

INSTINCTS BASIQUES

Voici un scénario pour *Warhammer 2^e édition* un peu particulier. En effet, les joueurs seront amenés à vivre une petite aventure dans cet univers de med-fan sombre dans la peau de l'une des plus redoutables menaces pour l'Empire – les Skavens, les détestables hommes-rats, qui hantent les immenses réseaux de tunnels souterrains, et infestent les égouts des grandes villes.

Avertissement à l'attention du Meneur de Jeu

Ce scénario invite les joueurs à interpréter des Skavens. La paranoïa, la lâcheté, la violence constituent les principales caractéristiques du comportement des hommes-rats. Il est monnaie courante de voir le responsable d'une mission tyranniser les plus faibles, ou se faire lui-même poignarder dans le dos par un de ses subordonnés, à moins que l'un de ceux-ci, avide de briller devant le chef, pousse ses compères à la faute, ou à la mort.

Les joueurs (et les joueuses, ne soyons pas sexistes) qui seront volontaires pour jouer ce scénario devront avoir conscience de cet état de fait. Chacun devra comprendre que son personnage risque fort de ne pas sortir vivant de cette épreuve, et probablement à cause de la maladresse ou la trahison de l'un de ses camarades. Les Skavens ont l'habitude de se battre souvent entre eux, quelle que soit leur place dans la société Skaven. Donc, il est important de bien faire la différence entre un conflit entre personnages et un conflit entre joueurs – le premier mettra sûrement de l'animation à la partie, le deuxième est à éviter.

D'autre part, le scénario aborde des thèmes qui pourraient paraître dérangeants pour les jeunes joueurs : il va être question de saccage, de brutalité, et de sexe. Le culte de Slaanesh implique du sado-masochisme, et les Skavens eux-mêmes sont terriblement misogynes, et considèrent leurs femmes comme de simples machines à reproduire, ce qui pourrait également paraître choquant pour les non avertis et irrespectueux pour les filles, que je n'aimerais vraiment pas contrarier. J'ai voulu mettre une ambiance d'humour noir dans cette histoire, elle n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il est donc conseillé d'avoir à la table des personnes matures, prêtes à jouer avec le détachement nécessaire vis-à-vis de leurs personnages, et des thèmes.

J'ai écrit volontairement un scénario plutôt simpliste, partant du principe que ce qui le pimentera sera les actions des joueurs ; je m'attends à ce que chacun ne manque pas une occasion de faire un coup bas à son voisin, avec ou sans succès. C'est normal, c'est dans la nature des Skavens, et si la mission est normalement relativement simple, il est fort possible qu'elle rate à cause des bassesses que se feraient les Skavens entre eux. Le plus grand danger viendra sûrement des joueurs eux-mêmes, et n'importe quel MJ peut compter sur leur imagination pour trouver les plans les plus tordus.

L'intérêt principal du scénario est d'évoluer dans la peau d'un Skaven. Donc, il ne faudra pas être frustré de voir ses joueurs s'éparpiller dans des disputes, tant qu'elles restent entre personnages et non débordantes sur les joueurs, et tant pis si ça doit faire échouer leurs plans – ils n'auront qu'à en assumer les conséquences. Maintenant que cela est dit, ne nous prenons pas la tête et commençons.

L'histoire

Le Prophète Gris Vellux n'est pas content. Il y a quelques saisons, il a rencontré le bourgmestre du village de Niklasweiler, Reinhardt Schmitt. Celui-ci, d'abord effrayé par la créature, s'est montré rapidement enchanté à l'idée de devenir riche et pouvoir quitter ce village qu'il exècre pour couler des jours heureux dans un domaine qu'il compte acheter dans les Royaumes Renégats. En échange de ressources naturelles (grains, charbon extrait de la mine voisine), le Prophète Gris lui fait passer des bijoux, de l'or volé à ses victimes, dont les Skavens n'ont que faire. Peu à peu, leurs rapports se sont affermis. Néanmoins, Vellux reste le meneur de la partie, Schmitt serait rapidement mis au bûcher si l'on apprenait la nature de son partenaire et les deux complices le savent – en plus, Schmitt a une peur bleue de Vellux. Normalement, à la dernière nuit de chaque mois, Schmitt laisse dans un arbre creux un grand sac plein de denrées pour les Skavens, et récupère le lendemain un petit sac avec l'équivalent du double en or. Manipulé par le Prophète Gris, Schmitt amasse de l'argent.

Or, depuis maintenant deux mois, Schmitt n'a plus laissé aucun « versement » à l'arbre. Vellux soupçonne Schmitt de vouloir le doubler. Même s'il est encore au village, un tel manquement est plus que suspect, et n'est pas tolérable. Le Prophète Gris décide de sceller le destin de son associé, et de raser son village, quitte à ce que les Skavens viennent chercher eux-mêmes les ressources. Ce n'est pas tuer la poule aux œufs d'or, ils seront très bien capables de puiser le charbon à la mine, et pourront forcer des esclaves Humains à continuer à s'occuper des champs, le temps que les forces impériales se rendent compte que ce village ne donne plus de nouvelles et décident d'agir – si tant est qu'elles agissent, ce qui n'est même pas sûr, compte tenu du contexte post-tempête du Chaos. Donc, Vellux va envoyer six petits nouveaux exécuter ce sale boulot.

La vérité est toute autre, et les Skavens la découvriront fortuitement, éventant par l'occasion un complot contre eux. Cette absence de réponse du bourgmestre est en fait due à un sinistre personnage : Aescos Karkadourian. C'est un sorcier au service de Slaanesh, le dieu du Chaos de la dépravation et des plaisirs, venu dans la région pour préparer le terrain afin de faire venir un cortège de démons. Il a tenté de séduire le bourgmestre de la même façon que Vellux. Celui-ci, plutôt inquiet, lui a avoué avoir déjà un « client ». Aescos l'a alors rassuré en lui promettant de le débarrasser de la vermine Skaven, et davantage de richesses, en échange de sa coopération.

Aescos a l'occasion de tester un plan diabolique qu'il avait élaboré en théorie quelques années plus tôt : retourner les instincts basiques des Skavens contre eux. D'abord, il parvient à voler subrepticement une femelle Skaven nouvelle-née de la colonie grâce à ses pouvoirs. Les deux années suivantes, il applique sur elle moult enchantements qui ont pour effets de renforcer l'action de ses phéromones. Enfin, il se livre à un terrible rituel qui prend la forme d'une malédiction sexuellement transmissible. Tout Skaven mâle qui aurait une relation intime avec elle serait immédiatement foudroyé par une violente crise cardiaque dès que le sorcier prononcerait la bonne formule magique. Aescos n'en est cependant encore qu'au stade expérimental, et ladite malédiction se déclencherait immédiatement en cas de transmission. L'idée est de trouver le moyen le plus rapide et le plus discret de « trafiquer » ainsi les femelles Skaven une par une pour pouvoir détruire toutes les colonies Skaven de l'intérieur en une formule magique.

C'est à ce moment-là que nos PJ Skavens entrent en scène.

