

Résumé succinct de la campagne WJDR Skavens
menée et jouée aux *Saigneurs du Chaos*
d'octobre 2014 à octobre 2015
par **pitche** avec Miguel (Ravok alias *Flé-fléche*), Vince (Vermicel(ssel),
Didier (Skrylitch alias *Bout-de-Miam*), Iblitz (Ratcin) et Dany (Gers)

Rat-rat-pliquez-vous !

14/10/14 : notre petite escouade de skavens (2 guerriers des clans et 1 voleur) a quitté le « doux confort » et chaleur du terrier pour aller tâter du museau face à l'air frais et à l'embrun du Dehors. Mais avant cela, ils préfèrent tout d'abord quelque peu topographier l'endroit en partant explorer les égouts environnants.

10/12/14 : le groupe part explorer un entrepôt en bordure du chenal lequel charrie les déchets de la ville. Ils y chipent quelques sacs de grain sans se faire remarquer. Vermicel se voit contraint d'apporter un shuriken ouvragé en argent pour le compte d'une grande griffe, Aksu au service du prophète gris Kaiza, rival de Matcha. Vermicel en fait part à Dalkia et ce dernier lui demande d'en ramener un autre plus beau, plus grand. Ils surprennent des hommes louches parler d'un scribe-comptable qui travaille tard le soir à mettre les comptes en ordre et qui détiendrait une cassette d'or aux entrepôts. Ils pillent l'écluse nord en tuant et ramenant le cadavre de l'éclusier qui était sur place. Ils trouvent un carnet de comptes qu'ils donnent à Dalkia. Vermicel lors d'une cérémonie est reconnu et mis en valeur par Matcha. Il faut dire qu'en plein temple, Vermicel a tué violemment et a dévoré furieusement un skaven qui tentait de lui faire les poches. Ils doivent aussi ramener un scalp d'elfe pour Dalkia qui l'a réclamé à Vermicel pour les soins qu'il lui a prodigés.

07/01/15 : attaquée par des nuées de rats, les PJ s'en sortent plutôt bien défendant les silos à grains. Ensuite, ils se lancent à la poursuite du Moulder qui les a dirigés. Ils l'abattent, récupèrent de la Malepierre et négocie son arme contre des armures, de l'équipement, etc. pour tout le groupe. Dans les égouts, ils attaquent des contrebandiers et volent leurs cargaisons et tuent 3 personnes, en dévorent presque l'une d'entre elle. Les porteurs de caisses se sont enfuis.

20/01/15 : ils échangent des lingots de métal contre la fabrication de shurikens d'argent qui permettront à Vermicel de pouvoir à nouveau emprunter l'entrée principale du clan, celle qui donne sur la place du temple dédiée au Rat Cornu. Après l'avoir menacé, ils s'offrent les services d'un receleur, Oaku qui avait tenté de les doubler. Ils tentent sans succès de piller la 2e écluse, mais doivent fuir devant un renfort important venant tout azimut ! Une préparation un peu à la légère ?



10/02/15 : ils entendent parler d'un chien monstrueux et font le guet à la vieille église mais ils sont repérés par la milice qui patrouille. Ils doivent les occire et Vermicel tranche le bras d'un cadavre et lance la rumeur que « s'opposer à la Vipère c'est perdre un bras ! ».

Ils voulaient aller chercher des cadavres au cimetière pour rassasier « bout-de-miam ».

Ils voient aussi déambuler 3 étudiants à la dégaine étrange que tout le monde raille sans que ça les fasse sourcilier. Par la suite ils vont organiser une filature dans les égouts pour estimer leur parcours habituel. Dalkia leur rappelle les rondelles dorées (NDA : les couronnes d'or) à piller et qu'il faudrait éliminer ce « chien » qui met le désordre. Ils pensent que la bête est livrée à elle-même depuis la capture et la mort sacrificiel du chef de meute Moulder qu'ils avaient capturé précédemment.

17/02/15 : ils procèdent à un repérage en bonne et due forme de l'écluse pour ensuite échafauder un plan pour y pénétrer et piller son coffre-fort. Au plus profond de la nuit, 3 gens d'armes dorment/roupillent, tandis qu'un homme veille autour d'un braséro. Le maître-chien somnole avec son chien, à ses côtés.

