuleront et s'imbriqueront bien les uns avec les autres afin de réussir leur mission qui je rappelle leur confèrera les deux biens les plus précieux qu'envient les skavens : la vie et l'ascension sociale !

Tous ces éléments permettent d'assurer la plus grande cohésion du groupe non pas pour qu'ils ne se tirent pas dans les pattes mais ne se portent pas des coups de poignards mortels dans le dos... (cf. FRC, p, 108 et 109)

A la création du personnage

Lors de la création de personnage, j'offre une **Promotion gratuite supplémentaire**. En effet, plus que jamais je considère que survivre les premiers mois au sein de la société brutale et sélective des skavens mérite bien ce petit coup de pouce du MJ.

De même, comme dans WJDR, je leur fais tirer **2 jets pour déterminer leur carrière de base** ; à eux de choisir vers laquelle ils s'orienteront.

Enfin, étant tous issus du même clan, ils profiteront de la spécificité martiale du clan pour acquérir le Talent *Guerrier né*.



Aux personnages de tout faire pour voir leur ~~clan~~ plan de carrière réussir et celui de leur adversaire se vautrer. Ne dit-on pas que « Le bonheur des uns, fait le malheur des autres » ? Le dicton va se vérifier dans cette aventure.

Synopsis global

Dans les grandes lignes, voici la trame générale et globale de la campagne qui va suivre avec quelques éléments particuliers ou « réactifs ».

Dans cette mini-campagne, les PJ seront mus par 3 axes moteur :

- celui des tâches quotidiennes à assumer pour la survie de tout le clan et celle de chacun des skavens qui le composent ;

Voici quelques unes des tâches « quotidiennes » que peuvent être amenés à effectuer les skavens comme sabotage des vannes ; attaques sur les éclusiers, égoutiers, ratiers ; vol de denrées alimentaires.

- la réalisation de la Grande Ascension du clan, le projet de ses dirigeants, de surgir des profondeurs de la cité pour en prendre le contrôle ;

Les personnages font partie d'un groupe de skavens envoyer effectuer diverses missions en vue de préparer le terrain de la Grande Ascension toute proche comme l'approvisionnement en malepierre.

- et enfin, la neutralisation de toutes les menaces, empêcheurs de tourner en rond et autre dangers.

MJ s'il vous faut des adversaires, vous pouvez vous servir des pré-tirés issus du Kit du Meneur de jeu comme le trafiquant de cadavres, le soldat ou encore la contrebandière humaine.

Mais s'occuper de la menace que représentent les meurtriers agissements de ce chien modifié sanguinaire hors contrôle devrait être l'une de leurs premières tâches en plus que quelques tâches quotidiennes telles que la récolte de vivre, la récupération de nouveaux esclaves, etc.

Tout d'abord, ils vont perpétrer des vols d'aliments dans les entrepôts des docks.

Suivis d'une attaque à patte-arme des éclusiers, surtout leurs coffres-forts afin d'amasser une quantité d'or qui servira par la suite à acheter des esclaves.

Des hommes dans le quartier des quais finissent par disparaître. Ils sont les victimes de racleurs qui sans le savoir pense les « vendre » comme esclaves, mais se sont des skavens qui neutralisent ces transports et acquièrent cette main-d'oeuvre taillable et corvéable à merci, à moindre frais.

Mais ils seront attaqués sournoisement par une nuée de rats lancée par un clan Moulder ennemi qui veut s'en prendre là où c'est vital et crucial pour le clan : ses réserves de nourriture.

Forts de leur victoires et de leurs succès, on les poussera à commettre un vol plus audacieux en y retournant avec plus d'hommes de main, bête de somme pour emporter de plus grande quantité de nourriture.

On raconte qu'il y a une bête monstrueuse qui rode le soir et s'attaque le soir aux trainards. Légende ? Il s'agit d'un chien de guerre amélioré par le clan Moulder échappé et extrêmement féroce et véloce.

Mais leurs agissements souterrains et prudents sont menacés par ce chien modifié par le clan Moulder rival qui entend bien semer le désordre et la panique dans la cité et attirer l'attention d'un redoutable chasseur de skavens qu'ils savent être en ville sur la petite communauté d'hommes-rats des PJ.

Mais tout ce chaos et cette désorganisation converge vers une invasion massive de skavens dans la ville (une fois les chemins dégagés et surs pour eux, débarrassés des égoutiers) précédée d'une attaque aux globes toxiques qui fera planer sur le vent verdâtre et fatal. Encore un ennemi qu'il faudrait défaire et faire passer de vie à trépas.

Ils partiront aussi en quête d'achats d'esclaves ou pourront tenter de s'emparer d'un groupe d'esclaves qu'on amènerait aux galères impériales. Une grosse prise, un gros gain ! Ils pourraient aussi participer à l'enlèvement discret de mendiants et autres va-nus-pieds qu'ils font travailler de force dans leur terrier. Mais une bande rivale de racleurs leur fait de l'ombre et il faudra faire comprendre qui est (sera bientôt) le maître ici !

Enfin leur terrier sera menacé par de la malevase et comme les PJ auront acquis notoriété et compétence, certains de leurs rivaux les

pousseront à se débarrasser de cette menace. Au programme vol de métal pour satisfaire la créature et explosifs pour l'enterrer vivante sous une galerie effondrée. Cette malevas est le fruit d'expérience d'un renégat du clan Skyre qui prépare des globes empoisonnés.

Il pourrait alors se servir des rumeurs de mutations et de la présence supposée de malepierre chez des sectataires pour s'en emparer et ramener ce précieux butin à la forteresse qui leur ouvrira grand les portes de la reconnaissance.

Enfin, la Grande Ascension est proche. Le musc de la guerre est secrétée, la guerre totale est déclarée: sus aux hommes de la surface !

Introduction

Pour les personnages, à peine seront-ils adultes et sortis de la pouponnière qu'ils seront jetés au beau milieu de la masse impersonnelle et mouvante de rats qui évoluent en tout sens.

Là ils pourront prendre leur marque et le MJ pourra leur décrire leur terrier. N'ayant jamais été à la surface, la description de la ville au-dessus d'eux restera très sommaire et succincte. Le MJ omettra bien volontiers de leur en faire un portrait détaillé. A eux de prendre des informations, d'y évoluer, d'écouter et mesurer le rumeurs afin de discerner le vrai du faux.

Les personnages vont très vite rentrer en contact avec Dalkia qui sera en quelque sorte leur « sergent instructeur ». De même, l'un des PJ pourrait avoir le prophète gris Matcha comme Maître.

Localisation

L'histoire se déroule dans le Nordland (baronnie sise au nord du Middenland - Middenheim). En bordure d'un petit port avec une importante activité de pêche et l'engagement plus ou moins forcé de matelots par grossir les rangs de la flotte de navires et péniches marchandes de Marienbourg.

Les skavens profitent de l'action des racoleurs pour discrètement grossir les rangs de leurs esclaves, se servant au passage ou en faisant retomber la culpabilité ou les soupçons sur ceux-

ci quand disparaissent l'une ou l'autre personne valide.

Pour assurer un cadre de jeu plutôt réaliste à mes joueurs, je me suis inspiré d'un plan de la ville de Sighisoara (Roumanie, ville de Vlad I)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Sighi%C8%99oara> datant de 1735.



