

Rat-coleurs concurrents



Note préalable pour le MJ : dans le cadre de l'entame d'une seconde carrière skaven de Grande griffe, c'est une occasion pour le personnage de disposer d'Esclaves (dotations nécessaires).

Les PJ vont être amenés à faire leurs emplettes sur le marché aux esclaves. On leur confie une pleine bourse de couronnes d'or. Mais très vite, ils vont remarquer que leurs affaires sont court-circuitées par une bande rivale à leurs criminels habituels ! Celle-ci leur enlève des hommes qui leur étaient destinés afin de gonfler les rangs de la marine impériale à leur désavantage. Leurs partenaires n'ont pas l'air d'y apporter la solution adéquate face à cette concurrence représentée par cette bande de racoleurs qui devrait bien prendre sa « retraite » anticipée et mettre la clef sous le paillason.

Leur commanditaire a une mission pour eux. Il a été recherché le butin qu'ils avaient dérobé aux éclusiers. Il se félicite de les y avoir envoyés pour avoir amassé une si bonne moisson. Mais maintenant il est temps de « dépenser » tout cela. Les skavens ont en cure mais les humains, c'est autre chose et des esclaves doivent encore venir garnir l'enclos surpeuplé.

« Toujours plus-plus d'esclaves ! Ramenez-en encore-encore ! Rondelles dorées, choses-hommes en sont avides. »

Il ne s'expliquera pas sur ce besoin impérieux et boulimique d'esclaves. En effet, les PJ peuvent remarquer à l'aide d'un **test de Connaissances générales (skavens) Assez facile (+10%)** que la plupart de ceux-ci vu leur nombre sont parqués et surveillés sans pour autant effectuer des tâches. Il y a trop de monde à surveiller s'il fallait constituer des groupes de travail. De plus, les réserves de nourritures pillées précédemment leur sont inhabituellement assez largement distribuées et ce pour les maintenir en vie.

A l'aide d'une **Compétence avancée** liée à la **guerre/stratégie**, les PJ peuvent comprendre avec un **test Assez difficile (-10%)** qu'une guerre se prépare même s'ils ne comprennent peut-être pas qu'une Grande Ascendance se prépare. Mais qu'ils se rassurent, ils prendront *l'ascenseur* en route !

Note pour le MJ : même s'ils n'en ressentent pas encore l'effet du musc de la surpopulation qui a tendance à les rendre plus irritables (dorénavant malus de -10% à tous les tests liés à la caractéristique **Social**).

Résumé du suivi des scènes

Lors du 1^{er} contact, sans transaction, ils peuvent être amenés à espionner la bande rivale pour finir par tomber sur leur repaire et les débusquer. Avec le 2^{ème} contact, ils feront affaires.

A la livraison du 1^{er} lot, ils pourront éventuellement remarquer les espions de la bande de racoleurs adverses et les faire parler par la torture pour connaître la localisation de leur repaire.

Le 2^{ème} lot n'arrivera jamais, il aura été intercepté s'ils n'avaient pas neutralisé ou intimidé la bande. Il leur faudra alors commencer par enquêter, espionner et trouver leur repaire.

Premier contact infructueux

La première personne qu'ils vont voir n'est pas des plus joyeuses. Il explique que les affaires sont dures et qu'il n'arrive pas à trouver des « candidats » dans les habituels bars et tavernes qu'ils écumant. Il s'attriste de la situation et des affaires qui vont mal. Si les personnages s'enquière de la situation on les enverra guetter les environs aux abords des quais (cf. scène Espionnage en règle).

Espionnage en règle

En guettant les allers-venus aux abords des auberges qui bordent les quais, presque à l'aube, ils vont très vite avec un test de Perception remarquer un manège suspect où une bande rivale racolent des hommes saouls qu'ils ont enivrés pour les emmener assommés dans une ruelle pour soi-disant se soulager (vomir) dans une carriole bâchée hors de la ville. L'aubergiste ferme les yeux au vu du chiffre d'affaire et du petit bonus qu'il touche. Ils remontent au nord le long du caniveau à ciel ouvert (Est). Ils peuvent les suivre à vue en se montrant discret avec un **test de Discrétion Assez Facile (+10%)** s'ils se meuvent dans le caniveau en nageant à la surface. Ils atteignent ainsi leur repaire (cf. section Attaque du repaire).

Deuxième et meilleur contact

Les PJ ont rendez-vous dans l'arrière-cour d'un troquet. Là, ils pourront rencontrer leur contact qui viendra s'enquérir de leurs nouvelles, souhaits ou désirs. Il y a bien quelques bonshommes costauds à leur filer pour de fatigantes et exténuantes besognes.

Il leur propose contre un 1^{er} acompte (20%) de leur amener la ½ du contingent à un point de rendez-vous fixé à l'extérieur de la ville à hauteur de la tour des Cordiers (cf. plan, n° 7.) à la croisée de chemins où se trouve un oratoire (petite chapelle) dédiée à Ranald ; là où sont cachés les espions. Le reste du contingent leur sera amené quelques jours après. A priori, voici sa demande pécuniaire initiale qui peut bien évidemment être négociée avec un **test de Marchandage** ; chaque marge obtenue faisant varier la somme de 10% : 100 Co/homme.

