

# W Côté Chaos ! St

## Le Skaven



Le Skaven est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.1

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les Skavens sont une race d'hommes-bêtes combinant les natures de l'homme et du rat. Ils sont venus vivre dans les ruines de l'ancienne civilisation slanne lorsque des rats géants ont muté par leur exposition à une puissante source de magie, imbibée par tout le pouvoir de corruption du Chaos. Ce matériau est connu sous le nom de « pierre distordante », ou Malepierre, et il est très dangereux sous sa forme brute –une exposition prolongée conduirait à de graves mutations ou même à la mort. Les Skavens, cependant, non pas seulement une grande résistance à la Malepierre, mais gagnent en réalité de l'énergie en la consommant sous la forme d'une poudre raffinée.

Les forteresses Skavens sont éparpillées en dessous d'anciennes ruines partout dans le monde connu, elles se composent d'un réseau de tunnels et d'enchevêtrement de conduits connectés aux égouts sous les cités des hommes. La capitale légendaire des Skavens, Abjectalie, est supposée se situer dans les profondeurs des grands marécages désolés du nord ouest de la Tilée. Ils adorent un Dieu du Chaos connu sous le nom de Rat Cornu, que les grands prêtres surnomment le Treizième Dieu de la Pourriture.

Les Skavens prennent la forme de rats géants, en une caricature d'humain. Ils font environ entre 1,20m et 1,80m de haut. Les autres détails varient largement étant donné qu'ils sont enracinés dans le Chaos. Exceptés pour les oreilles et la queue, ils sont recouverts d'une fourrure dense. La plupart d'entre eux sont marrons ou bigarrés mais certains sont noirs, blancs ou gris. Les Skavens blancs peuvent être des Sorciers compétents alors que les rares Skavens gris ont le plus de chances de porter une certaine forme de mutation chaotique.

### **Profil initial**

PV 1d6+6, M 5, CC 3, CT 4+, F 3, E 3 (4), I 4, A 1, Armure 1

Jamais bloqué, bouclier, épée empoisonnée, Shurikens, vision nocturne, Malepierre raffinée

### **Equipement**

**Épée Empoisonnée :** l'épée du Skaven est enduite de Poison ; elle inflige +1d3 dommages supplémentaires. Le Skaven a assez de Poison pour une Aventure.

**Shurikens :** le Skaven commence le jeu avec assez de Shurikens pour une Aventure.

**Malepierre raffinée :** en absorbant cette substance, le Skaven regagne 4D6 Points de Vie. Cette substance est hautement toxique pour toutes les autres races (4D6 de Dommages – l'Endurance, l'Armure ne compte pas).

**Chercheur de Malepierre :** quand le Skaven entre pour la première fois dans une pièce, jetez 3d6. Si vous obtenez 3 fois le même chiffre, le Skaven découvre de la Malepierre brute. Il y a assez de Malepierre pour confectionner une dose de Malepierre Raffinée. Note : le Skaven peut être soigné par d'autres moyens plus conventionnels (potions, magie, bandages...).

### **Règles Spéciales**

**Jamais Bloqué :** le Skaven est petit et agile ; il n'est jamais bloqué. Il ne peut cependant pas utiliser d'attaques à distance s'il est dans une case adjacente à un adversaire. Si le Skaven porte une armure, son Blocage devient 2+.

**Vision Nocturne :** le Skaven n'a pas besoin de la Lanterne pour percer les ténèbres des Donjons. Il ne peut donc pas se perdre s'il se retrouve trop éloigné de la lanterne, comme les autres Guerriers.

**Equipement :** le Skaven peut utiliser le même équipement que le Barbare, plus les objets spécifiques à son peuple.

## Règles avancées

### En ville

Le Skaven ne peut pas rentrer dans les villes des humains. En revanche, il peut accéder aux égouts où se terrent ses congénères ! Il n'y a pas de Skavens dans les villages. Il y en a toujours dans les Villes et les Cités.

Le Skaven tire les événements citadins sur la table des Campements non-humains du Supplément aux Règles Avancées. Les Dépenses sont les mêmes qu'à la surface. Parmi les siens, il a accès aux équivalents des magasins suivants : Bazar, Armurerie, Temple (Lieu Spécial) et Forge. De plus, le Skaven peut rendre visite à un Prophète Gris et faire raffiner de la Malepierre trouvée (150 pièces d'or, toujours disponible), ou bien faire les achats suivants :