J'y ai superposé à ce plan quelque peu retravaillé (ajout d'écluse, d'un port, de docks, suppression d'éléments de contours, etc.) un réseau schématique d'égouttage en signalant les entrées principales ainsi que les lieux de culte notoires (voyez les PDF en annexe – échelle : 3 cm = 100 m.). Les renvois de chiffres arabes ou romains sont ceux du plan.

Le bourg d'environ 8 000 habitants est bordée par une rivière appelée la *Tarnava Mare*. Il est ceint par une muraille haute de 8 à 10 m.

Différentes tours indiquent la présence de quartiers dévolus à telle ou telle activité commerciale ou artisanale. Les touloupiers sont les personnes qui fabriquent ces veste en cuir retourné, garnies d'astrakan et de broderie. Les étameurs mettent de l'étain ou remettent en état. L'orfèvre travaille le métal.

La place de la Citadelle (I) et la Tour de l'Horloge (1) en sont les endroits emblématiques comme l'escalier couvert qui mène au temple de la colline (5).

Divinités vénérées et lieux de culte

A la place des lieux de culte existants et représentés sur la carte, voici ce qui diffère afin de mieux faire coller la réalité religieuse de Warhammer à cette ville.

Grand temple de **Manann** (5). En tout bien, tout honneur, la divinité principale de cette bourgade portuaire est Manann. Il existe un important séminaire et abbaye qui se trouve juchés tout en haut d'une bute qui surplombe la cité. On y accède par un impressionnant escalier couvert fait de poutres et charpentes de bateau. Ce sont des donations de célèbres capitaines ou de puissants armateurs pour remercier le dieu de sa clémence qui leur a été profitable (lucrativement parlant).

Couvent hospitalier de **Shallya** (14) et son entrepôt privé (24). Vu l'importante population sur place et tous les activités commerciales, fluviales, maritimes et artisanales qui s'y passent, la population est plutôt nombreuse et son augmentation a entraîné dans son sillage un flot important de miséreux, de laissés pour compte qui n'ont pas réussi à trouver un travail.

Dès lors des sœurs des œuvres de Shallya veillent au réconfort et soins des malades et pauvres erres. Leur couvent leur permet de s'y reposer, de bien s'y restaurer et d'être éveillés à la clémence et bonté de Shallya. Les offices sont quotidiens et tous les malades y sont amenés, leur dortoir est juste à côté du temple. Le bâtiment est haut pour que s'envolent les miasmes. Ceux-ci sont balayés par des courants d'air glacial provenant de hauts vasistas qu'on actionne par le bas à l'aide d'un savant mécanisme.

Des dons de nourriture sont effectués par les fidèles (bourgeois ou aristocrates) pour soutenir les actions du clergé de Shallya. Celle-ci est entreposée directement dans un important entrepôt privé qui jouxte la muraille et le couvent. On y accède par une poterne construite au sein même de la haute muraille.

Oratoire de **Manann** (15). Afin de ne pas devoir nécessairement remonter toute la ville et grimper la colline, par manque de temps, quand les navires font de brèves escales et doivent bien vite appareillés une fois leur chargement transbahuté ou déchargé, un petit oratoire de Manann a été aménagé. Les lieux sont beaucoup plus modestes mais ne désemplissent jamais. Il y a beaucoup plus de monde qu'au temple (5).

Temple de **Ranald** (18). Enfin, si Manann trouve ses partisans et fidèles au sein de tous ces marins-pêcheurs, la bourgeoisie en place et la tranche libérale de la cité vénèrent en tout bien tout honneur, bien sûr, Rannald. D'importante quantité de pièces de monnaie se trouvent dans les troncs du temple. Régulièrement les commis s'emploient à les vider.

L'ancienne église (19) était dédiée au culte Manann et par déférence et crainte superstitieuse de voir les flots emporter la bourgade, personne n'a réinvesti les lieux. Aucun culte ne s'y trouve et plus aucun office n'y est célébré. Le bâtiment tombe en ruines. D'autres prétendent que lorsqu'il sera entièrement détruit, il en sera de

même de la cité qui sera emporté par une vague déferlante et cataclysmique. Ceux-ci supportent sa rénovation ou sa réhabilitation. On raconte que le soir venu, une fois la nuit noir tombée, des cultistes démoniaques impies y officient dans le plus sombres et noirs secrets.

Egouttage

Le système d'égout parcourt la cité en 3 axes parallèles (collecteurs secondaires) suivant la pente douce qui mène aux rivages, entrecoupés par des axes perpendiculaires qui amènent l'eau du fleuve (collecteur principal). La dénivellation assure le transport d'une partie du fleuve qu'on a détourné afin d'assurer un courant continu (comme une chasse-d'eau) qui emporte les déchets jetés par les caniveaux (plaques d'égout rondes) qu'on trouve à la surface. La moitié des eaux usées sont rejetés directement via des bouches d'égout à la mer tandis que l'autre partie est déversée dans une sorte d'immense caniveau à ciel ouvert qui jouxte la partie est de la cité.

Accès

Par le nord, on emprunte une route qui se trouve coincée entre le fleuve et la muraille et qui permet d'accéder à l'entrée principale de la tour de l'Horloge (1). Une autre porte sise à la tour de Tisserands(10) permet d'accéder à la cité par l'est. Tandis que les personnes venant du port, des docks et des entrepôts pénètrent la bourgade par la porte de la tour des Coordonniers (12).

Deux écluses régulent les accès des navires à la mer. Le seigneur local y prélève une taxe de fort bon aloi. Ceci permet aussi de réguler s'il le fallait le débit des égouts et parfois procéder à une sorte de purge en y faisant s'engouffrer une importante quantité d'eau d'un coup, retenue par les vannes des écluses.

Conseils pour le MJ : évoluer en société sans être repéré, telles des silhouettes encapuchonnées et mystérieuses à la nuit tombée nécessite un **test de Déguisement** (cf. WJDR, p. 92). Le talent d'imitation permet de parfaire la chose s'il faut entamer des discussions avec des habitants.



Rumeurs

A destination du MJ, voici une série de rumeurs plus ou moins fondées ou vraies à destination des PJ quand ceux-ci ont feront la demande via des **tests de Commérag**.

Prêter l'oreille aux rumeurs

Soit les PJ font jouer des contacts (des intermédiaires) via un **test de Commérag**. Ils peuvent aussi écouter aux grilles et aux caniveaux pour surprendre la conversation de badauds entre-eux avec un **test de Perception et Dissimulation**. Ils peuvent aussi chiper un journal qu'ils ramassent à terre ou écouter le crieur public avec un **test de Perception** ou **Lire/écrire**.

Faites procéder au test habituel et notez le degré de réussite (ou d'échec) – tranche de 10% de différence (cf. WJDR, p. 89). Ensuite reportez-vous aux tableaux ci-dessous. Le MJ déterminera s'il s'agit de Commérag général ou ciblé. Au fur et à mesure de l'avancement du temps, les commérages et rumeurs pourraient s'amplifier.

Ce procédé s'inspire grandement de l'aide de jeu publiée dans le coin du Lutain [<http://lutain-over-blog.com>] intitulée *Petites règles sur les rumeurs*.

Le MJ pourrait faire lancer les dés sous un gobelet comme au poker menteur. Ainsi, le joueur n'est pas informé du résultat de son dé.