Mise en place

La nuit tombe sur la plaine du petit village de Niklasweiler. Quelques dizaines de mètres plus bas, c'est un grand jour pour six frères. Six Fils du Rat Cornu, tous âgés de quatre ans, issus de la même portée, qui s'apprêtent à vivre leur initiation pour devenir des Skavens adultes.

Les sextuplés sont convoqués devant le Prophète Gris Vellux. Un test de connaissances générales (skavens) (réussite automatique pour Psody) permettra de se souvenir que Vellux serait l'un des rejetons du tristement célèbre Prophète Gris Thanquol – donc, respect.

Vellux n'a que mépris pour ces petits nouveaux, à l'exception de son élève Psody dont il se méfie depuis toujours. Aussi c'est sans ménagement qu'il donne les instructions :

« Le Rat Cornu nous a désignés pour être les maîtres-maîtres. Nous sommes nés pour régner sur le monde. Parfois, nous devons faire appel aux êtres inférieurs pour nous y aider. C'est ce que j'ai fait en embobinant la chose-homme du nom de Reinhardt Schmitt. C'est le bourgmestre du petit village des choses-hommes qui se trouve au-dessus de nous. Depuis quelques saisons, il nous fournit de la nourriture et du charbon en échange de métaux qui sont précieux pour lui, mais pas pour nous. Or, cela fait deux mois qu'il ne nous a rien donné, pas même une nouvelle ou une excuse !

« Ce satané bourgmestre a décidé de tourner le dos au Rat Cornu. Il a décidé de ne plus honorer nos accords ! Plus de nourriture, plus de charbon, plus rien du tout ! Traître-traître ! Je veux qu'il sache qu'on ne plaisante jamais avec les Skavens. Vous allez détruire ce village, semer la terreur et la mort chez ces misérables choses-hommes, afin que nous puissions installer une colonie et extraire les denrées nous-mêmes ! Quant à cet inconscient de bourgmestre, je veux que vous me rameniez sa tête-tête ! Vous la reconnaissez, il a une marque violacée près de l'œil. Allez, vite-vite ! Et pas la peine de revenir sans avoir tué-tué cette chose-homme ! »

Les Skavens vont quitter leur terrier. Un Skaven d'âge mûr les conduit jusqu'à un boyau qui monte, qui monte... et pour la première fois de leur vie, ils sentent l'air pur de la surface caresser leur museau, et les voilà qui déboulent à l'extérieur.

Le tunnel débouche sur le flanc d'une colline. La nuit vient de tomber, la température est plutôt fraîche. En contrebas, les Skavens peuvent voir le village de Niklasweiler, au loin une forêt vers l'ouest, et vers l'est, la mine de charbon. Il est temps de passer à l'action !

Chapitre I : Un joli petit village...

Le premier objectif de nos joyeux petits ratons va être de semer le chaos dans Niklasweiler. Il y aura plusieurs façons de créer la panique, en s'attaquant à plusieurs points stratégiques. Pour que la mission soit considérée comme réussie, les PJ devront saboter deux installations en plus de ramener la tête du bourgmestre. S'ils ont le temps, et s'ils s'en sentent le courage, ils pourront faire plus de dégâts, mais deux sabotages plus le bourgmestre constituent le minimum vital.

Au fur et à mesure que les Skavens vont se promener sur le terrain, ils seront témoins d'événements pour le moins étranges. Les habitants du village se comportent de façon très curieuse – les Skavens connaissent suffisamment la psychologie des Humains pour savoir que ces comportements sont anormaux.

Note importante : il y a une petite patrouille constituée du sergent Konrad et de ses trois hommes. Tous les quatre font régulièrement le tour du village. Les Skavens n'auront pas de mal à les éviter, mais chaque fois qu'ils saccageront quelque chose en faisant beaucoup de bruit, le MJ est invité à faire un jet de Perception pour le sergent. En cas de réussite, la patrouille arrivera, et les Skavens auront intérêt à vite décamper s'ils ne veulent pas affronter la milice. En cas de bagarre, si jamais l'affrontement dure plus de trois rounds, le raffut réveille tout le village, et l'alerte est donnée.

L'alerte poussera probablement les Skavens à fuir la queue entre les jambes, sauf s'ils sont disposés à affronter une vingtaine de villageois armés de haches, de pelles, de faux et de fourches, ce qui ne sera sûrement pas le cas. S'ils sont contraints de fuir, mais en ayant préalablement rempli les objectifs minimaux, la mission ne sera pas un échec pour autant, car le village aura vite fait de dépérir faute de bourgmestre et de ses installations vitales.

Voici quels sont les points stratégiques du village.

- 1) Écuries
- 2) Le Mouton Tondu
- 3) Forge
- 4) Maison de Reinhardt Schmitt
- 5) Puits
- 6) Place du marché
- 7) Épicerie
- 8) Moulin de Neumann

Si jamais les Skavens veulent se rendre à la mine de charbon, il n'y a qu'une seule lourde porte, et elle est fermée à clef. Pas moyen d'entrer, il faudra se concentrer sur le village.

Étudions quels sont les actes honteux que peuvent commettre nos petits ratons.

- 1) Les écuries sont divisées en plusieurs boxes dans lesquels sont parqués les chevaux du village. Les Skavens pourront tuer les chevaux, les pousser à s'enfuir, les mutiler... Cependant, ils verront quelque chose de louche : un homme en train de prendre du plaisir avec l'une des juments. Il sera trop concentré pour remarquer les Skavens tant que ceux-ci ne le dérangent pas.
- 2) L'auberge du Mouton Tondu est très tranquille, ce soir. Il n'y a que deux clients dans des chambres séparées, deux voyageurs de passage. Aux Skavens de se montrer suffisamment inventifs pour faire du mouton un méchoui. Juste une petite chose un peu étrange dans la cuisine : la cuisinière prépare le ragoût du lendemain, et s'amuse à mettre des ingrédients douteux à la discrétion du MJ, tout en utilisant la nourriture à portée de main de manière vraiment salace, toujours à la discrétion du MJ.
- 3) La forge est inoccupée, le forgeron dort profondément. Il reste quelques braises rougeoyantes qui pourraient servir à lancer un incendie, ce n'est pas le bois et les

tissus qui manquent, ici (et d'ailleurs, sans forgeron, les villageois seront bien embêtés !).