03/03/15 : ils surveillent un quartier commerçant en vue d'un prochain cambriolage de Vermicel. « Bout-de-Miam » de manière improvisée noie une série d'égoutiers dans une sorte d'embuscade/piège aquatique. Tout est inondé et les choses-hommes noyés et fracassés contre les parois. Ils préparent une embuscade contre ce chien monstrueux et terrifiant mais c'est lui qui les surprend et les glace d'effroi ! Ils restent quelque peu tétanisés de peur, avant de réagir, reprenant leurs esprits et parvenant à l'occire.

17/03/15 : ils attaquent par surprise l'écluse en prenant d'assaut son mur d'enceinte tel un rempart à l'aide d'échelles. Ravok surveille de près Vermicel du coin de l'oeil car il le suspecte d'être un « voleur » et tenter de mettre dans sa besace quelques valeurs détournées.

31/03/15 : Vermicel cambriole un forgeron et ils préparent en détails et avec minutie l'enlèvement de l'elfe pour récupérer son scalp. Ils repèrent les lieux et pensent le faire disparaître par la plaque d'égout située sur son chemin.

14/04/15 : ils kidnappent l'elfe qu'ils tuent pour lui arracher son scalp, avec succès. « Bout-de-Miam » en a profité pour mettre le feu à un marchand de tissus/tisserand afin d'attirer l'attention des soldats des remparts vers ce début d'incendie. Et enfin, ils partent attaquer de nuit une ferme qu'ils pillent et brûlent. Dalkia leur a parlé d'une grande sortie dans le quartier des entrepôts, aux docks mais ceci requiert Commandement et Intimidation.

12/05/15 : le groupe a eu vent qu'une razzia se ferait dans les docks du port. Ils prennent pas mal de temps à s'informer sur place de ce qui s'y passe la nuit venue. De même, ils volent un miroir dans l'échoppe du tisserand qu'ils avaient précédemment incendié pour faire diversion. Ensuite, envoyés en mission pour le clan, ils arrivent à faire en sorte que leurs 9 esclaves reviennent les sacs à dos remplis de grain !

26/05/15 : au retour le groupe est attaqué par un tregara et ils parviennent à garder leur esclave agressé indemne. C'est un succès à leur retour. Ils partent espionner les étudiants mais doivent se frotter à des égoutiers. Mais Vermicel a lui retrouvé et suivi les étudiants jusqu'à une brasserie-tonnelier et il peut se rendre compte qu'un 4e étudiant arrive sur les lieux. Il tente une visite des lieux mais les vapeurs alcoolisés le mettent mal à l'aise et lui font rebrousser chemin. Le reste du groupe surveille l'école où une fête se tient à la cave tandis qu'au 1er, un érudit effectue un travail de moine-copiste et ils visitent et pillent la maison sans pénétrer l'intérieur de la chambre.



Ils finissent par déterrer un cadavre et ramener cette viande à leur clan. Et ce sans compter les cadavres des 3 égoutiers croisés précédemment.

16/06/15 : les personnages prennent le temps d'espionner les étudiants. Ils surveillent la brasserie et remarquent l'arrivée de Reyvak et de deux tonneaux suspects. Ni une ni deux, ils pénètrent les lieux à la faveur de la nuit et ne tardent pas à trouver le repaire secret des sectataires et tous les liquider (hommes de main et étudiants). Ils pillent tout sur place, tuent le couple kidnappé et emportent ligoté et assommé Reyvak. Entretemps, Vermicel se lie à Desek un apprenti prophète gris loyal à Dalkia. Il lui a remis un document rédigé en magik volé à l'un des étudiants.

14/07/15 : le groupe finit par quitter la brasserie après s'être distribué malepierre, CO et grimoires magiques. Vermicel met le feu au cellier en partant pour occuper les choses-hommes sur place. Ils regagnent le terrier et demandent audience à Desek pour lui remettre quelques présents. Alors qu'ils traitaient avec lui, de manière cérémoniale et protocolaire, un assassin moulder tente de le tuer en lui décochant un trait. Poursuivi, il finira cribler de flèches dans sa course dans les hauteurs. Desek est reconnaissant pour les cadeaux offerts, surtout un étrange parchemin magique semblant rédigé avec du sang... Vermicel garde la poudre de malepierre (3 doses) qu'il lui remettra plus tard. Ensuite, ils s'équipent grâce à Oaku en armure de mailles. Ils sont chargés de patrouiller dans le couloir gardé au nord-ouest d'où sortent d'étrangers bruits métalliques et nuages de fumées. Ils se font attaquer par une agressive malevase et décident de chercher du secours et des moyens pour la vaincre ! Déjà quelques-uns ont été touchés ou leur armure dégradée.