Tables de Commérag

- COMMÉRAGE GÉNÉRAL -	
Degré de réussite	Information obtenue
4 et +	Information
2 à 3	Rumeur utile
0 à 1	Rumeur fondée
-1 à -2	Fausse rumeur
-3 et -	Désinformation

- COMMÉRAGE CIBLÉ -	
Degré de réussite	Information obtenue
2	Information
1	Rumeur utile
0	Rumeur fondée
-1	Fausse rumeur
-2 et -	Désinformation

Explications

Les **informations** sont des indices concrets permettant l'avancement des PJ dans le scénario.

Les **rumeurs utiles** ne contiennent pas ou très peu de fausses informations et pourraient servir.

Les **rumeurs fondées** sont partiellement vraies et ne sont pas forcément utiles.

Les **fausses rumeurs** ont peu d'incidences dans le scénario tandis qu'elles peuvent parfois s'avérer vraies dans une très faible mesure.

Les **désinformations** sont totalement faux ou mensongers et pourraient induire les PJ en erreur.

Des modificateurs peuvent s'appliquer en fonction des situations suivantes :

- MODIFICATEURS -	
Modificateur	Raison
-10% à -20%	Personnage de classe sociale différente
-20% à +20%	Facilité du sujet en cas Commérag ciblé
+10%	Personnage apprécié dans le milieu de recherche
+10%	Interprétation (roleplay) positif du joueur

Pêche aux rumeurs, ragots, etc.

Les **informations** en vrac : racoleurs, chien terrifiant, étudiants ayant subi des mutations et 2 maraîchers enlevées.

Les **rumeurs utiles** : elfes ont établi un comptoir commercial au port, non loin de la capitainerie et loge dans le quartier et le scribe (comptable) des entrepôts à grains travaille tard de le soir car le collecteur d'impôts doit bientôt passer établir et récolter les taxes.

Les **rumeurs fondées** : arrivée d'un navire tiléen avec à son bord un redoutable « ratiers », des ratiers oeuvrent aux entrepôts à grain car il y a une invasion de rat (Moulder) et poste de garde (guet/milicien) à la porte de la Tour de l'Horloge (entrée principale). Ces derniers peuvent rapidement intervenir à l'écluse toute proche.

Les **fausses rumeurs** : culte maléfique/chaotique à l'ancienne église, vampire qui habite en ville (cf. plan, n° 21) et un trésor est dissimulé à la place de la Citadelle (I) à la demeure au Cerf (n° 22).

Les **désinformations** : le garde des entrepôts est toujours saoul et affalé à la taverne toute proche - « quel bon à rien ! » et un elfe se trouve en visite à la maison du Cerf (n° 22).

Conseil au MJ : durant votre partie, imprimer et conserver cette page en feuille volante.

Trames personnelles

Voici une série d'intrigues quelque peu développées et présentées ci-dessous. On y trouvera leurs origines, développements et conséquences.

En plus des missions et tâches qui leur sont confiés, le groupe de PJ, plus que jamais au sein de la communauté Skavens a ses propres buts à poursuivre. Ceci a pour but de préserver voire d'augmenter son statut social. « Un prêt pour un rendu » ne dit-on aussi ?

Les personnages devraient avoir à cœur de réussir ces petites missions et challenges annexes pour espérer grappiller un peu d'attention, obtenir des informations, des compétences ou des biens qu'ils ne possèdent pas. De plus, ceci permet de faire vivre l'univers Skavens avec ces tractations, ces complots, ces coups en douce, etc. Ca permet aussi de donner plus corps aux actions et aux choix des personnages des joueurs qui dépassent un peu de lot, émergeant de la masse grouilleuse de rats, tentant de s'élever. Le MJ est invité à récompenser cette implication tout à fait à propos au sein de la société des hommes-rats.

Missions individuelles

En voici donc une série (non exhaustive) à titre d'exemple. J'énonce et explique d'abord chacun d'elles et suggère le personnage au sein de l'escouade qui pourrait se voir confier cette mission, approché par ce commanditaire « privé ». *Je prévois aussi l'éventualité où il n'y ait pas (d'apprenti) prophète gris (PG) parmi le groupe de PJ.*

- Disposer des dotations de leurs futures carrières. (Tous). Chacun des PJ doit préparer l'acquisition et l'obtention de ces dotations afin de pouvoir progresser et débiter une nouvelle carrière.
- Un autre PG que Matcha (un rival d'office) promet une grand charge (devenir garde du corps et débiter cette carrière éponyme en plus de l'éventuelle Griffé noire qui l'accompagne). (Tous sauf PG et PJ lié). Il fait miroiter cela à l'un des personnages du groupe autre que le PG et le skaven noir. Il faut pour cela prendre des infos à son sujet et les lui transmettre. *Les PJ étant dirigé par Dalkia, vermine de choc au service de*

Matcha, il faut reporter son attention et surveillance sur ce dernier.

- Recueillir et collecter des infos de toute sorte. (Tous). Ceux-ci peuvent se monnayer car tout le monde sait que le Savoir c'est le Pouvoir. La section « Rumeurs » convient fort à propos.

Emplettes

Voici quelques « courses » à accomplir pour un mage PG (Matcha ou un autre). Ces « ingrédients » lui permettront de lancer plus facilement ses sorts. (Personnage apprenti PG ou autre qui fait preuve d'intérêts pour marqué pour le clergé et la chose religieuse). xxx

- Un scalp d'elfe (cf. FRC, p. 77). En consultation les tables de Rumeurs, on sait qu'un émissaire se trouve en ville, au comptoir des marchands.
- Un serpenteau de vipère cavernicole (cf. FRC, p. 77 et 177). On retrouve cet animal dans les courants géothermiques souterrains, dans l'obscurité. Notes pour le MJ : le talent de Vision nocturne permet de voir dans le noir à peine éclairée (pas dans l'obscurité la plus totale, là où pourrait justement attaquer par Surprise la vipère cavernicole).

Autrement, un éminent et supérieur skaven souhaite bien se faire voir par l'un des PG en lui offrant des shurikens d'argent ouvragés (cf. FRC, p. 77 et WJDR, p. 108). (Tous). Il faudrait passer une commande spéciale auprès d'un artisan orfèvre. Tout cela a un coût, estimé à 30 co/pièce (qualité exceptionnelle – inhabituel).



Tentative d'assassinat

Enfin, une tentative d'assassinat pourrait prendre comme cible Dalkia (vermine de choc) afin d'atteindre par la suite le PG Matcha. (PJ proche de Matcha ou de Dalkia). Ceux-ci pourraient avoir vent du complot qui se trame contre lui ou être là au moment où l'assassin fait office. Pour le profil d'un Assassin type, je vous renvoie à celles reprises dans le scénario « Ratiboisés ».

COUREUR D'EGOUTS TYPE							
Carrière : Coureur d'égouts (Coureur nocturne)							
Race : Skaven (clan Eshin)							
Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	45%	35%	43%	52%	40%	41%	34%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	5	0	0	0
Compétences : Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Perception, Déplacement silencieux, Dissimulation, arme à une main, Escalade, Esquive, Orientation, Perception, Survie, Crochetage, Déguisement, Escamotage, Evaluation, Fouille, Lecture sur les lèvres, Natation							
Talents : Vision nocturne, Camouflage rural, Camouflage urbain, Course à pied, Maîtrise (lance-pierre), Sens de l'orientation, Art de la mort silencieuse* (p. 104, FRC), Connaissance des pièges, Maîtrise (arbalètes), Orientation							
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)							
Points d'Armure : 1							
Armes : dague, dague coup de poing (p. 71, FRC), arbalète de poing et 10 carreaux, 4 étoiles de jet, fronde							
Dotations : corde de qualité exceptionnelle (10 mètres)							

Le PJ pourrait avoir vent que quelque chose se trame si quelques soupçons piquent sa curiosité et s'il réussit un **test de Commérage Difficile** (-20%). En voici quelques-uns :

- Une personne surveille Dalkia (**test opposé de Perception/Discretion**) ;
- Des frictions avec l'un ou l'autre membre des vermines de choc où l'on ressent la jalousie, la haine, la vengeance, etc. avec un **test de Perception Assez Difficile** (-10%);
- Des décisions discutées avec un **test de Commandement Assez difficile** (-10%),
- Des paris pris sur la date de sa mort, de sa succession, etc. avec un **test de Jeu Assez difficile** (-10%).