- 4) Nous verrons ce qui se passe précisément chez Schmitt au chapitre suivant.
- 5) Le puits est une cible facile pour y laisser tomber quelque chose d'empoisonné – quelques cristaux de malepierre ou un morceau de viande enroulé dans les guenilles de Moly, par exemple, à moins que les Skavens n'aient encore une idée plus lumineuse.
- 6) La place du marché est calme, les étalages sont démontés, il n'y a rien à y faire. Cependant, elle n'est pas complètement déserte. Deux villageois sont en train de se mettre des coups de poing à tour de rôle. Cela n'a pas l'air étonnant au premier abord, mais en y regardant de plus près, les Skavens constateront que les deux protagonistes sont en train de rire. Chaque coup de poing est salué par un cri enjoué, et plus les deux hommes saignent, perdent leurs dents et se roulent dans la poussière, plus ils s'amusent. Si jamais les Skavens passent à l'attaque, prendre le profil du villageois typique avec 6 points de Blessure seulement pour chacun.
- 7) L'épicerie est fermée, mais la serrure est rudimentaire, il ne devrait pas être trop difficile de la crocheter, ou d'enfoncer la porte, à moins de passer par la cheminée, ce que peut faire n'importe quel Skaven en dehors de Chitik, qui est bien trop gros. Un petit incendie avec les produits à l'intérieur en viendra facilement à bout – il y a suffisamment d'huiles, d'amadou, de soufre, de matières inflammables et autres. Les Skavens peuvent se contenter de mettre le désordre, mais s'ils ne font pas ça avec précaution, ils risquent de se faire surprendre par la patrouille. Si les Skavens mettent le magasin à sac, faites un jet de Perception pour le sergent, qui viendra voir ce qui se passe avec ses hommes s'il le réussit.
- 8) Le moulin se trouve légèrement à l'écart de la ville. Les Skavens pourront déchiqueter les toiles des pales du moulin ou saboter les engrenages de bois. Ils pourront également s'occuper des sacs de grains de blé, en les vidant dans la boue, en les souillant, bref en rendant le blé impropre à la consommation. S'ils se rendent dans l'annexe du moulin pour voir ce que fait le propriétaire, ils trouveront le meunier Neumann dans sa chambre, très occupé à présenter ses hommages à Frau Neumann. Il faudrait un bruit vraiment fort, un cataclysme ou une intrusion avec violence dans sa chambre pour l'arrêter. Les trois enfants de la chambre mitoyenne dorment profondément, mais si les Skavens les réveillent, ils crieront si fort que le meunier accourra, armé d'un pilon (prendre le profil du villageois, et lui donner une arme à deux mains).

Chapitre II : Les secrets honteux du bourgmestre

Une fois que la panique a été bien répandue, il est temps de s'occuper du bourgmestre. Reinhardt Schmitt vit dans la plus grande maison, située au milieu du village. La porte est de meilleure qualité, la serrure sera un peu plus difficile à trafiquer (-10%)

Les Skavens pourraient être tentés de fouiller le bureau.

Aucune trace du bourgmestre dans la chambre. Cependant, les Skavens peuvent utiliser leur odorat pour tenter de le retrouver. Grâce à un test de Perception, ils détecteront un parfum qu'ils pourront suivre jusqu'à la bibliothèque.

C'est dans la bibliothèque qu'il y a un passage secret, derrière l'une des étagères – des traces sont visibles sur le plancher, indiquant un déplacement fréquent de ce meuble.

Devant la porte se tient un grand personnage. Il est torse nu, en slip avec des bottes, porte un casque à cornes qui lui recouvre le visage, et tient une hache dans chaque main. Son dos est perforé de nombreuses lances, ce qui ne semble pas le déranger. Sur son ventre, il porte un tatouage représentant ce signe :



Un jet de Connaissances académiques (théologie) permettra de rappeler à qui l'a réussi qu'il s'agit du symbole de Slaanesh, le Dieu du Chaos des plaisirs interdits. À l'approche des PJ, ce très grand homme (il est encore plus grand que Chitik) susurrera d'une voix douceuse :

« Eh bien, eh bien... On a été de vilains garçons ! Venez, c'est l'heure de la fessée ! »

Ce champion de Slaanesh s'appelle Hessem. S'il y a trois Skavens ou moins, il se battra seul. S'il y a de quatre à cinq Skavens, il sera accompagné d'un mutant, et si l'équipe est complète, il y aura deux mutants avec lui.

Une fois le combat terminé, les survivants Skavens pourront franchir la porte. Ils tomberont sur un tableau plutôt particulier.

Les voilà dans un grand laboratoire souterrain. Il y a des armoires sur lesquelles sont entassés des récipients contenant de multiples ingrédients liquides et solides. Dans un coin se trouve un bureau sur lequel sont entassés des parchemins. De l'autre côté, près de la cheminée est placé un pupitre avec un énorme livre ouvert posé dessus. Le bourgmestre se cache sous le bureau, il sera facile à repérer avec un test de Perception facile (+10%) dû à l'odeur de parfum et d'urine provenant de son pantalon. Le pauvre homme est tellement terrorisé qu'il n'opposera guère plus qu'une résistance symbolique. Il sera facile de le maîtriser.

Mais le plus intrigant pour nos Skavens sera ce qu'ils verront au centre du laboratoire. Il y a un chevalet de torture, sur lequel est attaché l'un des leurs. La malheureuse chose a l'air consciente, mais elle respire difficilement. Loin de se sentir rassurée de voir des individus de son espèce, son angoisse semble augmenter. Elle a le pelage court, et les poils de son dos et de sa tête ont été teints de colorations bleues et roses. Elle porte sur tout son corps nu des ecchymoses et des lacérations. D'étranges signes cabalistiques ont été tracés à l'encre sur son poitrail et son ventre. L'appareil tend les poignets de la créature au-dessus de sa tête, et ses jambes sont largement écartées, ce qui révèle plus précisément sa nature – c'est une femelle.

Un tel spectacle ne peut que donner un furieux coup de sang aux êtres aussi portés sur les instincts primitifs que les Skavens, sans parler des enchantements relatifs à Slaanesh lancés sur la prisonnière. Aussi, les PJ devront effectuer un test normal de Force Mentale afin de ne pas être irrésistiblement attiré vers la fille-rate pour les raisons qu'on imagine bien. Si deux Skavens ou plus échouent à ce test, leur instinct les poussera d'abord à se battre entre eux pour déterminer lequel sera le plus digne de profiter des faveurs de la reproductrice.

Une petite précision au sujet des mœurs des Skavens, si les joueurs posent la question : normalement, les reproductrices sont destinées aux mâles les plus méritants ; ils transmettent leurs gènes, et sont récompensés par l'expérience. Il n'est normalement pas permis à un Skaven de passer du bon temps avec une pondeuse sans l'autorisation d'un dirigeant, et il est du devoir de Psody, l'apprenti Prophète Gris, de rappeler à l'ordre un Skaven qui outrepasserait ses droits. Maintenant, il n'est pas dit que ses frères l'écoutent, ou même qu'il tienne à ce que la tradition soit respectée !

Libre à ceux qui ont réussi leur test d'agir selon leurs envies ou pas, quoi qu'il en soit, sans entrer dans les détails sordides, tout Skaven qui va jusqu'au bout de l'acte sera brutalement frappé d'une terrible malédiction, et devra réussir un test d'Endurance à (-20%) sous peine de mourir immédiatement d'une crise cardiaque (à moins d'utiliser un point de Destin, qui le laissera juste dans le coma pendant une semaine). Une réussite à ce test inflige tout de même 1d10+5 points de dommage sans tenir compte de l'armure ni de l'endurance, ce qui peut être suffisant pour le tuer (là encore, le point de Destin peut quand même le sauver). Comme quoi, on ne badine pas avec l'amour.