*"La Grande Ascendance du clan est proche-proche !
Moulders et Choses-hommes bientôt-bientôt charpie-bouillie..."*
Keiz, grande Prophète gris du clan Vecna

28/07/15 : au bout de la galerie, ils découvrent l'atelier du technomage Skryre Veolia (à la solde du clan Vecna) aidé de son scribe. Là, il semble préparer pour le compte du clan des globes de verre. Ils en apprennent plus sur la malevase rencontrée précédemment et les moyens de la contrer, la détruire. Véolia les enjoint à le faire car cela est gênant pour son atelier si elle devient trop active et agressive. Ils apprendront que les patrouilles ne sont pas aussi longuement programmées et que surtout on ne les a pas prévenus au sujet de la Malevase. Certains pensent qu'on a tenté de leur nuire.

Dalkia les encourage à se débarrasser de la malevase pour son compte et les place déjà sur sa mission/demande suivante : faire chanter un certain Marx Stein, joueur impénitent et magouilleur. Il veut un retirer un max de pièces d'or. Varok sera chargé de surveiller la personne qui habite dans une maison au pied de l'escalier couvert. Il a des dettes de jeu, des Brutes le malmènent et vit seul, accompagné à son travail par quelques hommes de main. Le groupe abandonne l'idée de l'approcher à son tripot près du port, trop risqué.

Vermicel s'engouffre discrètement au bord d'un navire pour voler quelques cornes à poudre qui serviront à faire écrouler le plafond rocheux sur la malevase. Là, avant de s'exécuter avec le scribe de Véolia, ils se frittent avec l'escouade qui assure la protection et surveillance des lieux. Vermicel se fait attaquer tandis qu'il tue violement l'un des guerriers du clan et que le chef est attaqué mortellement par Gers et Ratcin. Gers intimide les rescapés tandis que Ratcin prend le dessus en Commandement et pourra se fier à eux.

Véolia vante la destruction de la malevase devenue nuisible par des hommes de Dalkia. Dalkia apprécie la chose et se propose de leur « offrir » quelque chose pour sceller l'allégeance qu'il a avec eux; le groupe pénétrant de son premier cercle comme hommes de main, électrons libres, maintenant en premier plan comme des vassaux reconnus. Ceci devrait un peu les « protéger » mais leur attirer toute autant d'animosité.

11/08/15 : le groupe se décide de faire pression sur Marx Stein, collecteur d'impôts pour lui soutirer directement et rapidement 20 à 30 Co. Mais en chemin, des dégâts des eaux et autres inondations les poussent à monter vers le carrefour d'égout proche de la tour à l'Horloge. C'est là que Stefano, un tiléen leur a tendu une embuscade avec une dizaine d'hommes en cottes de mailles complètes ! Un âpre combat s'engage où bons nombres prennent de très sérieuses blessures et où Ratsin fait preuve d'une incroyable malchance. Le meneur et chef de l'embuscade parvient à se sauver in extremis laissant sur le carreau Gers qui est passé, à un poil de moustache de se retrouver aux pieds du Rat Cornu, implorant son bon vouloir et lui rappelant son allégeance sans faille. Le groupe va devoir rapidement détrousser les cadavres et quitter les lieux prestement car déjà des bruits et lueurs se font entendre... Surtout qu'ils pensent aussi se lancer à la poursuite de Stefano pour lui faire la peau !

25/08/15 : le groupe avant que n'arrive une patrouille de la milice s'empare de Co, d'arbalètes de poing et surtout de 3 armures complètes de maille. Ils s'enfuient prestement les ayant transportées dans le filet de Ravok. Heureusement pour eux, une plaque d'égout scellée ralentit l'arrivée de la milice. Une fois au terrier, bien armurés, ils font la différence sur les envieux qui lorgnent vers eux. Vermicel offre les cornes à poudre à Véolia pour le compte de Dalkia. Des soufflets sont préparés dans l'atelier secret de ce dernier.