Bon chat ?

Tandis que les PJ évolueront dans la ville au gré de leurs missions, ils laisseront des traces suspectes pour qui s'y intéresse et peut les déchiffrer.

Le MJ trouve ci-dessous une « jauge » un peu spéciale qui s'alimentera au fur et à mesure des (mé)faits des PJ et surtout des traces qu'ils laisseront, à eux de se montrer discrets en toute occasion.

Jauge

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Intrigué		Intéressé		Embauche/Embuscade					

Le MJ peut déplacer suivant l'intrigue, la tension et la situation des PJ les repères d'activation de ces péripéties réactives.

Indices de la présence de skavens

Cette jauge se complète au fur et à mesure que les éléments suivants soient repérés en ville :

- griffes/griffures,
- personnes encapuchonnées,
- chien monstrueux,
- mutations,
- nuée de rats,
- disparition,
- grilles déplacées,
- refoulement d'égout,
- silhouettes mystérieuses, la nuit tombée.

Mesures et contre-mesures

Tous ces éléments devraient concorder afin de faire comprendre à *El Gatto, Del San Steffenato*, chasseur de skavens qu'il est en présence de skavens (cf. FRC, p. 14).

A un moment donné, un chasseur de skavens (cf. annexe) qui se trouve sur place pourrait très bien comprendre qu'il se trame quelque chose et tendre une solide embuscade à l'encontre des personnages après s'y être intéressé (3e boule cochée) et avoir été intrigué dès la 1ère boule cochée.

Au point culminant (à la 5e boule cochée), il préparera une **embuscade** en embauchant des hommes de mains. Il prendra aussi des **mesures contre les skavens** et ce sont nos PJ qui en feront les frais.

Tout ceci est développé dans l'une des sections Intrigues qui suit.

Intrigues

Voici une série d'intrigues quelque peu développées et présentées ci-dessous. On y trouvera leurs introductions, synopsis, développements et éventuelles conséquences.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires chacun par Acte réussi soit environ 500 xp. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (la campagne compte environ une dizaine d'aventures/scénarios). Soit un total de près de 2 000 xp qui pourrait les faire passer à leur seconde carrière voire à l'achever à la fin de la campagne.

Suite des aventures

A la fin de cette aventure, s'il y a des implications, des conséquences ou des suites, elles seront expliquées ici. Ces incidences permettent de faire le lien entre des péripéties parfois fort éloignées.

Vols dans les entrepôts



L'escouade des Personnages comme tant d'autres est envoyée en mission de pillage afin de fournir au Clan suffisamment de nourritures pour survivre. Le Clan Vecna dispose de trop peu de ressources et se doit de piller les entrepôts abondamment garnis et remplis de la cité portuaire. Ils ont pour mission d'en ramener un maximum (et de rester discrets mais cela va de soi et ça ne leur ai pas formulé).

Les skavens autour de vous ont les crocs. La tension grimpe d'un cran et un peu partout des bagarres éclatent pour la moindre portion de nourriture. Les sergents interpellent rapidement des skavens qui ne sont pas occupés de se battre ou de sa « chamailler » pour un quignon de pain et les envoie en surface trouver la solution aux problèmes. Et puis, pour les PJ quels meilleurs moyens que de manger à l'oeil, tranquillement que d'aller piquer de quoi bouffer ? « *On creève la dalle-dalle. Blé-blé sinon moi blé-blessé !* » ricane un guerrier du clan.

Préparations

Le Meneur de jeu laisse les joueurs s'arranger comme ils veulent pour s'organiser mais la comptabilité des Points d'encombrement (cf. WJDR, p. 103) devra être rigoureusement et strictement tenue. Le mieux serait que les Personnages se débarrassent de quelques attirails peu importants pour charger et transporter une plus grande quantité de denrées alimentaires tels que des Rations ou des céréales. Ils pourraient s'équiper de sac à dos (250 Points d'encombrement disponibles) et laisser au placard les armes ou équipement superflues.

Il va s'en dire qu'aucune directive ou conseil ne leurs sont prodiguées mais on n'hésitera pas à les tancer vertement s'ils n'amènent pas assez alors qu'au contraire, ils pourraient remonter dans l'estime de leur sergent si la récolte devrait être bonne. D'ailleurs on pourrait même alors leur mettre des esclaves à disposition pour en charger beaucoup plus.

Repérages et choix

Les Personnages peuvent choisir un entrepôt un peu reculé des quais ou au contraire en prendre un qui le jouxte. Là, dès la fin de soirée, des soudards passent et errent complètement saouls.

Il n'y a pas d'activité la nuit durant. Une patrouille de miliciens pourraient de temps passer le long de quais surtout si une bagarre devait éclater. D'ailleurs ceci pourrait faire une bonne diversion.

Description et opposition

Les entrepôts sont de vastes bâtiments de forme rectangulaire (20 x 24 m.) pourvus d'une large entrée à deux battants. Leurs hauteurs atteignent facilement les 4 mètres (Escalade, cf. WJDR, p. 93) tandis que des ouvertures d'aération et de lumière se trouvent juste en dessous du niveau du toit. Des planches plus ou moins (dis)jointes forment une compacte palissade difficilement pénétrable. Des lueurs y filtrent difficilement. Il faut s'y coller pour tenter de discerner quelque chose à l'intérieur.

Enfin, il y a une petite palissade (hauteur : 2 m. avec Escalade, cf. WJDR, p. 93) de rondins à l'arrière. A l'intérieur de vieux tonneaux et barriques et des déchets en putréfaction lesquels dégagent une forte odeur de décomposition, de compost, de fruits pourris. Attendant à cela se trouve un petit bureau (4 x 6 m.). Celui forme un petit unité cubique au sein du bâtiment et est occupé en soirée par un scribe ou le patron qui fait les comptes tandis qu'au beau milieu de la nuit un vigile y monte la garde affalé à une table, porte ouverte sur l'entrepôt pour voir ce qui s'y passe... La petite cour arrière donne sur le bureau. La porte est barrée de l'intérieur. Par contre la grande porte par où passent les chariots est fermée avec une serrure (cadenas, cf. WJDR, p. 117 et Crochetage, cf. WJDR, p. 92). A l'intérieur, il y a un petite espace dégagé pour faire entrer et circuler un chariot qui peut s'y retourner. On y trouve des sacs de farine qu'on peut éventrer facilement ou fracturer des caisses.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires pour avoir ramené plus que la moyenne. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

Après cela, si tout s'est correctement déroulé, les autorités supérieures pourraient confier aux bons soins des PJ quelques esclaves pour mener un raid de plus grande envergure et ramener beaucoup plus de nourriture.