Première livraison

Les PJ seraient avisés d'arriver en avance car ils pourraient remarquer des espions prendre place avec un **test opposé de Discrétion et Perception avec bonus de +10%**. Ce sont des hommes de la bande rivale qui sont occupés de collecter des informations. Ils surveillent depuis un petit temps toutes leurs transactions. Les personnages peuvent les faire parler et leur arracher la localisation de leur repaire.

Après qu'ils aient été débusqués, avisés ils se tiendront à carreau et ne procéderont pas à l'interception du 2^{ème} lot. Par contre les PJ seraient avisés de leur rendre une petite visite de leurs installations car ceci pourrait se révéler fort lucratifs et profitables (Esclaves et Co à la clef) (cf. Attaque du repaire) !

Un chariot bâché arrive en début de nuit, à son bord les hommes promis. Lors de cette livraison les hommes de main sont tendus et la moindre altercation ou coup-fourré pourrait mettre le feu aux poudres et lancer les PJ à leur corps défendant dans une confrontation armée pouvant être **Difficilement (-20%)** évité avec un **test d'Intimidation** ou **Marchandage** suivant l'angle d'approche.

A part cela, tout se passe bien et comme prévu. Les Esclaves sont plutôt en bonne forme, hagards, dociles sûrement sous l'effet d'une drogue qui les rend malléables et coopératifs offrant un bonus de 20% en Commandement.

Intrigués ou intéressés, on peut leur en vendre quelques doses pour un bon prix, soit 20 Co/dose.

Deuxième livraison interceptée

Les PJ se retrouvent quelques jours plus tard, au même endroit, même moment. On leur a dit que lorsque la cloche sonnerait un coup puis deux, ils devraient être arrivés. C'est le même horaire que précédemment où peu après 1 H., ils étaient vite venus à leur rencontre. Mais deux heures sonnent et aucune trace du convoi. Le MJ s'informe de la réaction des PJ s'ils entendent alors sonner le 3^{ème} coup, ils verront arriver, très mal en point, blessé, ses tripes et entrailles prêtes à être vomies de son abdomen qu'il retient avec ses mains.

Il expliquera avant de mourir qu'on les a attaqués et détrossés et que leur « marchandise » a été « détournée » et qu'il s'agit d'un coup de la bande des Triperies. Laissez aux joueurs faire le lien avec leur horrible « signature » et surnom.

Si les PJ sont déterminés à reprendre leur dû et faire payer cet affront, poursuivez sinon considérez cela comme un échec lamentable. N'oubliez pas que les Skavens sont couards de nature et qu'ils s'échineront à trouver une excuse et à rejeter la faute sur quelques d'autres.

En se renseignant avec un **test de Commérages Assez difficile (-10%)**, les PJ peuvent apprendre que cette bande traîne dans le quartier de la Tour des Bouchers (cf. plan, n° 8.) et qu'ils trafiquent beaucoup sur les quais en pratiquant le contrebande ; l'esclavagisme et la traite d'êtres humains semblent être une nouvelle activité...

Si les PJ vont dans le quartier, ils risquent fort d'être repérés (malus de 10%) et ils pourraient capturer un membre de la bande et le faire parler, voyez la section en question.

Sinon les PJ peuvent se rendre sur le dock et constater le manège précédemment décrit dans une section précédente.

Attaque du repaire

Ils gardent les esclaves dans une petite mesure perdue à l'orée des bois. Le bâtiment ne comporte qu'une fragile porte gardée par un homme à la mine patibulaire. A l'extérieur, il y a 3 petites ouvertures avec volets. A l'intérieur, dans la seule et unique pièce centrale se trouvent

toujours au moins 2 hommes debout et réveillés tandis que 3 autres pourraient sommeiller dans un coin recroquevillés dans une couverture élimée.

Les esclaves quant à eux sont entassés dans le fond, malingres, malnutris et frigorifiés et sûrement terrorisés ! Au début, ils pourraient les prendre pour leurs sauveurs mais ils déchanteront bien vite. A ce propos, ils pourraient face à ces abominations défendre chèrement leur peau surtout si on massacre les gardes devant leurs yeux s'ils réussissent un **test de Peur/Terreur**.

Le reste de la bande se trouve en ville non loin de la Tour des Bouchers.

Note pour le MJ : si les PJ connaissent déjà l'existence et la localisation du repaire et qu'ils s'y rendent au plus vite après l'attaque du chariot d'esclaves, ils ne trouveraient personne sur place mais ils pourraient profiter pour organiser une embuscade et bénéficier d'un effet de Surprise (cf. WJDR, p. 125)

Sur place, outre la « valeur » des esclaves capturées, ils pourraient trouver 69 Co dans un coffret et à peu près 1d10 Co dans les poches et bourses des truands. S'ils veulent buter le feu à la cahute pour effacer toutes traces, il n'y a aucun problème.

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 pour neutraliser la bande rivale sans effusion de sang, discrètement et efficacement en les achetant peut-être ? Ou alors en les déstabilisant au préalable les décourageant d'effectuer leurs actions à votre rencontre. 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

Ces esclaves iront grossir l'enclos où ils sont dorénavant un nombre considérable. L'endroit exigu a presque atteint les limites de l'insupportable. Les esclaves s'y entassent mais bientôt s'annonce le jour de la Grande Ascendance du clan et là, ils seront mis à rude

épreuve et leur quantité sera utilisée à son maximum, et même plus encore. L'affaire avance bien et les choses-hommes, incroyables ne se doutent de rien !