Si jamais cette « complication » devait se produire, cela doucherait net les autres Skavens, qui reprendront aussitôt pleinement le contrôle d'eux-mêmes. La femelle Skaven n'en sera pas plus affectée, de son côté. Une fois ces émotions passées, les PJ peuvent :

- Fouiller complètement la pièce. En réussissant un test de Fouille, ils trouveront parmi les parchemins une lettre qui sort du lot. Elle donnera sans doute des explications.
- Emporter le grimoire. C'est un épais volume avec une couverture de cuir dont il n'est pas difficile de deviner la provenance, qui a été cousue de manière à représenter un visage hurlant. Régulièrement le sceau de Slaanesh apparaît au fil des pages. Un jet de Connaissances académiques (Magie) permettra de dire qu'il s'agit d'un recueil de rituels de malédictions.
- Emmener avec eux la fille-rate. Dès qu'ils la détacheront, son premier réflexe sera de tenter de fuir, mais elle n'ira pas bien loin, elle est bien trop faible. Un test d'Intimidation (+20%) la dissuadera définitivement de tenter quoi que ce soit, mais il faudra la porter.

Vu l'heure, ils ne devraient pas avoir trop de mal à quitter le village et à regagner leur trou, plus particulièrement si c'est la panique à cause d'eux.

Conclusion

Plusieurs dénouements sont possibles :

- 1- Aucun des Skavens n'a survécu. Rien à ajouter.
- 2- Il y a des survivants, mais ils n'ont pas ramené la tête du bourgmestre. Leur test est un échec, ce que ne tolère pas le Rat Cornu. Ils seront donc tous exécutés – oui, même le Skaven Blanc. Surtout le Skaven Blanc, qui a été indigne du cadeau que lui a accordé le Rat Cornu.
- 3- Il y a des survivants, et ils ont ramené la tête du bourgmestre. Cependant, ils n'ont pas semé suffisamment la pagaille dans le village. Ils seront emprisonnés pendant une semaine, et seront copieusement fouettés et battus, mais on les laissera vivre – ils encaisseront 1d3 points de Folie au passage. Notons qu'ils couperont à cette punition s'ils ont pris l'initiative de ramener la pondeuse ensorcelée.
- 4- Il y a des survivants, ils ont « bouté le feu » au village, et ramené la tête du bourgmestre. Si Psody fait partie de ces survivants, le Prophète Gris lui demande qui est le plus méritant des autres survivants selon lui. Si l'apprenti a été tué, Vellux posera la question au plus intelligent des survivants. Les deux Skavens seront récompensés par une nuit avec une reproductrice chacun.
- 5- Les Skavens auront rempli tous les objectifs ci-dessus, et en plus ils auront ramené la pondeuse ensorcelée. Vellux sera très content, et tout le monde aura droit à une nuit en compagnie d'une reproductrice.

En option, pour ceux qui voudraient faire progresser leur personnage en vue d'une éventuelle nouvelle aventure, voici les points d'expérience pour les survivants :

- 10 points par lieu saccagé
- 20 points pour ramener la tête du bourgmestre (même si c'est obligatoire pour gagner)
- 20 points si les Skavens rapportent le grimoire
- 30 points si les Skavens ramènent la pondeuse
- De 10 à 30 points selon l'interprétation (tuer un de ses camarades peut jouer en la défaveur ou la faveur de ce comptage, selon si le MJ trouve que la raison du meurtre est injustifiée ou valable.)

Protagonistes

Villageois :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	29%	30%	27%	28%	28%	28%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	0	0

Milicien :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	24%	30%	34%	28%	26%	28%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Équipement : gilet de cuir (corps armure 1), gourdin, bouclier

Konrad, sergent de la milice :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	29%	31%	34%	28%	31%	29%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	5	0	0	0

Équipement : veste de cuir (corps et bras armure 1), gourdin, bouclier

Mutant :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Hessem, champion de Slaanesh

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	42%	45%	35%	25%	25%	25%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Équipement : haches

LETTRÉ À L'ATTENTION DE REINHARDT SCHMIDT

MON TRÉSØR,

LES PREMIERS RÉSULTATS SONT TRÉS ENCØURAGEANTS. GRÂCE À VØTRE CØOPÉRATION, NØUS SERØNS TRÉS BIENÔÔT EN MESURE DE LANCER NØTRE ARME ABSØLUE SUR CETTE VERMINE DE RATS DÉFØNCÉS À LA PIERRE DISTØRDANTE.

J'ENTENDS BIEN VØS INQUIÉTUDES À PRØPØS D'HYPØTHÉTIQUES REPRÉSAILLES DE LA PART DE CE BØN À RIEN DE VELLUX. PAS DE SØUCI, JE SERAI TRÉS VITE DE RETØUR PØUR M'ØCCUPER DE LUI PERSONNELLEMENT. EN ATTENDANT, JE VØUS PRIE D'ACCEPTER L'AIDE DE HESSEM, CELUI QUI VIENDE VØUS APPØTER CETTE MISSIVE. C'EST UN LØYAL ET FIDÈLE SERVIØEUR, IL VØUS PRØTÈGERA D'ICI MON PRØCHAIN PASSAGE DANS LES TRØIS PRØCHAINES SEMAINES.

CØNTINUEZ À BIEN TRAVAILLER, VØUS VERREZ TRÉS VITE QUE LE JEU EN VAUT LA CHANDELLE.

AESCØS KARKADØURIAN







YELLUX



HESSEM



MURARRS

CHITIK

SKAVEN NOIR



Vous êtes le premier-né et le plus fort de votre portée, on l'a vu immédiatement à votre pelage noir, bénédiction du Rat Cornu qui désigne ainsi ses plus redoutables guerriers. Vous avez été formé à l'art du combat à mains nues, puis armé. De nombreux esclaves qui tentaient de se rebeller ou de s'enfuir ont vu leur vie se conclure sous votre lance.

Vos besoins sont simples : du sang, de la bagarre, et des femelles ! Du moins, c'est ce que vous attendez avec impatience, car vous n'êtes pas encore arrivé à l'âge adulte, et l'on ne vous a pas encore accordé le privilège de vous accoupler avec une reproductrice. Aujourd'hui, ça va changer, vous allez faire vos preuves en vous rendant avec vos frères à la surface, pour la plus grande gloire du Rat Cornu. Et si vous pouvez vous délecter de la terreur et de la souffrance de vos adversaires en leur dévorant les entrailles à vif, ça n'en sera que meilleur.

Vous avez la chance de compter parmi vos frères un élu, un Skaven Blanc. Cela vous remplit de fierté... et d'un inhabituel sentiment du devoir envers lui. C'est vrai, il est malingre, a la santé fragile, alors que vous avez assez de muscle pour deux, il vous paraît normal, voire honorable, de le protéger. Il semble exaspéré chaque fois que vous lui venez en aide, mais se précipite derrière vous quand les ennemis du Rat Cornu arrivent, ce qui ne fait que conforter vos pensées.