Écluses cambriolées



Les personnages sont envoyés piller la caisse des deux écluses (« Ecluser les coffres-forts ») qui bordent la rivière. A eux de rafler un maximum, la discrétion étant de mise bien entendu. Cet argent servira à graisser les pattes d'hommes corruptibles ou à acquérir des esclaves au marché noir auprès de racoleurs locaux. Ce but ne leur est pas communiqué ; ce n'est pas de leur ressort ; ce sont de simples exécutants mais il ne leur est pas interdit d'essayer de tirer la couverture à eux – pas trop afin de ne pas dénigrer leur commanditaire - de bien se faire voir – tout en laissant l'instigateur sous le feu des projecteurs et éviter de lui faire de l'ombre – ou encore de tirer un profit personnel à la réussite et à l'accomplissement de cette mission.

Dalkia préfère ne pas les convier dans un lieu de rendez-vous précis. Il les invite à le suivre et les briefe en cours de route. Il parle tout bas et seuls les deux personnages à ses côtés l'entendent correctement. Pour les autres, il leur faudra réussir un **test de Perception Assez difficile** (-10%). Le MJ verra bien comment se place le groupe. Ils vont déambuler brièvement dans un quartier crasseux. Dalkia leur livre les infos et n'a pas beaucoup d'infos à leur fournir, à eux d'investiguer. Tout au plus pourra-t-il leur indiquer qu'il y a deux écluses qui bordent la cité et les situer et que les bateliers versent une couronne d'or par passage. Les choses-hommes possèdent des boîtes métalliques où ils enferment jalousement leur or qu'ils adorent. Bref l'entrevue sera de courte durée et Dalkia attend des résultats... sous peu ! « *Aux écluses, voler-piller les pièces d'or-or ! Allez-allez, partez et revenez avec.* »



Phase de repérage

Rappelons que les skavens n'ont pas pour habitude de foncer tête première baisée. Il leur faut « flairer », museau à l'air, leur environnement avec attention et prudence.

L'endroit est entouré par une muraille en pierre de 3 m. de haut. Une seule porte permet d'accéder dans la cour qui s'ouvre vers la demeure principale. Une porte donnant sur le bureau permet d'accéder au poste de commande de l'écluse. C'est par là que sort l'éclusier.

L'éclusier manœuvre les portes avec une lourde manivelle après avoir introduit dans la serrure une clef qu'il détient à sa ceinture. Il utilise ensuite un cabestan pour ouvrir les vannes et faire varier le niveau d'eau.

Saboter le cabestan obligera l'éclusier à être distrait un bon moment. Mais ceci pourrait donner la puce à l'oreille au chasseur de skavens de même que les griffures sur les portes en bois ou les victimes mordues voire dévorées avec **test de Force mentale échouée** si l'occasion leur est donnée). De même le cellier pourrait être pillé surtout les pièces de charcuterie ou de viande.

L'écluse sise plus au nord est tenue par l'éclusier seul. Par contre, dans celle plus au sud, sa famille (femme, enfant en bas-âge et jeune adolescente qui n'a pas froid aux yeux) au complet partage les lieux. La jeune fille pourrait bien s'enfuir à toute jambe pour quérir l'aide du poste de garde tout proche. Elle pourrait même se réveiller la nuit et descendre voir ce qu'il en est.

Pour l'intérieur, il faut s'approcher des fenêtres pour discerner quelque chose. La nuit, des volets barrent l'accès et empêchent d'y voir. L'entrée avec des aliments et le déversage en sortant dans la cour permet de déduire où se trouve la cuisine. Le bureau est reconnaissable car c'est tout proche que l'éclusier encaisse la taxe (1 co). Là, on peut y trouver les livres de compte et l'accès au coffre-fort. L'éclusier détient la clef autour de son cou cachée (**test de Perception** en opposition à un **test de Discrétion Assez difficile (-10%)**).

Les personnages pourraient comprendre que parfois l'éclusier fait déverser une grosse quantité d'eau comme pour purger le réseau d'égouttage. C'est un phénomène bien connu des skavens qui voient soudainement le niveau d'eau monter. Les

skavens peuvent faire le lien en réussissant un **test d'Int Assez facile (+10%)**.

Cambriolage proprement-dit

Après s'être correctement préparé, équipé, nos skavens se lancent à l'aventure pour cet audacieux vol. Un homme pourrait faire le guet devant la porte du bureau et déambuler dans le cour. Il n'est pas impossible qu'en pleine nuit, l'éclusier aille soulager un besoin pressant.

Il leur faudra soit passer le muret et s'introduire par une porte fermée ou une fenêtre. Attention au rez-de-chaussée elles sont barrées (pièce du bureau notamment) ou volets fermés. A l'étage seuls des volets empêchent l'accès.

A l'intérieur des pièces, leur Vision nocturne les aidera à ne pas trébucher ou renverser un objet et occasionner un tintamarre de tous les diables de l'enfer. Le **test de Déplacement silencieux Moyen** est nécessaire pour ne pas être repéré. Leur talent leur évite un malus. A l'intérieur, un test de Fouille Assez Facile (+10%) permet de se faire une bonne idée de l'ordre et agencement des pièces.

Notes pour le MJ : si les PJ procèdent aux cambriolages en deux temps, pour leur seconde visite, ils seront attendus par une patrouille (4) accompagnée d'un capitaine de la garde. De plus, des renforts peuvent facilement être rameutés et ramenés à l'écluse-sud. La garde de la porte de l'Horloge (1) pouvant requérir la milice et envoyer 5 miliciens supplémentaires.

Le coffre-fort est intransportable. Il se trouve encastré dans la petite pièce aveugle (sans fenêtre et accès) qui le contient. C'est un coffre cadénassé (serrure de bonne qualité) obligeant la personne qui le crochète à réussir un **test Assez difficile (-10%)** avec des ferrures et des pièces métalliques (qualité exceptionnelle) nécessitant un **test de F Difficile (-20%)**. Un pied-de-biche serait le bienvenue pour forcer sa résistance estimée à F 60% en **test d'opposition**. En cas d'échec, la marge déforce la valeur de 10%.

Dans le coffre-fort, il y a environ 300 co (soit 10 bateau par jour pendant un mois). A ce propos, le collecteur d'impôts passe avec deux gardes du corps, type spadassins en calèche frappée du sceau de la ville.

Les livres de comptes sont rangés sur une étagère dans le bureau. On y reprend les entrées, les paiements, etc. En analysant ceux-ci attentivement, on peut très vite se rendre compte qu'un petit trafic est organisé et que des sommes sont détournées avec un **test de Connaissances académiques (finances) Assez difficile (-10%)** mais à tête reposée, le test passe à Moyen. Les PJ peuvent trouver un comptable qui pourra procéder à l'analyse. D'ailleurs, sous le matelas/édredon de l'éclusier à l'étage se trouve une bourse rebondie pleine de 4d10 co. L'un des collecteurs de taxe de la ville, Marx Stein y prend part.

Si les Personnages visitent le cellier, c'est trop tentant de s'y goinfrer et il serait plus que judicieux de ramener de la nourriture avec eux. Un présent ou une participation pour le clan seraient bienvenus. Il y a toute sorte de nourriture, conserve, rations, salaisons, etc. Les plus gourmands pourraient irrésistiblement s'y arrêter et se goinfrer en cas d'échec de **test de Force mentale Assez difficile (-10%)** s'ils n'ont pas mangé récemment (ou ont été rationnés).