Malevase



Un technomage renégat Skryre travaille à perfectionner et confectionner des globes toxiques pour préparer la Grande Ascension du clan. Pour se faire, il use de Malepierre mais les rebuts de leurs recherches et tests ont fini par faire naître de la décharge une flaque pourvue de vie, de la Malevase (cf. FRC, p. 114). On a bien essayé de juguler, contrôler et annihiler cette malevase mais elle est tenace et dangereuse.

En attendant, on charge les PJ de collecter de la ferraille à lui jeter en pâture avant de trouver des explosifs afin de faire écrouler la galerie dans laquelle elle se trouve pour en condamner l'accès et y enfermer la créature malveillante.

Il y a au fond de la tanière une ancienne galerie qui n'est plus usitée depuis fort longtemps. Pourtant des bruits et des fumées s'y font entendre et sortir mais souvent l'accès en est obstrué et gêné si des skavens n'y montent pas la garde. Ce sont de redoutables griffes noires, gardes du corps et hommes de main de puissants chefs de clan ou prophètes-gris. Il ne vaut mieux pas s'y frotter si on ne veut pas se mettre à dos un puissant.

Pourtant un jour, on leur propose de s'y engouffrer. Soit un autre prophète-gris ou leur mentor souhaite qu'ils tirent au clair quelques mystères qui y seraient enfoui

« Vous-vous, allez voir-voir ce qu'il y a-a. Éclaircir tout cela, prenez torches-torches ! »

Ou on les prévient du danger qui s'y trouve et réclame dans un premier temps de collecter du métal pour ensuite projeter de faire exploser le plafond de la galerie pour y piéger et enfermer la créatures mal(vase)veillante qui s'y trouve.

« Danger-dangereuse malevase là. Allez la nourrir avec fer-ferraille. Puis faites-la sauter ! »

Leur mettre des bâtons dans les pattes

Les PJ forts de leur succès et renommé ne se font pas que des amis, mais plutôt une quantité d'ennemis envieux. Ceux-ci ont manigancés pour les envoyer espèrent-ils à une mort certaine.

Ils savent ce que cachent la galerie désaffectée et les y envoient sans préparation et explication. On les réquisitionne comme gardes pour effectuer une patrouille dans un secteur où l'on a reporté des troubles, des bruits et activités étranges...

Pour la suite, le MJ se reporte à la section qui décrit la créature et son combat contre elle, voyez directement la section « Face à face ».

Ferrailleurs à leurs heures perdues

Pour obtenir des informations pratiques sur la créature, les PJ peuvent effectuer un test de Connaissances générales (skavens) Difficile (-20%) ou Assez difficile (-10%) s'ils peuvent connaître un peu plus des Skryre ou des créatures pour savoir que 12 PA suffisent à la faire « stagner » pendant 24H tandis que cela équivaut à 150 points d'Encombrement de pièces métalliques.

Laissez les PJ aller récolter leurs métal là où bon leur semble ; que ce soit chez les orfèvres, dans un râtelier d'armes ou des rebuts métalliques d'un quelconque travail d'artisanat. Ils peuvent aussi trouver du métal dans leur nid, dans un vieux stock d'armes qui doit être refondu même si cela est assez audacieux mais pas impossible d'aller chiper au museau et à la moustache d'un forgeron nain esclave.

Attention à ce qu'ils ne soient pas remarqués et au quantité qu'il leur faut transporter en retour.

Un vol (d')explosif

Faire exploser la voûte qui donne sur la salle où se trouve la malevase n'est pas chose aisée. Il faudra y placer 3 tonnelets de 10 doses de poudre et les faire sauter ensemble pour un maximum d'effets. Le transport de la poudre n'est jamais facile surtout qu'elle est extrêmement sensible à l'humidité et aux secousses ; deux choses qu'on retrouve dans une promenade dans les égouts.

Note pour le MJ : si l'un des tonnelets tombe à l'eau, il y a de fortes chances pour que la poudre soit détériorée et inefficace (66%). Si c'est une corne fermée par un bouchon de cire, le risque est moindre (33%).

S'il tombe près d'une source chaleur et se déverse, la poudre pourrait se mettre à brûler (dégât de 1) et si elle est confinée, exploser pour

6 points de dégâts, la moitié moins avec **test d'Ag réussi**.

• Navire de guerre

On peut trouver de la poudre sur un bâtiment de guerre amarré au port. Mais là, il faut s'y infiltrer sans se faire remarquer par les marins ou les dockers sur les quais (**tests d'opposition entre Perception et Discrétion** avec un bonus de +10% à +20% dû à l'état général d'ébriété ou de relâche des hommes).

La nuit, les membres d'équipage festoient à terre, quelques personnes font le guet sur le bastingage et dorment dans leurs couchettes (bonus au **test de Discrétion** de +20% vu leur sommeil lourd). On peut grimper avec un **test d'Escalade Assez facile (+10%)** vu la surface en bois dans le navire par une écoutille laissée ouverte ou par le passage de la chaîne de l'ancre.