Equipement	Stock	Coût (Achat)	Coût (Vente)	Règles Spéciales
Poison Skaven	6	150	30	Cette fiole de Poison contient assez de Poison pour une Aventure entière. Le Skaven l'utilise sur ses armes (lames et shurikens s'il dispose de la compétence adéquate).
Encensoir à Peste	9	300	45	Cet instrument sacré empli de cristaux de Malepierre est utilisé comme un fléau. Ces armes produisent des vapeurs toxiques. Faites un jet pour Toucher normal, les Dommages sont comme d'ordinaire égaux à 1d6 + Force. Cependant, la victime doit jeter 1d6 et y ajouter son Endurance. Si le résultat est strictement inférieur à 7, la victime subit 1d3 Dommages, sans tenir compte ni de l'Endurance, ni de l'Armure.
Jezzail	9	2000	200	Les Jezzails sont des armes de tir, assez semblables à des fusils au long canon, qui tirent des projectiles à base de Malepierre. En ce qui concerne les dommages, le Jezzail est considéré comme ayant une Force de 5, et ignore jusqu'à 3 points d'Armure. Il peut tirer un tour sur deux, un tour pour tirer et un tour pour recharger. Il est impossible de recharger si le Skaven est au contact d'un ennemi. Le Jezzail est vendu avec assez de munitions pour une Aventure.
1d6 Globes de Vent Mortel	9	30 chacun	-	Cette arme de jet est en fait un globe de verre très fragile, empli de vapeurs délétères. Jetez le dé pour toucher normalement, mais le globe affecte aussi toutes les figurines adjacentes à la cible. En plus des dommages ordinaires (1d6 + Force), jetez 1d6 + Endurance pour chaque figurine touchée. Si le résultat est strictement inférieur à 7, la victime subit 1d3 dommages, sans tenir compte ni de l'Endurance, ni de l'Armure. Vous devez acheter tout le stock disponible (voir Perte de temps, page 19 des Règles Avancées).
Munitions pour Jezzail	8	75	15	Assez de munitions pour une Aventure.
Malepierre Raffinée	7	300	200	Comme l'équipement de départ du Skaven.

## Compétences

2d6	Compétence	Effets
2	Morsure	Le Skaven mord sauvagement ses adversaires au corps-à-corps ! Il gagne une Attaque supplémentaire, Dommages 1d6 + Force – 1.
3	Shurikens Empoisonnés	Les Shurikens du Skaven peuvent être empoisonnés, comme ses lames. Ils infligeront alors +1d3 de Dommages.
4	Croc-en-jambe	En utilisant sa queue, le Skaven parvient à déstabiliser son adversaire ! Si le Skaven parvient à toucher son adversaire au corps-à-corps, jetez 1d6. Sur un résultat de 6, il l'a fait tomber ! Si le Skaven a encore des attaques, il touche désormais automatiquement (tirez directement les Dommages). L'adversaire à terre devra consacrer sa prochaine attaque à se relever (s'il n'a qu'une Attaque, il ne pourra donc pas attaquer lors de sa prochaine Phase). Si un autre Guerrier attaque une créature tombée par terre, appliquez les mêmes règles que pour le Skaven (toucher automatique).
5	Renifleur de Malepierre	Le Skaven a un odorat bien plus subtil que la moyenne des gens de son peuple. Quand il entre pour la première fois dans une salle, il peut détecter la présence de Malepierre brute s'il obtient deux fois le même chiffre en lançant 2d6. cette substance étant rare, il ne pourra jamais en trouver plus de 3 par Aventure.
6	Mutation : Longues jambes	Les jambes du Skaven ont muté, suite à un abus de Malepierre raffinée ! Il gagne +1 à son Mouvement.
7	Mutation : Sens Accrus	Les sens du Skaven ont été affinés par son absorption régulière de Malepierre raffinée. Il peut éviter les Embuscades sur 4+ (mais les autres membres du groupe restent vulnérables normalement auxdites Embuscades).
8	Esquive 6+	Souple et agile, avantagé par sa petite taille, le Skaven peut tenter d'esquiver les coups au corps-à-corps. Il réussit s'il obtient un 6 en jetant 1d6 pour chaque attaque qui le touche.
9	Compagnon	Le Skaven a un Rat Géant apprivoisé qui le suit dans ses Aventures. Il se déplace et combat juste après lui. Si le Rat Géant décède, le Skaven pourra en retrouver un chez les siens. Si le rat Géant tue une créature, faites comme si c'était le Skaven qui l'avait tué.
10	Marque du rat Cornu	Le Skaven a attiré l'attention de l'ignoble Rat Cornu. Celui-ci lui offre une faveur : une fois par Aventure, le Skaven peut relancer n'importe quel dé (SAUF celui qui fait gagner des Points de Vie lors d'un changement de niveau).
11	Coup Vicieux	Le Skaven a maîtrisé une botte particulièrement vicieuse. S'il obtient un 6 lors d'un jet pour Toucher au corps-à-corps, il inflige +2 de Dommages.
12	Assassinat	Le Skaven a pu admirer des assassins Skavens à l'œuvre, et a maîtrisé certaines de leurs techniques. Il peut tenter de les utiliser 3 fois par Aventure. Indiquer que vous tentez un assassinat AVANT de lancer le dé pour toucher, uniquement au corps-à-corps. Si vous touchez, vous pouvez ignorer l'Endurance (mais pas l'Armure) de la victime lors du calcul des Dommages infligés. De plus, si votre jet pour toucher était un 6, vous pouvez aussi ignorer l'Armure.