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires chacun par avoir été au-delà de leur mission en ramenant plus de co ou de la nourriture par exemple. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

L'or récolté permettra aux personnages par la suite d'aller faire leurs courses au sein du marché illégal d'esclaves. On les y enverra par la suite, voyez l'intrigue ad hoc.



Nuée de rats



Un clan moulder rival et proche de celui de Vecna lorgne sur les ressources et réserves céréalières du clan. De même, son parc à esclaves leur fait grandement envie. Ceux-ci souhaitent mettre à l'épreuve les défenses et la réactivité des guerriers du clan pour préparer une éventuelle et imminente invasion. Pour se faire, ils vont faire dévaler plusieurs cohortes de Nuées de rats (cf. FRC, p. 114 et 115) vers les réserves cruciales de nourriture.

Les PJ sont probablement occupés à rentrer les provisions qu'ils ont dérobées dans les réserves du clan, des silos gigantesques plutôt en bon état qui servent aussi de tours de guet. Au sol, des sacs de céréales attendent d'être hissés et déversés dans l'immense cylindre fourrager. Soudain l'alerte est donnée !

« Rats » de marée

Les personnages voient déferler sur eux, et pire encore sur les réserves de grains, plusieurs cohortes de rats. Elles se dirigent droit vers les entrepôts contournant même les autres obstacles ou personnes. Nul doute qu'il faut les y avoir envoyé et donné un tel ordre et le clan Moulder ou l'un de ses chefs de meute est sur le coup déduit les PJ à l'aide d'un **test de Connaissance générales (skavens)**.

Il y a un peu plus de nuées lancées à l'assaut des réserves du clan que de personnages présents. Ceci les obligera à s'interposer entre eux et les précieux grains. Une nuée ou l'autre ira grimper sur les poteaux des silos pour ensuite grignoter les cordes et systèmes qui retiennent les sas fermés (ceci prendra 2 rounds). Avant qu'elles n'arrivent à toute vitesse, les PJ possèdent un round d'action complète pour entamer quelque chose ou se préparer. Ils ne peuvent attaquer sous le couvert de la Surprise mais dispose d'un peu de temps pour se préparer au choc.

Comme le chef de meute n'est pas là pour diriger directement les rats, un **test raté de Force mentale** leur fera abandonner leurs cibles pour autant qu'on les attaque frontalement (action agressive à leur rencontre). Ensuite, les PJ vont devoir se débarrasser des ces vermines envahissantes.

Indices d'attaque *Moulder*

Plusieurs éléments peuvent conduire à l'éventuelle et plus que probable attaque sciemment dirigée contre eux, menée par un chef de meute *moulder*.

- Tout d'abord, un **test de Connaissances générales (skavens)** permet de déterminer que seul un homme du clan *moulder* est capable d'un tel acte ;
- Ensuite, un **test de Fouille** parmi les cadavres de rats et au beau milieu de la zone de combat permet de reconnaître sur certains d'entre eux des colliers comme en portent les animaux domestiqués et dressés ;
- En plus, au début de l'assaut, un **test de Perception Assez difficile (-10%)** permet de reconnaître les dernières notes d'une mélodie jouée par une flûte. Cet instrument est connu pour guider des colonnes de rats, des contes choses-hommes en parlent mais pour les Skavens ça n'a rien d'un raconter ;
- Enfin, un **test de Perception** sur rats crevés permet de repérer que certains d'entre eux sont tatoués du sigle du clan *moulder* qu'on reconnaît avec un **test de Lire/écrire Assez facile (+10%)**.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan *Vecna*. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires pour avoir collecté quelques indices et penser à l'éventualité d'une attaque de chefs de meute *Moulder*. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

Les PJ peuvent dorénavant savoir que des hommes du *clan Moulder* traînent dans les parages et il serait judicieux d'aller les débusquer. Cette initiative serait grandement appréciée. Voyez la section dénommée « *Moulder* à la moulinette ».

Peut-être que le stock a été entamé ou saccagé et il faut sans tarder lancer une opération de plus grande envergure afin de faire rentrer un maximum de denrées alimentaires. Les PJ vu leur mission juste entamée vont être poussés dans le dos par *Dalkia* pour se faire. Il est trop heureux de pouvoir fournir les hommes-rats de la situation, eux qui ont aussi participé à repousser l'assaut.

Razzia alimentaire



Les PJ vont organiser le vol à grande échelle de nourriture. Pour se faire, on va leur allouer des esclaves afin d'emporter de bien plus grande quantité de nourriture. Cette mission s'apparente à celle du vol dans l'entrepôt à la différence qu'ici il y aura des esclaves à diriger et surtout... à ne pas laisser s'échapper.

Les PJ vont devoir oeuvrer à regarnir les greniers dévalisés par la nuée de rats affamés qui aurait réussi à l'atteindre. (besoin car nuée de rats). On mesure leur efficacité et la réussite de leur précédent vol d'entrepôt.

« Greniers vide-vidés, pas bon-bon. Tension-tension dans l'air, bientôt crie-sang-fureur avec famine. »

On décide alors de leur confier des esclaves pour mener une opération de plus grande envergure. Ils pourraient se distinguer comme Grande griffe (cf. FRC, p. 99) qui nécessite d'avoir des hommes sous ses ordres. Pour le MJ ce serait une excellente occasion de proposer s'ils n'y avaient pensé cette orientation et progression de carrières. On leur confie pour chaque Guerrier des clans (ou carrière similaire) 1d10 esclaves.

Notes pour le MJ : le plus important ici est de bien commander et diriger les esclaves pour éviter qu'ils ne se fassent réparer ou s'enfuient.

Garder le contrôle des troupes

Le MJ est invité à faire lancer un **test d'opposition entre Intimidation et Force mentale** pour chaque Esclave-type (cf. FRC, p. 124) que leade un PJ. S'il réussit, l'esclave se tiendra tranquille sinon il se saisira de l'occasion pour se tirer.

Mais il est certain que l'effet de groupe, le comportement de la masse grégaire influe tout à chacun. Il se pourrait même que les vellétés de fuite ou la peur et la crainte s'annulent entre-elles et maintienne le troupe d'esclaves dociles et soumis.

Plusieurs options s'offrent au MJ :

- Soit la majorité de l'une ou l'autre tendance l'emporte (facile et rapide);
- Les marges de réussite et d'échec se neutralisent pour fournir une résultante dans laquelle chaque marge d'échec de 2 entraîne la fuite d'un esclave (un peu plus long mais plus fin) ;
- Enfin, dernier système (plus complexe et long), chacune des marges d'échec ou réussite à des conséquences. Des esclaves ayant juste réussi pourraient puiser la force de s'enfuir s'ils sont plusieurs à se serrer les coudes et à se convaincre, se renforcer entre-eux mais d'autres s'échapperont de suite, étant convaincus. A l'inverse, des esclaves juste apeurés pourraient s'effrayer entre-eux et voire renforcer leur crainte et rester quoi qu'ils leur en coûte. Dans ce système les audacieux comme les couards se renforcent seulement entre eux.

Table d'Intimidation

- ÉTAT D'ESPRIT -	
Degré de réussite	État d'esprit
3 et +	Téméraire et audacieux. L'esclave ne pensera plus qu'à s'enfuir, à rêver de liberté.
1	Ragailardi. Il entraperçoit la possibilité de s'enfuir. Si seulement, d'autres partageaient son opinion.
0	« Mouton ». Plutôt neutre, il suivra la masse sans se poser de question, trop craintif ou lessivé.
-1	Effrayé. Sa peur pourrait être contagieuse et refroidir les ardeurs des plus téméraires.
3 et -	Tétanisé. L'esclave sera paralysé par la peur ; impossible de le raisonner.