Il y a très peu de chance de trouver quelqu'un de levé dans les coursives ou au cœur du navire. Pénétrer le navire par la passerelle offre un bonus de +20% au **test de Perception** des veilleurs de nuit.

Il faut atteindre la Sainte-Barbe à l'arrière du navire où sont entreposés les barilletts de poudre. Chacun d'eux est soigneusement arrimé et harnaché. Il faut un round pour enlever et défaire les liens et cordes qui les retiennent.

• Canons en front de mer

Il y a un poste de canonnades sur les remparts face au port entre les tours n° 12 et 16. Là, il faut atteindre les murailles par les créneaux ou par une tour et s'engouffrer au cœur de ceux-ci au poste de gardes des canonnières toujours en veille. La pièce contient les batteries de canons, les boulets et dans une petite pièce attenante séparée par d'épais murs se trouve la réserve de poudre noire. Il y a bien une patrouille sur chaque tour, sur les murailles et des hommes en garde près des canons. Tout le monde sur place est aux aguets.

Escalader les remparts est Facile (+20%) pour nos skavens par contre le **test de Perception** des guetteurs bénéficient d'un large bonus de +20%. Ça en est presque suicidaire !

Il est plus facile de pénétrer sur les remparts par l'intérieur de la ville (+10%) car on en s'attend pas une « intrusion » venant de l'intérieur. La

porte des tours est barrée en bas. Il y a un code pour la faire ouvrir.

Il peut être discerné par un **test de Perception Difficile (-20%)** après de longues heures de veille. Mais peut-être qu'un soldat saoul pourrait faire des confidences sur l'oreiller dans les bras d'une catin. Il suffit d'être là au bon moment et de « presser » s'il le faut quelque peu le jeune homme pour lui faire cracher le morceau ! Aux PJ d'organiser cela le cas échéant.

Une fois à l'intérieur des remparts ou de la tour (escalier par étages et paliers) il ne faut pas se faire remarquer par les patrouilles qui effectuent les changements de garde (quart) et passer silencieusement devant la salle des canons où discutent les hommes affalés sur ces derniers ou assis sur un boulet à taper la discute ou la carte.

Par contre la salle de réserve de la poudre possède une porte fermée à clef. Il faut effectuer un **test de Crochetage discrètement Assez difficile (-10%)** ; heureusement la serrure n'est pas de la meilleure qualité.

Face à face

Dans une salle ronde, obscure se trouve tapie au fond d'un bassin formée par une concrétion calcaire une malevase. Des stalactites viennent faire goûter de minuscules gouttes qui font tressaillir et vibrer la malevase. Initialement, l'ingénieur, technomage Skryre en avait fait son dépotoir, mal lui en pris.

Elle est pour le moment contenue par les rebords de son bassin mais elle finira par déborder et venir s'étendre et s'écouler vers l'extérieur de la galerie pour calmer son inextinguible faim, son appétit féroce pour le métal. On ne peut s'en approcher sans se faire attaquer.

Le MJ trouvera toutes les informations quant au moyen de l'attaquer et ses modes d'attaques à la page 114 du FRC.

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 avoir ramené suffisamment de métal ou mieux encore de l'explosif pour obstruer et condamner l'infâme et maudite galerie. 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 penser que le clan ait un besoin bien réel et utile de malepierre et peut-être prêter plus l'oreille aux rumeurs qui parlent de mutations auprès des étudiants ou la disparition de 2 maraîchers, prémisses aux agissements de sectataires.

Leurs ennemis pourraient aussi regretter qu'ils n'aient pas perdu la vie en combattant cette dangereuse créature et que pire encore, il en est retiré gloire et surtout mérite.

Malepierre



Une secte dirigée par un Compagnon sorcier dénommé Reyvak aidé d'incantateurs dénichés et engagés parmi les étudiants de la ville et université projettent de lancer un sombre rituel, la *Transfiguration bestiale de Tchar l'omnipotent* (cf. WJDR, p. 168).

Les PJ pourraient être sur la piste de sa préparation car ils convoitent in fine la malepierre que détient Reyvak (7 fragments de malepierre). A priori, il est de leur intérêt de lutter contre les suppôts du Chaos car ils convoitent les mêmes choses qu'eux et se trouvent être sur le même territoire et les skavens ne sont pas partageurs.

De leur propre chef ou sur conseils de Dalkia, les PJ se mettent à investiguer autour de ces mystérieuses disparitions pour savoir ce qui se trame et en ville et voir que cela ne met pas en péril leur plan et leur nid.

« *Etrange-étrange disparitions de choses-hommes. Pas nous-nous ? Qu'est-ce ? Trouvez-trouvez-moi ça !* »

Le MJ trouve le repaire des sectataires et leurs profils (PNJ) en Annexe à la présente campagne.

Note pour le MJ : les skavens ne sont pas sujets aux mutations au contact de fragment ou poussière de malepierre. Seule la matière brute est dangereuse pour eux (cf. FRC, p. 80).

Étudiants qui dénotent et pas qu'en classe !

Les PJ ont appris par les rumeurs qui courent que des étudiants ont une allure bien bizarre et d'étranges occupations et va-et-vient.

Ceux-ci font partie du groupe d'étudiants qu'a embrigadé le sorcier pour lui réaliser son rituel. Ce sont les sectataires.