Talents : Grâce à sa maîtrise du Combat de Rues, Chitik a un bonus de +10% en CC et son BF augmente d'un point s'il se bat à mains nues.

Équipement : Chitik possède une hallebarde, qui peut être utilisée comme arme lourde **lente** (+10% pour tenter de parer ou esquiver une attaque de cette arme) et **percutante** (lancer 2d10 et garder le meilleur pour déterminer les dégâts). Peut être utilisée comme une lance, une arme **rapide** (-10% pour tenter de parer ou esquiver une attaque de cette arme).

DIASSYON

TIRAILLEUR DU CLAN SKRYRE



Ces pauvres ignorants, avec leurs gros biscotos, leur lâcheté, leur brutalité ne comprendront jamais que seule l'intelligence permet de s'élever haut dans la hiérarchie Skaven. Attention, on ne parle pas du pseudo-intellect embrumé de malepierre des Prophètes Gris, mais de la science, la vraie, celle qui permet d'accomplir des exploits qui vous élèveront bien au-dessus de la masse !

En tant que tirailleur du Clan Skryre, vous avez accès à un arsenal dont seuls les membres honorables de ce Clan connaissent le véritable potentiel. La malepierre garde son utilité, car elle vous permet de plonger dans d'atroces souffrances vos adversaires. Vous semez la mort dans les rangs adverses sans vous salir les mains au contact, que ce soit au pistolet, au jezzail ou avec des globes de vent toxique.

Les ingénieurs les plus doués du Rat Cornu sont capables de créer des engins de destruction incroyables, entre autres leur terrible Roue Infernale. Qui sait, peut-être que vous serez capable de remplir de fierté vos maîtres ingénieurs en mettant au point une technologie plus démentielle encore ?

Vous allez accomplir votre rite de passage à l'âge adulte, accompagné de ces cinq naïfs qui sont sortis de la reproductrice qui vous a pondu en même temps que vous. Bien sûr, vous allez devoir obéir à l' élu, qui sera un jour un Prophète Gris. Mais vous savez que vous serez plus fort que lui. Plus fort que tous les autres. Ils ne le savent pas encore, mais ils sont déjà vos instruments. Tâchez de bien les utiliser.

Équipement : Diassyon doit choisir une arme parmi ces trois possibilités :

- 2 pistolets à malepierre
- 1 jezzail à malepierre
- 2 globes à vent toxique

KLUR

COUREUR NOCTURNE DU CLAN ESHIN



Même le plus fort des rats-ogres succombe au poison. Même le plus déchaîné des guerriers peut être rapidement calmé d'une fléchette de sarbacane. Et que dire des soi-disant héros des races inférieures, dans leurs armures brillantes ? Avec un couteau en travers de la gorge, là, juste dans le petit espace par-dessus la cuirasse, leur décès est instantané.

Voilà ce qu'on vous a enseigné pendant les quatre années passées dans une tanière du Clan Eshin. Être plus silencieux qu'une ombre. Devenir les ténèbres, en mouvement ou à l'arrêt. Guetter des heures durant s'il le faut votre cible, avant de bondir sur elle au moment opportun et couper net de votre lame le fil de son existence.

Cette nuit, vous allez pouvoir prouver à vos pairs du Clan Eshin que vous êtes digne de devenir leur fierté. C'est le moment de votre épreuve de passage à l'âge adulte, et vous allez devoir accomplir votre première mission, accompagné de vos cinq frères. Vous savez que vous êtes de loin le plus réactif de tous, aussi n'aurez vous aucun mal à anticiper le plus petit coup bas. Oh, bien sûr, il est probable que l'instinct vous pousse à donner des coups bas, vous aussi. La différence, c'est qu'on ne vous verra pas venir.

Talents : Choisir un talent entre Maîtrise (armes de jet) ou Maîtrise (Lance-pierres)

MOLY

MOINE DE LA PESTE DU CLAN PESTILENS



Le Rat Cornu veut remodeler le monde de la surface selon son cœur, afin de permettre à ses enfants de le dominer complètement. Et c'est à vous, entre autres, qu'incombe l'honneur d'être l'un de ses nombreux artisans. Le monde ne sera plus qu'un gigantesque charnier, un foyer d'infection où la moindre plaie provoquera inévitablement une infection atroce... sauf pour les Fils du Rat Cornu, dont le corps sera assez fort pour résister à la maladie.

Vous êtes un Moine de la Peste, un messager du Clan Pestilens. Votre rôle est de répandre la mort et la peste à la surface. L'air doit être chargé de miasmes corrupteurs, afin que seuls les dignes servants du Rat Cornu puissent survivre. La loi du plus fort sera absolue, grâce à vous. Et, qui sait, peut-être que vous serez à même de vous rapprocher davantage de votre dieu en apprenant à maîtriser les arts de la magie de la Peste ?

Vous allez devoir mettre votre amour-propre de côté au moins pour un temps, afin de suivre votre initiation auprès de vos cinq frères. Une fois que vous aurez prouvé votre capacité à utiliser les arts du Clan Pestilens, vous serez pleinement intégré à la société de la cité.

Talents : Moly est **sans peur**. La maladie a rongé son cerveau, au point qu'il en a oublié ce que c'est. Il est immunisé contre la Peur, et la Terreur n'a plus que les effets de la Peur. En outre, il est immunisé à l'Intimidation et au talent Troublant.

Moly est également **frénétique**. Il peut entrer dans une véritable rage destructrice. Il doit passer 1 round à se mettre en condition (en hurlant, en crissant, etc.). Au round suivant, il perd tout contrôle de lui-même et entre dans une rage meurtrière, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10% en Force et en Force Mentale, mais subissant dans le même temps un malus de -10% en Capacité de Combat et en Intelligence. Il doit attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps, toutes ses attaques doivent être des attaques brutales ou des charges, et il ne peut ni fuir ni battre en retraite. Il reste dans cet état de rage jusqu'à la fin du combat.

PSODY

APPRENTI PROPHÈTE GRIS



Pour la énième fois, le ranuque chargé du ramassage des couvées s'attelait à sa triste besogne, lorsqu'il a vu au milieu des petites choses vagissantes sorties de la mère-rate une tache claire : un Skaven Blanc, présentant le signe évident de la bénédiction du Rat Cornu – vous. Vous avez été envoyé illico dans une couveuse à part, loin de la vermine de basse extraction, pour vivre la destinée que vous étiez appelé à suivre.

Quatre ans plus tard, il est temps de vous montrer digne de la confiance de votre dieu. Le Prophète Gris Vellux, votre maître – le propre fils du célèbre Thanquol, paraît-il – a placé tous ses espoirs en vous. Vous allez être le meneur d'un petit groupe, vos propres frères de sang. Mais vous savez très bien que les liens du sang ne sont qu'une faiblesse des races inférieures, aussi avez-vous pour consigne de ne montrer aucune pitié envers ceux qui ne sont pas aptes à servir le Rat Cornu. L'un de vos frères, le Skaven Noir, semble prendre un malin plaisir à vous gêner et vous rabaisser en vous maternant. Remarquez, vu votre constitution fragile, il vaut mieux qu'il prenne les coups à votre place – et en plus, il aime ça.