S'il finit que des esclaves pensent à s'enfuir, reportez-vous à la section « En fuite ».

« **Bon sang ! Mais c'est bien sûr !** » Maintenant, frapper un indécis ou tuer une forte gueule parmi les esclaves (candidat ou inscrit à l'évasion) permet de relancer le test d'Intimidation avec un bonus de +10% à +20% (Assez Facile à Facile).

Progression et parcours semé d'embûches

Avant d'atteindre les entrepôts (cf. plan, 25.), les PJ vont devoir emmener toute leur petite troupe dans les méandres des égouts (arrivée au beau milieu de ceux-ci) ou longer les falaises pour rejoindre le caniveau en plein air (cf. plan , 26.).

- Passant par les boyaux des cavernes, les PJ pourraient croiser la route avec un trégar (cf. FRC, p. 117). Il attaquera par surprise avec ses *pattes barbelées*. Il y a une bonne chance qu'un PJ soit la victime de ses mandibules qui tentent de l'agripper (37-79 sur 1d100) ! Si c'est un esclave, les PJ auraient tout à intérêt à le laisser se faire dévorer - **test de Connaissances générales (skavens) Facile (+20%)** - et s'enfuir. Cette vue horrible fournira un bonus de +10% pour un **test d'Intimidation** futur proche. Par contre le sauver, leur fournira un bonus de +10% en **test de Commandement**.
- Déambulant dans les égouts, les PJ pourraient soit croiser quelques égoutiers (cf. Annexes). Il leur faudrait aussi réussir un **test de Perception Assez facile (+10%)** sachant quoi chercher pour bien se diriger (repérant des runes de guidage et d'avertissement) ou de **Connaissances générales (skavens)** pour connaître le chemin à emprunter ayant entendu des skavens l'expliquer. Les personnages évitent alors de perdre un temps précieux en se fourvoyant dans des impasses ou d'être confrontés à un dangereuse montée des eaux.

Montée des eaux. A un certain endroit, dans un collecteur (embranchement que détermine le MJ), les PJ vont devoir faire face à une montée soudaine des eaux. On doit sans doute avoir grand ouverts les vannes pour désengorger et draguer les égouts à vives eaux.

Gare à la noyade ! (cf. WJDR, p. 95 et 136). Le premier **test de Natation** permet de s'extirper à temps. Ensuite tous les deux rounds, le malus augmente de 10%. Un échec fait boire la tasse et un second échec ensuite entraîne une asphyxie tandis qu'une réussite refait immerger le nageur. Il lui faudra encore réussir un test pour sortir ruisselant des flots.

En résumé :

- 2 échecs, asphyxie (p, 136),
- 2 réussites permet de regagner un endroit au sec, sain et sauf.
- Augmentation du malus de 10% tous les deux rounds.

Entrepôt et vol en lui-même

Le MJ peut se reporter à la section précédente nommée « Vols dans les entrepôts ». Les esclaves peuvent avoir avec eux une besace ou un sac-à-dos (200 à 250 points d'encombrement, cf. WJDR, p. 116 et 117) pour transporter la nourriture volée.

Une seule fois, les PJ lanceront un **test de Commandement** pour l'ensemble des esclaves qui leur sont confiés mais un personnage peut tenter de ravir le commandement à l'un des autres PJ. Il lui suffira d'obtenir une marge d'au moins 3 lors d'un test d'Opposition et Force mentale. A ce moment, le PJ qui aura ravi le commandement peut distribuer les ordres (**test de Commandement**).

- COMMANDEMENT -	
Degré de réussite	Conséquence
-1	Les esclaves s'agitent <i>mais</i> il y aura quelques ratés et couacs.
-2	Les esclaves n'exécutent pas les ordres. Un test d'Intimidation et ça les fera bouger par la moustache du Rat cornu !
-3 et +	Les esclaves semblent s'exécuter mais tout à l'inverse. On court à la catastrophe.

En cas de réussite (0 ou +), ils s'exécutent sans broncher *sauf si la tuberculose les emportera bientôt...* ^ ^

En fuite

Ce qui devait arriver arriva ! Des esclaves sont en fuite. Pas assez maintenus en « laisse », on leur a laissé un peu trop de bride et ils en ont profité pour se faire la malle. Il faut absolument les retrouver car ils ne doivent parler de ce qu'ils ont appris sur le clan. Mais il ne faut pas aussi abandonner et oublier la mission initiale qu'on leur a confiée.

Un **test de Perception Facile (+20%)** pour le chef (**ou +10% pour les autres PJ**) s'ils étaient attentifs leur permet de se rendre compte que l'un d'eux a pris la tangente. La course-poursuite est enclenchée. Il faut le (ou les) rattraper coûte que coûte avant qu'ils n'atteignent une trappe ou plaque d'égout ou une sortie d'un collecteur (dès que fuyard cumule entre 3 à 6 marges de réussite). N'oubliez pas qu'il y a le groupe restant d'esclaves à tenir à l'oeil avec un test d'Intimidation ou Commandement Assez facile (+10%) pour les faire garder leur position tout en les surveillant.

D'abord un **test de Pistage Assez Facile (+20%)** grâce aux traces et vagues dans l'eau permet de bien d'orienter la chasse-chasse-homme-homme. Ensuite, soit l'esclave tente de semer ses poursuivants en se **Déplaçant silencieusement** et précautionneusement ou soit en se **Dissimulant** espérant qu'on le perde de vue.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires pour ramener sain et sauf l'ensemble des esclaves qu'on leur avait confiés (sans que certains s'enfuient également). Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

Grâce à cette escapade avec ces esclaves sous leurs ordres, les personnages Guerriers de clan pourraient opter pour la carrière de Grande Griffé (coureurs). Mais il semble aussi plus qu'évident que le clan Moulder ait des visées sur leur tribu et leur jette des bâtons dans les roues pour sûrement éprouver leur résistance et capacité de réaction.

Molosse infernal



On rapporte dans la ville qu'un quartier est victime des agissements sanguinaires et mortels d'un terrible et monstrueux molosse qu'on décrit comme sorti tout droit des Enfers ! Cet animal semble avoir subi des mutations et transformations qui pourraient sembler étranges pour un homme averti même si on pense d'abord à la perversion du chaos. On pourrait remonter la trace des Skavens et les dirigeants du clan souhaitent qu'on neutralise cette menace. Cet animal a été lâché par un chef de meute moulder qui souhaite semer le trouble et les ennuis sur le clan.

Les PJ peuvent soit d'eux-mêmes mener l'enquête ayant eu vent des rumeurs et colportages. Ou alors leurs instances supérieures leur confient la mission. Ils pourront très vite avoir la description de la bête et connaître le quartier exact correspondant à son terrain de chasse, aux abords de la *place des Canetons* (cf. plan, III). « *Monstre fou-fou en liberté ! Mauvais-mauvais trop de ramdam.* »

« C'était un chien, un chien énorme, noir comme du charbon, mais un chien comme jamais n'en avaient vu des yeux de mortel. Du feu s'échappait de sa gueule ouverte; ses yeux jetaient de la braise; son museau, ses pattes s'enveloppaient de traînées de flammes. Jamais aucun rêve délirant d'un cerveau dérangé ne créa vision plus sauvage, plus fantastique, plus infernale que cette bête qui dévalait du brouillard. »

Le Chien des Baskerville
de Ronald Conan Doyle

Ils peuvent difficilement s'équiper (pratique comme l'attrape-chose avec son coût de 13 fragments de Malepierre) et il sera plus facile de le tuer et de le faire disparaître (ou le dévorer). Maintenant Dressage et Commandement seront des Compétences primordiales avec Talent de *Maître Fouet* (cf. FRC, p. 105).