En les observant à la sortie de leurs cours académiques, on peut percevoir d'étranges apparences qui sont en fait des *Mutations du chaos* (cf. WJDR, p. 227).

- **Apparence décharnée** : -1d10% en F,
- **Court sur pattes** : -1 en M,
- **Obèse** : +1 point de B, +1d10% en F.

Ceci modifie leur profil-type qu'on retrouve en Annexe.

Pauvres maraîchers enlevés

Le groupe apprend que dans le quartier de la tour des Tonneliers (cf. plan, n° 16) la porte d'un couple de maraîchers a été fracturée et qu'à l'intérieur on a décélé des traces de luttes (bris de poterie, traces de sang, meubles renversés, etc.). Sur place, il n'y a rien à retirer comme indices après un test de Perception Assez facile (+10%).

• Test de Commérages

Un **test de Commérage** réussi permet d'apprendre les infos suivantes de la part du voisinage suivant le nombre de réussites, et ce cumulativement.



- COMMERAGE -

Degré de réussite

Degré de réussite	Informations obtenues
0	Cet étrange qu'ils aient disparus, ils avaient fort à faire ici avec leur activité professionnelle et ils avaient même des projets de fonder une famille. Et puis tout est resté là, sur place.
1	On a vu entrer un groupe de 4 hommes à la mine patibulaire. Des usuriers ?
2	Ce ne sont pas des usuriers, pour sûr, ils n'avaient pas de dettes, mais des mercenaires.
3+	Ils sont arrivés avec une charrette transportant des fûts de bière. A leur départ 2 fûts étaient debouts au lieu d'être couchés.

Reyvak a envoyé ses hommes de main kidnapper ses 2 personnes dans un quartier isolé de la vieille ville. Ceux-ci ont eu vite fait de maîtriser, ligoter et embarquer le couple dans une carriole à fûts de bière.

Le couple d'adulte marié enlevé la veille (J-8) par les hommes de main de Reyvak sont conduits à son repaire secret, ligotés et cachés dans une malle. Ils sont amenés dans la geôle. Dès à présent, afin de les maintenir à jeun, ils seront plus nourris. Ce sont des citadins et le meneur de jeu peut utiliser les caractéristiques d'un Mendiant. Dans le 4^e jour sans manger soit J-4, il leur faut réussir un **test d'Endurance (37%) Assez facile (+10%)** sous peine de perdre 1 B (9 au départ suite à la bagarre). Ensuite, chaque jour, le test se complique d'un cran (Moyen, Assez Difficile, Difficile le soir du 7^{ème} jour soit J). Le meneur de jeu s'occupe des jets journaliers pour l'homme et la femme. Il tient le décompte de leur B.

• Remonter la piste

Les PJ vont aiguiller leurs recherches dans le milieu brassicole de la ville. Un **test de Commérage Assez facile (+10%)** permet d'en dénombrier quelques unes. Après vérification, il ne reste qu'une brasserie suffisamment importante pour posséder ses propres chariots.

Les PJ vont probablement guetter et inspecter les allers venus. De l'extérieur, il n'a rien de bien intéressant à observer. Par contre, ils vont voir sortir Reyvak tout autrement habillé. Ce n'est plus le sorcier de village. Il est habillé de tissus et de vêtements très luxueux.

Un **test d'opposition de Filature avec Perception** est nécessaire pour suivre discrètement Reyvak.

Tout ceci poussera probablement, et avec raison, les PJ à fouiller la brasserie avec plus d'intérêt. Le Meneur de jeu est invité à consulter les Annexes à ce sujet (repaire de Reyvak).

Dé à coudre en platine !

Un artisan de la tour des Orfèvres (cf. plan, n° 6) pourrait s'épancher à l'auberge ou auprès de ses amis artisans du travail fantastique et minutieux qu'il a réalisé : un dé à coudre en platine. Une commande spéciale.

Reyvak se dirige vers l'un des plus renommés et talentueux orfèvre de la ville. Celui a la réputation de réaliser les objets les plus surprenant en métal pur et précieux.

Il ressort assez rapidement de la boutique. Avec un **test de Baratin ou de Commérage**, les PJ peuvent apprendre de l'artisan, vantard, qu'il vient de réaliser une commande exceptionnelle. Le moulage d'un dé à coudre... en platine ! Sûrement un cadeau précieux pour une grande couturière s'aventure à penser le maître artisan.

Autres skavens sur le coup

Quelques skavens (3) du clan pestillien rodent dans les parages. Ils voyagent souvent par trois et se cachent dans les égouts proches de la sortie des égouts la plus au sud. Ils se tiennent à carreau et font plutôt preuve d'espionnage intensif.

Ils ont aussi fait le lien potentiel avec les victimes enlevées et la malepierre que pourrait détenir Reyvak. Ils veulent se l'approprier pour la mélanger au sein d'une brasserie pour tester les effets de la pierre distordante dans la bière qui serait ingérée à la Fête de la Bière qui devrait battre son plein sous peu.

Les PJ pourraient les croiser quand ils se mettent à espionner l'un des protagonistes liés à Reyvak.

S'ils arrivent à les **torturer** ils pourraient en apprendre beaucoup notamment ce qu'ils ne savaient pas encore sur Reyvak, ses sbires ou sa cachette. Le MJ pourrait par degré de qualité obtenu sur un **test de Torture** leur révéler une info cruciale.