Soignés par un soigneur skaven, ils récupèrent et vont s'occuper quelques jours après de Marx Stein. L'homme est acculé, retranché et fortement blessé dans sa demeure barricadée. Il est à bout et leur livre tout ce qu'il possède et ils finissent par l'achever faisant rappliquer une milice « locale » qui ne tarde pas vite à s'enfuir...

Dans le terrier, il y a déjà un surnombre d'esclaves et le climat est tendu ! (malus 10% en Soc). Pourtant Dalkia leur confie 720 Co (prix moyen d'un esclave 40 Co) pour en acquérir auprès de son contact, Marcus. Ils prennent contact avec ce dernier. Il se plaint que les affaires tournent au ralenti. Ils restent en planque à observer ce qui se passe et remarquent que des hommes kidnappent des hommes enivrés et les conduisent en chariot dans une mesure à l'extérieur de la ville, en bordure d'une forêt...

08/09/15 : devant la chaumière où ont été conduits des esclaves ils décident de rester planqués toute la journée durant pour voir ce qui s'y passe. La nuit venue, un nouveau chargement d'hommes est amené par chariot. Il y a sur place à leur estimation, 9 potentiels esclaves et 4-5 hommes qui montent la garde dont 1 à l'extérieur qui se relaie tous les 3 heures et 2-3 qui jouent à l'intérieur et 1-2 qui se reposent.

Ils décident de passer à l'attaque pour s'emparer de tous les hommes valides et faire croire à Dalkia que vous les avez achetés et empocher la somme correspondante. Un rude combat s'annonce dès que Skrylich est remarqué et que la sentinelle donne l'alerte. Par les étroites fenêtres, Varok et Skrylich criblent de flèches ou carreaux les personnes à l'intérieur. Vous tuez toutes les personnes et vous emparez de 10 personnes (~ 400 Co) tout en trouvant 70 Co supplémentaires sur place. Le groupe retourne au terrier pendant que Varok crée une diversion pour détourner l'attention des hommes aux remparts.

Dans leur terrier, la tension est à son comble et le nombre d'esclaves important. On les marque d'une rune propre à chaque prophète-gris. Keizh et Matcha devancent largement en nombre Kaiza. Les esclaves sont parqués même en dehors de l'enclos situé dans la forteresse. Via Oaku ils peuvent se procurer rapidement des armes de bonne facture (+5% en CC ou CT). Il semble que le stock d'armes soit important.

La rumeur bruisse parmi le clan, dans le terrier surpeuplé, la Grande Ascension c'est pour bientôt !



*Quand tout l'monde dort tranquille
Dans la cité maritime
C'est l'heure où les skavens descendent sur la ville
Qui c'est qui violentent les choses-hommes
Le soir dans les bâtisses
Qui met l'feu aux maisons
C'est toujours les skavens
Alors c'est la panique dans les artères
Quand on arrive en ville...*

06/10/15 : les PJ partent au rendez-vous fixé avec le racoleur. Les affaires semblent aller mieux, une bande rivale et concurrente semble avoir été dessoudée. Il a des esclaves à fournir et après négociations, il leur en fournira 11 pour 300 Co et en cadeau, l'esse (emblème) qu'ils avaient pris sur la bande des tripiers décimés; Marcus a apprécié qu'ils soient responsables de la solution de ses problèmes. L'échange/livraison se fera vers 22H à la croisée de chemins, près d'un oratoire dédié à Ranald.

Ils partent repérer les lieux et restent sur place cachés dans la forêt jusqu'au lendemain soir. Varok se place au-dessus de l'oratoire et Skrylich et Gers se cachent dans des taillis et Ratsin et Vermissel s'occuperont de mener l'opération d'acquisition d'esclaves.

Les gens sont tendus et Vermissel pensant montrer que si les choses se gâtent, ils étaient eux aussi prêts à réagir, fait monter la pression jusqu'à ce que l'affrontement frontal et brutal ne soit plus très loin. Le moment où les hommes auraient fait demi-tour.

Les esclaves sont très dociles comme drogués. Ils retournent au terrier où ils se font « prélever » 3 esclaves pour le compte d'un apprenti-prophète gris lié à Keizh – car ils ne travaillent pas pour Dalkia mais pour le « Rat Cornu » - évidemment...

Varok par son contact apprend que Keizh a laissé filer quelques esclaves en fuite. Ils travaillaient sur un énorme remblai qui est monté au sud-ouest obligeant tout le monde à se (re)serrer partout ailleurs. Cette rampe de lancement permettrait d'attaquer un clan rival voisin. Il faut mieux aller les récupérer à l'endroit où débouche cette galerie car ils ont obstrués dans leur fuite le passage.