En planque pour le débusquer

Les PJ devraient se mettre à l'affût pour le repérer en espionnant les ruelles par les bouches d'égout ou grilles. Pour cela, il leur faut se planquer en réussissant un **test d'opposition de**

Dissimulation Facile (+20%) contre une **Perception** (moyenne de 30%) et espérer qu'ils le repèrent bien vite. Il leur faut cumuler un nombre important de marges de réussite (plusieurs dizaines). S'il venait à se faire découvrir, les choses se compliqueraient fortement pour eux.

Surtout qu'une milice privée (3-5 hommes) a été formée dans le quartier pour pallier à la carence de la garde qui ne prend pas l'affaire très au sérieux alors que les habitants sont plutôt terrorisés.

Ou alors se mettre à déambuler dans le quartier pour tenter de tomber nez à nez avec lui, il leur faudra juste se dissimuler des éventuels passants qui errent encore en ville, la nuit tombée et réussir un **test de Pistage Assez facile (+10%)** s'ils ont collecté quelques informations au préalable grâce à un **test de Commérages** (cf. Rumeurs).

Les PJ peuvent prendre place dans les tours des Tanneurs et Etameurs (cf. plan, 2. et 3.) ou dans l'ancienne église (cf. plan, 19.). Le chien pourrait errer à la gauche de l'escalier couvert (cf. plan, 20.). De l'intérieur, les PJ peuvent aussi guetter son passage mais l'endroit est plutôt fort emprunté.

Chien du Chaos

Les PJ tombent sur le molosse. Il se peut que ce dernier ait encore eu l'occasion de déchieter une victime, la gueule en sang et les yeux injectés, pleins de haine.

Les PJ devraient l'encercler et tenter de rapidement en venir à bout avant que la milice n'arrive sur les lieux alertée par les bruits de combat. Ils peuvent aussi tenter de lui intimer l'ordre de les suivre (malus de 10%) car il se comporte comme un chien fou sans maître moulder.



CHIEN DE GUERRE AMÉLIORÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	36%	36%	30%	20%	30%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +20%, Pistage.

Talents : Armes naturelles, Coup puissant, Coup précis, Effrayer, Sans peur, Sens aiguisés.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires chacun s'être débarrassé ou neutralisé correctement le chien fou et sanguinaire. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

Les PJ pourraient commencer à se douter que le *clan Moulder* proche du leur prépare peut-être une quelconque offensive. Ils ont commencé à mener quelques actions éparses mais ciblées qui semblent être des prémisses à une guerre plus ouverte et plus totale. Il serait bon de mettre à ces velléités avant même qu'elles ne se développent plus. A ce sujet, voyez la section suivante intitulée « Moulder à la moulinette ».

Moulder à la moulinette



Les PJ et leurs supérieurs ont mis à jour quelques escarmouches causées par le clan Moulder ennemi du leur. Il faut y mettre un terme. On les envoie le trouver et lui régler son compte sans autre ménagement.

Les PJ ne sont pas sans savoir son existence et ont été mêlés à ses attaques et agissements. On les pousse à trouver et le tuer. Certains supérieurs jaloux espèrent bien les voir crever durant cette

mission. A eux de mener l'enquête pour retrouver sa trace et lui régler son compte.

« Trop-trop de rats ici ! E-rat-rat-diquer moi ça ! »

Remonter la piste des indices...

Les PJ peuvent tenter de remonter la piste des nuées de rats. Celles-ci ont laissé des profonds sillages de désolation et ruines avec un **test de Pistage Assez facile (+10%)**. Ensuite, un **test de Perception Assez facile (+10%)** si les PJ se distribuent des cadrants à scruter du regard (sinon Assez difficile) permettrait de repérer un promontoire rocher dans la caverne qui permettrait au chef de meute d'embrasser la tanière d'un seul regard afin de diriger ses nuées de rats. Un test d'Int permet aux PJ de déduire ce besoin tactique.

« On chute-chute plus-plus vite qu'on ne grimpe »

Proverbe skavens

Au pied d'une paroi rocheuse, il leur faudra effectuer une périlleuse ascension à l'aide d'un **test d'escalade Assez difficile (-10%)** à cause d'un ruissellement d'eau continu qui rend glissant la roche (en cas de chute, cf. WJDR, p. 138). Si on tend une corde à un PJ ça lui octroie un bonus de +20%. Tout en haut, le premier personnage pourra remarquer à sa portée, une corde avec des nœuds faits à intervalles réguliers qu'on a nouée autour d'un stalagmite. Elle sert à faciliter l'escalade. Il y a près de 10 mètre à gravir. En fait, le plus simple pour arriver à cette pointe rocheuse c'est de venir par derrière par un tortueux et sinueux couloir.

... pour trouver le coupable

Le chef de meute se tient là, dans un petit camp de fortune qu'il a monté. Une bâche couleurs rocaille, pierre est recouverte de boue et d'excréments qu'il a pris près du terrier pour masquer ses odeurs.

Il est aux aguets surtout s'il est seul et si quelques skavens sont avec lui, un tour de garde est toujours instigué. Le MJ effectue un **test d'opposition entre Perception et Dissimulation** pour savoir si les PJ pourraient agir par surprise. Le rat géant agira comme un chien de garde et de défense (test de Perception pour lui aussi). Sinon, l'Initiative est lancée !

CHEF DE MEUTE-TYPE (MOULDER) - 1 000 xp

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	36%	36%	40%	46%	40%	40%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	5	0	0	1

Compétences : Arme à une main, Connaissances générales (skavens) +10%, Commandement +10%, Déplacement silencieux, Dressage +10%, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Perception, Survie.

Talents : Camouflage souterrain (+10% en Déplacement silencieux et Dissimulation sous-terre) Maîtrise du fouet* (+20% en Commandement et Dressage), Maîtrise (arme paralysant/immobilisant), Vision nocturne

Dotations : Attrape-chose, fouet, 2 fragments de malepierre, gilet de cuir, 1 rat géant (cf. FRC, p. 116).

Au besoin, le MJ pourra rajouter quelques guerriers de clan servant de protection

rapprochée au chef de meute. N'oubliez pas le rat géant du chef de meute.

Points d'expérience

Voilà une enquête rondement menée : place aux xp ! Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir réussi leur mission pour le compte du clan Vecna. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires s'ils arrivent à capturer vivant et faire prisonnier le chef de meute. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, soit un minimum d'environ 200 xp par mission (aventure/scénario).

Suite des aventures

Le clan Moulder rival va comprendre le message qu'on ne s'attaque pas impunément aux membres de celui de Vecna sans conséquence fatale.

Ils vont ainsi se tenir tranquilles si non nos personnages verront fondre sur eux une attaque massive, en règle où ils risquent bien d'être tués ou pire encore faits prisonniers après avoir combattu des rats-ogres et des flots de guerriers des clans rivaux.