Cambriolage

Une fois que les PJ ont découvert le repaire de Reyvak, le MJ peut se reporter à l'Annexe pour préparer avec ses joueurs le cambriolage.

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 pour eu l'idée de remonter la piste des mutations pour dénicher l'existence de cette secte d'adorateurs possédant de la Malepierre, si précieuse et l'avoir dérobé aux museaux et aux moustaches d'autres skavens infiltrés ou encore avoir ruiné les plans du Chaos ce qui plaît furieusement au Rat Cornu. 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

Cette collecte de malepierre pourra leur servir dans leur plan de Carrière (dotations) ou encore mieux se faire voir en offrant ce présent à leur commanditaire ou directement à son maître le prophète-gris Matcha friand au sens propre de celle-ci.

Crapahuter dans les égouts

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous quelques considérations d'ordre général. Ceci permettra au mieux d'organiser et jouer l'embuscade tendue par *El Gatto, Del San Steffenato* à l'encontre des personnages.

● **Déplacement**

Il existe deux types d'embranchements dans les égouts. Lorsqu'un conduit secondaire se jette dans un collecteur, cela se produit sur le chemin latéral et celui-ci n'est pas interrompu.

Lorsque deux collecteurs se rencontrent, le chemin est interrompu, obligeant les aventuriers à improviser un pont ou faire un bond de près de 2 mètres pour traverser.

- **Chemin dangereux (collecteur uniquement)**

L'une des plates-formes bordant le canal est particulièrement dangereuse à cet instant de l'aventure. Il se peut que ce soit une partie de 1d10 mètres qui s'est affaissée ; ou peut-être est-elle simplement en mauvais état et elle s'écroulera sous les pieds du personnage de tête ; ou encore ce peut être une section glissante de 1d10 mètres de long.

Si vous choisissez l'un des deux derniers exemples, faites secrètement un **test de Perception** pour le personnage de tête. Si le test est réussi, il s'apercevra du danger à temps. Dans le cas contraire, le personnage sera pris par surprise dans l'affaissement du chemin, ou glissera brusquement.

Dans les deux cas, il devra réussir un **test d'Ag** pour éviter de tomber dans le canal.

- **Environnement sale et gênant**

Pour les adversaires des PJ, quand ils rentrent dans les égouts, les PNJ qui se sont couverts le nez doivent effectuer un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** pour éviter d'avoir la nausée et un haut-le-cœur qui les pénaliseront d'une perte d'attention intellectuelle (-20% aux tests d'Int et FM).

Si les personnages tombent à l'eau, sont blessés ou boivent la tasse, ils risquent de contracter l'un des maladies suivantes : courante galopante et diarrhée sanglante (cf. WJDR, p. 136).

Embuscade



Ça y est ! Les PJ ont attiré l'attention de l'illustre chasseur de skavens qui se trouvait justement être en ville. Encore un tour pendable du Rat Cornu pour les tester ou voir celui qui peut réellement bénéficier de ces faveurs.

Le MJ trouve ici les informations concernant les contre-mesures et l'embuscade qu'a tendue *El Gatto, Del San Steffenato* (cf. « Bon chat ? », p. 8). N'oubliez pas le contenu de la section

précédente intitulée « Crapahuter dans les égouts ». Il place cette embuscade quand il veut.

Effectif et moyens mis en œuvre

Il va s'entourer pour cela d'une petite troupe d'hommes (le double du nombre de PJ) qu'il a engagé tout spécialement. Des hommes efficaces et qui se ne posent pas de question contre monnaie sonnante et trébuchante.

Le MJ peut se reporter au profil-type de Garde (cf. WJDR, 232) ou Milicien (cf. FRC, p. 120) à quelques exceptions près que voici :

- Arbalète de poing pour tous avec le talent Maîtrise (Arbalètes), chargée, prête à tirer ;
- Pied-de-biche (Arme improvisée) pour forcer le passage s'il y a lieu ;
- Lance [Rapide] ou Hallebarde (talent de Maîtrise (Armes lourdes) nécessaire) soit [Rapide] ou [Percutante/Lente] (cf. WJDR, p. 105 et 106) ;
- Mailles (armure) conférant 3 PA et Ag (-10%).

Contre-mesures

Bon nombres de trappes ou bouches d'égout le long de leurs habituels parcours sont scellés ou on a installé des objets lourds et encombrants qui empêchent qu'on puisse soulever une trappe ou déplacer une plaque. Le MJ est invité à faire sortir les PJ beaucoup plus loin que d'habitude les forçant à s'exposer plus. La journée, on barre les accès ou on bloque ces panneaux d'accès. Ce sont les hommes de *El Gatto Del San Steffenato*.

Surtout qu'un couvre-feu pourrait avoir été installé et que toute personne vue en rue sera considérée comme suspecte et directement interpellée et prise en chasse par la milice, gardes ou services privés de sécurité. Ce couvre-feu démarre en soirée pour se finir à l'aube et ce dans toute la ville sauf dans le quartier du port et des docks où l'activité économique et commerciale est incessante.

Rabattage

Celle-ci se situe à une encablure de l'accès au clan qui se fait par l'intersection avec l'axe 1. - 12. et 14. De là, les hommes du chasseur de skavens ont fermé les vannes qui assurent

l'évacuation des eaux par le côté Sud-Est. vers le caniveau en plein air (cf. plan, n° 26.).