Arrivés au village situé à 1 heure de route, ils en font le tour rapidement et trouvent au sud, le moulin où dans un terre-plein situé sous de l'édifice se cachent les esclaves en fuite. Une discussion s'ensuit pour les obliger à se rendre mais certains résistent et ils seront tués. Ils récupèrent les autres (4). On félicite Varok pour les avoir ramenés et tous comprennent que cette affaire ne doit pas s'ébruiter car il serait du plus mauvais genre qu'on apprenne que Keizh avait perdu des choses-hommes ou que certains auraient tentés de les lui subtiliser en « arrachant » sa rune tatouée sur leurs peaux...

20/10/15 : Vermissel a été remarqué par Desek, apprenti prophète gris et a été introduit de manière rituelle au sein des premières pièces du temple souterrain dédié au Rat Cornu. Il vécut là d'innombrables et indicibles moments qui lui firent éclater son déjà fragile équilibre mental... Il acquit une Folie et s'engagea pleinement comme Flagellant.

Pendant ces quelques jours, le reste de groupe termina de s'équiper avec de meilleures armes ou équipement dont des flèches empoisonnés pour Varok. Le groupe est invité à rencontrer Dalkia dans le début du couloir qui suit le remblai en construction (quasi terminé).

Matcha est là et leur explique qu'ils vont œuvrer à la Grande Ascension imminente en opérant pour eux une mission de la plus haute importance qui sonnera le début de la Grande Ascension. Il leur faut prendre possession d'un canon stocké sur une gabare de patrouilleurs fluviaux pour faire feu sur la porte et courtine sud. Ils seront aidés du Scribe, l'adjoint de Véolia qui s'occupera de tirer.

Après avoir repéré les lieux, ils décident d'effectuer une attaque éclair et par surprise. Assez vite (en 5 rounds), ils anéantissent toute opposition et font feu ! Là, la terre gronde de la clameur des skavens, des explosions se font entendre et de sorties d'égouts éventrées, des flots de skavens assaillent les remparts et portes d'entrées de la ville. Des nuages toxiques sont poussés vers le centre de la ville par des soufflets construits par Véolia et manœuvrés depuis les égouts par des esclaves. Ensuite, ils repoussent les choses-hommes dans le haut de la ville et referment la nasse pour en capturer des milliers. De là, ils vont rassembler leurs troupes et envoyer celles-ci comme chair à canon à l'avant de leur troupe pour asservir le clan Moulder tout proche en démarrant du remblai construit dans leur tanière.

PNJ notables (par ordre alphabétique) :

- Aksu, grande griffe lié à Kaiza et contact de Varok, agent-double
- Dalkia, grande griffe proche de Matcha
- Desek apprenti prophète gris loyal à Dalkia qui intègre Vermicel à sa cour
- Kaiza, prophète gris lié rival de Matcha
- Keizh, prophète gris principal du clan Vecna
- Marx Stein, chose-homme, joueur impénitent/magouilleur/criblé de dettes/percepteur de taxes aux écluses
- Matcha, prophète gris lié à Dalkia
- Oak, receleur skaven lié aux PJ
- Reyvak, chose-homme, chef cultiste/sectateur voué aux Dieux sombres du Chaos
- Scribe (le), artificier et assistant de Veolia
- Veolia, technomage skryre

Au niveau des joueurs, voici l'avancement de carrière de personnages :

- Iblitz "Ratcin" : Guerrier des clans > ~~Grande-griffe~~ Rat-cketteur
- Dany "Gers" : Guerrier des clans > Garde du corps > Rat-cketteur
- Miguel "Varok" alias "flè-flèche" : Chasseur > Pisteur
- Vincent "Vermicel" : Voleur > Fanatique > Flagellant
- Didier "Skirilich" alias "bout-de-miam" : Trafiquant de cadavres > Mercenaire > Vétéran

Après un an de jeu (une vingtaine de séance), voici arrivée la fin de cette campagne !
J'en profite pour remercier vivement tous mes joueurs pour leur participation et assiduité !
Ce fut un excellent moment passé en votre compagnie toutes ces parties durant.

Que le Rat Cornu soit avec vous ! Les skavens vaincront !