N'oubliez pas qu'en dehors des autres Prophètes Gris et des membres du Conseil des Treize, aucun Skaven ne comprendra jamais à quel point vous êtes intelligent, puissant et important, aussi tous les non-élus vous doivent respect et obéissance. Gardez cela en tête : rappelez à vos frères qui est le maître, et prenez garde à leurs envies, ils pourraient être tentés de vous déposséder de votre dû. Souvenez-vous également que le Rat Cornu n'a que faire des bouches inutiles. Si votre initiation vient à échouer à cause de vous ou de l'un de vos frères, vous serez le premier à en assumer les conséquences.

Équipement : Psody utilise un bâton, une arme **assommante** (+10% en utilisant le talent Coup Assommant) et **défensive** (+10% en CC pour parer une attaque). Il a besoin de ses deux mains pour la tenir, ce qui l'empêche de porter un bouclier de quelque modèle que ce soit.

Talents : Psody a accès à la magie commune du Warp, et peut également choisir la maîtrise de deux sorts de magie mineure dans la liste proposée.

SKAHL

CHEF DE MEUTE DU CLAN MOULDER



Pour la gloire du Rat Cornu, les choses-hommes, les choses-vertes, les choses-mortes, bref toutes les choses qui n'ont pas été enfantées par le Rat Cornu doivent vous servir ou mourir. Mais les deux ne sont pas incompatibles.

Vous êtes un jeune espoir du Clan Moulder, prêt à contrôler les êtres inférieurs à la force de votre fouet et de votre attrape-choses, la redoutable pince conçue par les inventeurs du Clan pour soumettre n'importe quelle créature. Ah, comme cela vous enchante de pouvoir étudier l'anatomie de vos proies, de préférence encore vivantes. Ces études, vous le savez, vous permettront de maîtriser l'art du façonnage, et de pouvoir créer de redoutables machines de guerre organiques, entre autres les célèbres Rats-Ogres.

En attendant, à défaut de manipuler la chair de vos victimes, vous pourrez manipuler vos camarades. Vos supérieurs vous envoient accomplir votre rite de passage à l'âge adulte en compagnie de vos cinq frères. Une bonne occasion de montrer quelle est l'étendue de vos talents ! Méfiez-vous cependant du cadet, le Skaven Blanc. Il a l'air plus futé que les autres, et ne se laissera pas manœuvrer aussi facilement. Remarquez, sa faible constitution le rendra plus vulnérable, et sa propension à canaliser la puissance du Warp n'en rendra son étude qui plus intéressante.

Équipement : Skahl a un rat géant à qui il peut faire faire des tâches simples avec un jet de Dressage. Il possède aussi un fouet et un « attrape-choses », la pince des Skavens. Ces deux armes sont **immobilisantes**, c'est-à-dire que lorsqu'une attaque est portée avec succès, la victime doit réussir un test d'Agilité ou être immobilisée. Elle doit alors tenter une action complète pour rompre ses liens avec un test de Force ou s'en échapper avec un test d'Agilité. Toutes les attaques portées sur une cible immobilisée bénéficient d'un bonus de (+20%)

QUELQUES CONSEILS AUX JOUEURS

Les Skavens ne sont pas les personnages habituellement joués dans *Warhammer*. Les interpréter impliquera quelques précisions. Voici quelques indications résumées des auteurs pour jouer un parfait petit Skaven.

- **Guïorer** : Pousser des petits cris de souris. Les Skavens parlent d'une voix aiguë, par phrases brèves, directes. Ils répètent les mots importants, murmurent et couinent.
- **Trembler** : Les Skavens ont peur de tout, et sont très lâches. Leur vie ne tenant qu'à un fil, ils sont intrinsèquement paranoïaques et voient des ennemis partout, souvent à raison.
- **Flairer** : Un Skaven n'agit jamais sur un coup de tête. Il est très prudent, attend de voir venir le danger en le humant, et n'hésite pas à le fuir s'il semble insurmontable.
- **Cracher** : Rien ne va jamais. Les Skavens sont les maîtres du monde, mais toutes les autres races ne l'acceptent pas, et c'est profondément irritant !
- **Geindre** : Quand un Skaven a des problèmes, ça n'est jamais de sa faute. Ou les éléments sont contre lui, ou c'est à cause de ses compagnons, ses supérieurs, ou des conspirateurs.
- **Gratter** : Il convient d'être déférent envers les supérieurs, et de les couvrir de flatteries.
- **Mâcher** : Les sous-fifres doivent être régulièrement rossés pour qu'on leur rappelle qui commande. Il vaut quand même mieux éviter d'y aller trop fort, ils pourraient se rebeller.
- **Lisser** : Un Skaven qui réussit une tâche ne manquera pas de s'en vanter.
- **Marquer** : Laisser sa marque d'urine sur toutes ses possessions en montre l'étendue.
- **Dévoré** : Chaque repas peut être le dernier, aussi un Skaven mange tout ce qui lui tombe sous la main, le plus vite possible. Les hommes-rats préfèrent la viande fraîche.
- **Survivre** : Les Skavens tiennent plus que tout à leur vie, et font tout pour ne pas prendre de risque. Un Skaven évitera autant que possible le combat tant qu'il n'est pas sûr d'être vainqueur, se battra en dernière ligne, laissera les autres s'occuper des tâches risquées.
- **Mentir** : La seule manière de prolonger d'au moins une journée son existence.

DOMMÉS

Les six frères de cette couvée seront conçus sur le même modèle, et les mêmes tirages de caractéristiques. L'exception sera le nombre de points de blessure : de par sa nature costarde, Chitik aura 14 PB, le maximum autorisé, et inversement Psody n'en aura que 9, le minimum, et les quatre autres auront la moyenne de 10 PB. J'accorde également le maximum de points de Destin chacun, ce qui place justement Psody en avantage (3), et permettra à Chitik de résister à plus d'une défaite (2), quand tous les autres n'auront qu'un point. **N'oubliez pas de rajouter les points de Destin et de Fortune sur les feuilles.**

Voici les 8 jets aléatoires à répartir sur le profil principal. Les six personnages utiliseront la même série de résultats.

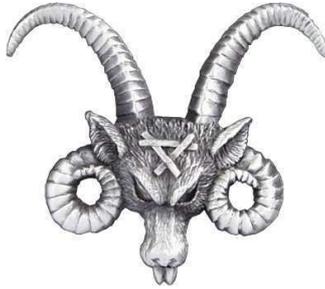
- 10
- 9
- 11
- 14
- 11
- 16
- 20
- 12

D'autre part, les quatre Skavens faisant partie d'un Clan commencent la partie avec un peu de malepierre.