Montée des eaux : à un certain endroit, dans un collecteur, les PJ vont devoir faire face à une montée soudaine des eaux. Gare à la noyade (cf. WJDR, p. 136). Les hommes du chasseur de skavens ont bouché certaines galeries et ouvert certaines vannes pour faire monter le niveau de l'eau.

Ceci obligera les PJ à remonter à l'intersection plus au Nord-Ouest, soit proche du 18. ou 19. (cf. plan). C'est une sorte de rabattage comme lors d'une chasse au dehors. Ceux-ci vont devoir nager (**test de Natation** car ils nagent à contre-courant) au beau milieu de la conduite principale dans le canal sans pouvoir emprunter les habituels chemins latéraux. On se trouve alors à l'intersection de deux collecteurs. Le canal est étroit et les personnages vont devoir l'emprunter à la queue leu-leu. Au moment de l'attaque ils pourraient reprendre pied à terre mais subirait un malus de 10% vu la lourdeur de leurs habits détrempés.

Embuscade

El Gatto Del San Steffenato a fait placer une alarme silencieuse pour être averti de l'arrivée des skavens (cf. FRC, p. 14). Les hommes au détour du canal ont le temps de se munir de leurs arbalètes chargées. Ils se sont dissimulés et savent à quel moment vont surgir les skavens dès lors, il leur est octroyé un bonus de 10% au **test d'opposition entre Dissimulation et Perception**.

L'endroit où cela se passe est tout à fond de la conduite principale. Le courant est beaucoup moins fort ici, il est même quasi revenu à son état normal. L'endroit choisi pour placer l'embuscade est l'intersection de deux collecteurs et les PJ vont devoir effectuer un bon pour aller aux corps-à-corps (cf. supra).

Des lanternes sourdes assurent une toute relative clarté suffisante pour se battre. Par contre, si les PJ profitent de leur Talent **Vision nocturne** pour plonger la plupart des lanternes à l'eau et leurs adversaires dans le noir, le combat pourrait prendre une toute autre tournure affligeant un malus de 10% à leur adversaires.

Note pour le Meneur de jeu : des pieux ont été plantés en biais dans le canal empêchant les PJ de l'emprunter. Ils pourraient d'ailleurs au début du combat en cas d'échec d'un **test d'Initiative** venir se rue dedans. Mais attention si l'un des protagonistes venaient à glisser, ils viendraient sans nul doute s'y empaler !

Dégâts = 1d10 – PA (pas de BE étant surpris et n'ayant d'autres échappatoires que de venir se planter dans cette forêt hérissée de pointes. Il faudra bien 2 rounds pour se rétablir. Pas de BF le pieu n'étant manié par personne).

Surtout que le lieux de l'embuscade est particulièrement crasseux et glissant (cf. « Chemin dangereux », supra). Un protagoniste de chaque camp a la malchance d'emprunter ce chemin « dangereux ».

Les PJ seront Surpris au pire ou leurs adversaires bénéficieront d'un bonus de 30% car ils ne sont pas conscients de l'attaque.

Un tuyau peut déverser en continu ou par intermittence (« 1 » sur 1d10) de gros bouillons et flots d'eaux crasseuses et sales qui gêneraient leur mouvement (malus -10%), leur vue ou les déséquilibreraient suivant un **test d'Ag Très Facile (+30%)**.

Prélude à la Grande Ascendance



Le Clan Vecna est à l'étroit sous la ville. Il a besoin d'expansion, et rêve d'invasion de son plus proche voisin, un puissant clan Moulder afin d'accroître leur territoire, leur pouvoir et leur rang. Pour se faire, ils ont besoin de ressources (nourriture, esclaves, or, etc.). Tout cela ils veulent l'acquérir en pillant la ville qu'ils envahiraient. C'est leur Grande Ascendance qui se prépare qu'ils projettent de faire démarrer sous peu.

Nous sommes à la Fête de la Bière en ville. Il y a beaucoup de monde dehors, en ville qui festoient. Les gens sont peu attentifs et réactifs embrumés par les brumes de l'alcool. Le MJ peut appliquer le malus suivant s'il le souhaite : au moins -10% en CC, CT, Ag et Int. Dans l'état d'esprit festif, la résistance et défense ne seront que affaiblies et peu efficaces face à l'attaque éclair que prépare le clan Vecna.

Suivant l'état d'avancement de Carrières et de *roleplay* (interprétation) précédent de PJ ont leur confiera l'une ou l'autre tâche. Ils peuvent donc

servir de garde rapprochée à un Chef de clan ou Prophète gris pour lequel ils sont dans ses bonnes grâces, et celle du Rat Cornu par la même occasion, être un Guerrier de clan, une grande griffe, une chef de clan, etc.

« *Grand-Grand jour pour nous. Mort-mort pour tous les autres !* »

Considérations générales

Il s'agit du prélude à la Grande Ascendance à proprement parlée. Les dirigeants du clan Vecna ourdissent cette odieuse machination depuis un certain temps.

Le cas échéant, le meneur de jeu est invité à tenir compte des actions des personnages quant à sa future réalisation comme les esclaves qu'ils ont pu ramener, les stocks de nourriture sauvés et reformés, la neutralisation de leur adversaire et ennemi (Clan Moulder et El Gatto Del San Steffenato).