- Diassyon a $1d10+2/4$ fragments de malepierre
- Klur en a $1d10/5+1$
- Moly en a $1d10/5$
- Skahl en a $1d10/5$

Vous trouverez les feuilles de personnage à la suite, ainsi que la feuille de référence pour rappeler comment lancer un sort, à l'attention du joueur qui interprétera Psody. Les deux dernières sont les deux listes de sorts auxquels Psody a accès. Le joueur devra sélectionner deux sorts dans la première, la liste de sorts de magie mineure, et pourra lancer tous ceux de la deuxième liste, la liste de magie commune du Warp.

LA MAGIE DU WARP



Un Skaven voulant pratiquer les arts sombres de la magie du Rat Cornu doit d'abord intégrer l'une des carrières qui le permet. Selon cette carrière, il suivra la voie de la Peste, la voie de la Ruse ou la voie du Warp. Inutile de dire que l'apprentissage de cette magie est très difficile, de par la nature ambiguë de la relation entre l'apprenti et son maître – ce dernier sait que son élève se retournera très probablement contre lui tôt ou tard, et tâchera de le surveiller.

Pour lancer un sort (un seul par round), le Skaven lance un nombre de dés inférieur ou égal, au choix, à sa valeur de Magie, et doit totaliser un score supérieur ou égal à la difficulté du sort, des ingrédients pouvant procurer des bonus (un ingrédient ne peut servir qu'une fois).

Les Skavens ont accès à la malepierre, cette matière faite d'énergie chaotique, et peuvent l'utiliser pour améliorer leurs performances. Chaque fois qu'un Skaven mange un fragment de malepierre, il obtient un bonus de +3 sur son prochain jet d'incantation. En revanche, en cas de Malédiction de Tzeentch, les doubles seront comptés comme des triples, et les triples comme des quadruples. En outre, chaque fois qu'il consomme de la malepierre, le Skaven doit réussir un test de Force Mentale à (-10%), ou devenir dépendant. Il lui faudra alors consommer au moins un fragment de malepierre par jour ou subir un malus de (-10%) à toutes ses caractéristiques, qui augmentera chaque jour. Si sa capacité d'Endurance tombe ainsi à 0, le Skaven meurt. Le sevrage est complètement impossible. Un petit avantage : un Skaven dépendant à la malepierre n'aura plus les risques augmentés de la Malédiction de Tzeentch.

Le Skaven peut également tenter un jet de compétence avancée Focalisation avant d'incanter (son action suivante devra obligatoirement être le lancement du sort). S'il réussit, il rajoute un bonus égal à sa valeur de Magie.

Si le Skaven obtient un score ne comprenant que des 1, le sort échoue automatiquement, d'autre part il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de recevoir un point de Folie.

Si le Skaven a utilisé plusieurs dés, et qu'il fait un double, un triple ou un quadruple, il est victime de la Malédiction de Tzeentch, et doit effectuer un tirage sur la table des échos du Chaos (p143 livre de règles, ou p270 du *Tome de la Corruption*).

De plus, si le tirage sur la table de la Malédiction de Tzeentch indique le même chiffre des dizaines et des unités, le sorcier subit un effet secondaire déterminé sur la table correspondante (p159 du livre de règles, ou p224 du *Tome de la Corruption*). Les effets sont cumulables si le sorcier se voit infliger plusieurs fois la même affliction.

Personnage

Nom: Chitik
 Race: Skaven Noir
 Carrière actuelle: Skaven Noir
 Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans Sexe: Masculin
 Couleur des yeux: Bleus Taille: 1,95m
 Couleur des cheveux: Noir Poids: 110 kg
 Signe astral: Nbre de frères et sœurs: 5
 Lieu de naissance:
 Signes distinctifs: Grande taille

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	46%	32%	50%	51%	31%	25%	31%	19%
Avancé	+10%	-	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	15	5	5	5	0	0	-
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Hallebarde	175	lourdes	BF	-	-	Spéciale

Armures

Armure de base

Type: Légère Points d'Armure: 1

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Veste de cuir	50	Corps, bras	1
Calotte de cuir	10	Tête	1

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:
 Meneur de jeu:
 Campagne:
 Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement 10	Charge 20	Course 30
-----------------	--------------	--------------

Fortune

Total Actuel

Blessures

Total Actuel

Points d'Armure

Tête: 1 (01-15)
 Corps: 1 (56-80)
 Bras droit: 1 (16-35)
 Bras gauche: 1 (36-55)
 Jambe droite: (81-90)
 Jambe gauche: (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Personnage

Nom: Diassyon
 Race: Skaven
 Carrière actuelle: Tirailleur du Clan Skryre
 Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans Sexe: Masculin
 Couleur des yeux: Rouges Taille: 1,50m
 Couleur des cheveux: Bruns Poids: 62 kg
 Signe astral: Nbre de frères et sœurs: 5
 Lieu de naissance:
 Signes distinctifs:

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	21%	40%	30%	36%	41%	34%	27%	19%
Avancé	+5%	+10%	-	-	+10%	+10%	+5%	-
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	3	5	0	0	-
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Epée à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Massue	50	ordinaires	BF	-	-	
Choisir une arme p72 FRC						

Armures

Armure de base

Type: Légère Points d'Armure: 1

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Gilet de cuir	40	Corps	1

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:

Meneur de jeu:

Campagne:

Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
10	20	30

Fortune

Total Actuel

Blessures

Total Actuel

Points d'Armure

Tête: 01-15

Corps: 1 (56-80)

Bras droit: 16-35

Bras gauche: 36-55

Jambe droite: 81-90

Jambe gauche: 91-00

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	deni	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	deni	Feinte	deni
Désengagement	complète	Manœuvre	deni
Incantation	variable	Parade	deni
Mouvement	deni	Posture défensive	deni
Rechargement	variable	Retardement	deni
Se lever/ monter en selle	deni	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	deni		

Personnage

Nom: Klur
 Race: Skaven
 Carrière actuelle: Coureur nocturne du Clan Eshin
 Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans Sexe: Masculin
 Couleur des yeux: Jaunes Taille: 1,35m
 Couleur des cheveux: Anthracite Poids: 45 kg
 Signe astral: Nbre de frères et sœurs: 5
 Lieu de naissance:
 Signes distinctifs:

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	36%	31%	34%	31%	45%	30%	27%	19%
Avancé	+10%	+10%	-	+5%	+10%	-	+5%	-
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	15	5	5	6	0	0	-
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Epée à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Hache à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Choisir une arme p94						

Armures

Armure de base

Type: Légère Points d'Armure: 1

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Gilet de cuir	40	Corps	1

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:

Meneur de jeu:

Campagne:

Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement: 12 Charge: 24 Course: 36

Fortune

Total Actuel

Blessures

Total Actuel

Points d'Armure

Tête: 01-15

Corps: 1 (56-80)

Bras droit: 16-35

Bras gauche: 36-55

Jambe droite: 81-90

Jambe gauche: 91-00

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Personnage

Nom: Moly

Race: Skaven

Carrière actuelle: Moine de la Peste du Clan Pestilens

Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans

Sexe: Masculin

Couleur des yeux: Jaunes

Taille: 1,29m

Couleur des cheveux: Crème

Poids: 49 kg

Signe astral:

Nbre de frères et sœurs: 5

Lieu de naissance:

Signes distinctifs:

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	31%	29%	31%	41%	37%	40%	29%	20%
Avancé	+10%	-	+5%	+10%	+5%	-	+10%	+5%
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	4	5	0	0	-
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Maillet à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Hachoir à une main	50	ordinaires	BF	-	-	

Armures

Armure de base

Type: Points d'Armure

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
			<input type="text"/>

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:

Meneur de jeu:

Campagne:

Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
10	20	30

Fortune

Total Actuel

Blessures

Total Actuel

Points d'Armure

Tête: 01-15

Corps: 56-80

Bras droit: 16-35

Bras gauche: 36-55

Jambe droite: 81-90

Jambe gauche: 91-00

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	deni	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	deni	Feinte	deni
Désengagement	complète	Manœuvre	deni
Incantation	variable	Parade	deni
Mouvement	deni	Posture défensive	deni
Rechargement	variable	Retardement	deni
Se lever/ monter en selle	deni	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	deni		

Personnage

Nom: Psody

Race: Skaven Blanc

Carrière actuelle: Apprenti Prophète Gris

Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans

Sexe: Masculin

Couleur des yeux: Roses

Taille: 1,20m

Couleur des cheveux: Blanc

Poids: 38 kg

Signe astral:

Nbre de frères et sœurs: 5

Lieu de naissance:

Signes distinctifs: Cornes

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	20%	21%	29%	37%	36%	56%	50%	34%
Avancé	+5%	+5%	-	-	+10%	+10%	+15%	+5%
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	9	2	3	4	1	0	-
Avancé	-	+3	-	-	-	+1	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Bâton	50	ordinaires	BF-2	-	-	-

Armures

Armure de base

Type: Points d'Armure

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
			<input type="text"/>

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:

Meneur de jeu:

Campagne:

Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
8	16	24

Fortune

Total	Actuel
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Blessures

Total	Actuel
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Points d'Armure

Diagram of a human figure with armor points indicated for various body parts:

- Tête: (01-15)
- Corps: (56-80)
- Bras droit: (16-35)
- Bras gauche: (36-55)
- Jambe droite: (81-90)
- Jambe gauche: (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Personnage

Nom: Skahl
 Race: Skaven
 Carrière actuelle: Chef de meute du Clan Moulder
 Anciennes carrières:

Détails personnels

Âge: 4 ans Sexe: Masculin
 Couleur des yeux: Verts Taille: 1,45m
 Couleur des cheveux: Châtain Poids: 56 kg
 Signe astral: Nbre de frères et sœurs: 5
 Lieu de naissance:
 Signes distinctifs:

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	36%	31%	32%	36%	35%	29%	29%	30%
Avancé	+5%	-	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%
Actuel								

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	3	5	0	0	-
Avancé	-	+3	-	-	-	-	-	-
Actuel								

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Epée à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Maillet à une main	50	ordinaires	BF	-	-	
Fouet	40	paralysant	BF-4	6	-	immobilisante
Attrape-choses	170	paralysant	BF+1	-	-	immobilisante

Armures

Armure de base

Type: Légère Points d'Armure: 1

Armure avancée

Type:	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Veste de cuir	50	Corps, bras	1
Calotte de cuir	10	Tête	

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur:

Meneur de jeu:

Campagne:

Année de campagne:

Mouvement de combat

Mouvement
10

Charge
20

Course
30

Fortune

Total

Actuel

Blessures

Total

Actuel

Points d'Armure

Tête: 1 (01-15)

Corps: 1 (56-80)

Bras droit: 1 (16-35)

Bras gauche: 1 (36-55)

Jambe droite: (81-90)

Jambe gauche: (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Grimoire de sorts

Nom du sort: Manipulation distante
 Ingrédient: Un petit éventail (+1)
 Description: Déplace un objet d'enc. 10 ou moins dans les 12m, ouvre une porte non verrouillée
 Difficulté 4
 Durée d'incantation 1/2

Nom du sort: Armure aethyrique
 Ingrédient: Un anneau de cotte de mailles (+1)
 Description: Accorde un nombre de points d'armure égal à la valeur de Magie pour une minute
 Difficulté 5
 Durée d'incantation 1/2

Nom du sort: Arme consacrée
 Ingrédient: Un peu d'eau bénite (+1)
 Description: Enchante une arme ou 5 munitions pour une heure, efficace contre les fantômes et autres
 Difficulté 6
 Durée d'incantation 1/2

Nom du sort: Verrou magique
 Ingrédient: Une petite clé (+1)
 Description: Enchante une serrure ou un verrou, qui devient impossible à crocheter 1 semaine
 Difficulté 7
 Durée d'incantation 1 min

Nom du sort: Alarme magique
 Ingrédient: Une clochette en cuivre (+1)
 Description: Crée une alarme silencieuse sur un point, qui s'active en cas d'intrusion à 2m
 Difficulté 8
 Durée d'incantation 1 min

Nom du sort: Silence
 Ingrédient: Un bâillon (+1)
 Description: Rend muet à 24m, à moins de réussir un test de FM, pendant (Magie) rounds
 Difficulté 10
 Durée d'incantation 1/2

Nom du sort: Marche dans les airs
 Ingrédient: Une plume d'aigle (+2)
 Description: Triple la valeur de mouvement, et permet de bondir jusqu'à six mètres de haut
 Difficulté 11
 Durée d'incantation 1

Nom du sort: Dissipation
 Ingrédient: Un petit marteau en argent (+2)
 Description: Dissipe un sort sur 12m avec un test de FM avec (-10%) par point de Magie de l'autre
 Difficulté 13
 Durée d'incantation 1

Nom du sort:
 Ingrédient:
 Description:
 Difficulté
 Durée d'incantation

Grimoire de sorts

Nom du sort: Douleur lancinante
 Ingrédient: Une larme d'un enfant humain (+1)
 Description: Une victime dans les 12m doit réussir un test d'E ou subir (-5%) à CC, CT et Ag 1d10 rds
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort: Faveur
 Ingrédient: Un morceau de chair humaine (+1)
 Description: Le lanceur gagne (+5%) à son prochain test ou vole la Faveur à un autre Skaven
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort: Flamme spectrale
 Ingrédient: Une pincée de poudre de malepierre (+1)
 Description: Invoque une boule verte éclairante et peut servir de projectile magique de force 1, portée 8m
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort: Marque du Rat Cornu
 Ingrédient: Une dent pourrie (+1)
 Description: La victime doit réussir un test de FM ou porter une plaie suintante (-5% Soc pour 1d10 hrs)
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort: Serviteur rat
 Ingrédient: Un morceau de fromage moisi (+1)
 Description: Invoque un rat brun qui obéira à tous les ordres du Skaven pendant 1d10 heures
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort: Vulnérabilité à la contagion
 Ingrédient: Une poignée d'excréments (+1)
 Description: La cible doit réussir un test d'E ou subir (-20%) aux tests de contagion pour 24h
 Difficulté
 Durée d'incantation

Nom du sort:
 Ingrédient:
 Description:
 Difficulté
 Durée d'incantation