Cette phase est expliquée et narrée beaucoup plus globalement car l'issue est générale et presque quasi certaine et dramatique pour les humains de la ville et environs.

Note pour le MJ : nous sommes en temps de guerre et un musc belliqueux rempli de fiels, de sauvagerie et de brutalité plane sur les troupes et inondant le moindre museau des skavens du clan, en ce compris les PJ.

Il s'agit du musc de guerre (cf. FRC, p. 42). vous pourriez octroyer le Talent *Rage noire* (cf. FRC, p. 105) aux personnages.

Esclaves pour soufflets

Dans les égouts désaffectés, aux extrémités du réseau de la ville, les skavens vont mettre en place des soufflets proches des plaques d'égout. Des grappes d'esclaves s'y trouveront, gardés par des guerriers du clan. Ces esclaves sont chargés d'activer ces immenses souffleries au moment voulu.

C'est pour cette raison que le clan se devait de disposer d'un nombre importants d'esclaves.

Note pour le MJ : à ce sujet, tout skaven du clan Vecna est considéré comme ayant le profil de Guerrier de clan (page 124, FRC). De plus, vu la spécificité martiale du clan, chacun des skavens bénéficie du Talent Guerrier né (+5% en CC).

Si des miliciens, gardes, ratiens ou égoutiers venaient à déambuler dans les égouts, ils tomberaient sur ces escouades. Les esclaves ne sont pas en état de réagir, pour la plupart ils sont exténués et souvent ont les pieds attachés. Ils importent peu qu'ils peuvent fuir étant obligés à combattre au corps à corps et à tenir leur position jusqu'à la mort.

Nuages mortels

Ensuite, ils vont faire éclater des globes toxiques (cf. FRC, p. 72) à la sortie des bouches d'égout. Ceux-ci dégagent un nuage toxique de la taille du grand gabarit (soit 10 m. de diamètres.). Les globes possèdent l'attribut Peu fiable. Les fumées se dissiperont dans 5 rounds et feront 4 m./round, activées par les soufflets.

Il leur fallait un stock important de Malepierre pour mettre ce plan à exécution. Le MJ détermine le nombre de nuages et leur point de départ pour ensuite les faire « progresser » en ville. Si les PJ ont pu ramener plus de malepierre ça sera d'autant plus meurtrier !

On considère que cette attaque réduira drastiquement la population de la ville. Les adultes moyens possédant 10 B, et seulement 20% E pour résister, on considère que chaque nuage (80 m²) finirait par tuer tous les personnes qui l'habitent. Une bonne centaine de personnes.

Note pour le MJ : j'estime qu'au total il y a 2 000 hommes valides prêts à se défendre (hors femmes, enfants et vieillards). Voici le détail de mon calcul ;vous pourrez ainsi le faire varier comme bon vous semble.

<http://www.insee.fr/fr/ppp/bases-de-donnees/donnees-detaillees/bilan-demo/pyramide/pyramide.htm>

Année de référence : 1945

Population âgée de 20 à 65 : 57%

Hommes : 44 %

Nombre d'habitants : 8 000

Soit : (8000*57%)*44% ~ 2 000 hommes

A côté, considérez que le clan Vecna n'est composé que de guerriers adultes, près de 6 000 skavens !

Il se peut que les personnages tombent dans ces nuages toxiques. Gare à eux car se réfugier dans un bâtiment ne changerait pas la situation, les fumées s'infiltrant et se répandant partout. Le

meneur de jeu peut choisir les variantes (temps restant et progression).

Massacre générale

Une fois que le brouillard aura fait son effet, espérant le plus de victimes possibles, les skavens débouleront dans la ville pour se ruer sur les survivants valides et massacrer les opposants. Le restant de la population sera asservi pour venir grossir les rangs de leurs esclaves.

Le meneur de jeu doit ici faire déferler sur les PJ des guerriers désespérés survivants en faibles grappes (ou poche) de résistance. Ceux-ci n'ont pas beaucoup d'autres choix que de se battre jusqu'à la mort ou s'enfuir à travers la ville, véritable champ de bataille à ciel ouvert par finir par faits prisonniers.

Les personnages skavents peuvent se mettre à pourchasser les fuyards pour les rassembler. Le meneur de jeu est libre de fixer les rencontres qu'ils feront ou les obstacles qu'ils rencontreront

tels barricades organisées par les miliciens, incendies (fumées avec visibilité réduite à 1 mètre), escouades skavens, réquisition d'un sergent, prédicateur acharné qui les prend à parti, efforts désespérés d'une mère de famille pour être secourue tentant de sauver son rejeton, etc. La fuite doit être brutale, sanglante, poignante.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun 125 xp pour avoir participé à la Grande Ascendance. Ils gagneront aussi 50 xp supplémentaires chacun pour avoir rattrapé des fuyards ou ramener un contingent d'esclaves. Enfin, le meneur de jeu peut attribuer 25 xp aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle, et enfin un Point de Destin amplement mérité ! Le Rat Cornu est satisfait d'eux !

Suite des aventures

L'attaque du clan Moulder se profile à l'horizon souterrain mais cela c'est une autre 'campagne'...