Chacune de ces compétences ne peut être acquise qu'une fois, relancez les dés si vous obtenez deux fois la même.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compéte	Evasion
1	0	Novice	3	4+	3	1	3	1d6+6	4	1	0	3	0	Auto ou 2+
2	2000	Champion	3	4+	3	1	3	2d6+6	4	1	1	3	1	Auto ou 2+
3	4000	Champion	3	4+	3	1	3	2d6+6	5	2	1	3	2	Auto ou 2+
4	8000	Champion	4	3+	3	1	4	3d6+6	5	2	2	3	3	Auto ou 2+
5	12000	Héros	4	3+	3	2	4	3d6+6	6	2	2	4	4	Auto ou 2+
6	18000	Héros	4	3+	4	2	4	4d6+6	6	3	2	4	5	Auto ou 2+
7	24000	Héros	5	3+	4	2	4	4d6+6	6	3	3	4	5	Auto ou 2+
8	32000	Héros	5	2+	4	2	4	5d6+6	7	3	3	4	6	Auto ou 2+
9	45000	Seigneur	5	2+	4	3	4	5d6+6	7	4	3	4	6	Auto ou 2+
10	50000	Seigneur	6	2+	4	3	4	6d6+6	7	4	4	4	7	Auto ou 2+

## Le Skaven

Saskit ne s'était jamais considéré comme un Skaven extraordinaire. Et pourtant... Les regards sidérés que lui lançaient ses anciens compagnons en disaient long sur le statut qu'il s'était forgé à la force de sa lame. Au début de sa carrière, il n'était rien d'autre qu'un Guerrier des Clans comme des centaines, des milliers, des millions d'autres ! Et maintenant...

Maintenant, il marchait fièrement parmi les siens, avec un bouclier doré, une superbe lame neuve et une belle tunique rouge ! Il n'arborait plus le symbole de son clan, un crâne nain défoncé par un poing de Rat-Ogre, mais celui de la compagnie d'aventuriers qu'il avait rejointe. Il s'était persuadé d'être revenu pour se fournir en équipement de base et faire raffiner de la Malepierre, mais il savourait orgueilleusement la rumeur qui enflait autour de lui.

Personne n'osait lui adresser la parole... Ces couards n'étaient décidément que des bons à rien ! Certes, il lui avait fallu du courage pour abandonner la sécurité relative de son clan et assumer cette dépendance à la Malepierre qui le rongait depuis toujours. Mais à présent, que de chemin parcouru en quelques semaines !

Morcar, le Sorcier du Chaos qui servait de leader à la Compagnie d'aventuriers qui l'avait accompagné, avait pourtant prédit qu'il faisait une immense erreur en retournant dans sa cité d'origine, mais il avait eu tort ! Saskit jouissait d'un tel prestige, que tous s'écartaient de son chemin ! Pourtant, d'ordinaire, Morcar était plutôt de bon conseil...

Saskit haussa les épaules au souvenir de sa conversation avec le Sorcier, et bomba le torse en poursuivant fièrement son chemin. Il approchait de sa destination : la tanière de Tarkol, le Prophète Gris. Celui-ci avait toujours accepté de lui raffiner de la Malepierre pour lui permettre d'assouvir sa dépendance, en échange d'une part non négligeable de Malepierre brute. Il faut dire que Saskit avait un odorat extrêmement développé, et parvenait à en trouver davantage que ceux de son peuple... Tout le monde y gagnait.

Derrière l'aventureux Skaven, la foule grossissait. Des Guerriers des Clans le suivaient avec curiosité. Leurs couinements surexcités parvenaient aux oreilles de Saskit, qui se rengorgea. Décidément, quel imbécile, ce Sorcier ! Tout se déroulait à merveille...

Parvenu devant la tanière de Tarkol, il toqua respectueusement. Tarkol vint lui ouvrir. Il ne parut pas surpris de le voir, ce qui déçut l'ex Guerrier des Clans. Il ouvrit la gueule pour saluer le Prophète Gris, mais seul un immonde gargouillis sortit de sa gorge tandis qu'un liquide chaud et poisseux se répandait sur sa belle tunique. L'Assassin dissimulé dans les ombres près de la porte n'avait pas manqué son coup... Saskit tenta de parler, mais ne réussit qu'à pousser un râle rauque. Il vécut juste assez longtemps pour être porté à bout de bras par un Rat-Ogre, tandis que Tarkol discourait d'une voix ferme sur le fait de rester à sa place et de respecter la volonté du Rat-Cornu. La dernière pensée du Skaven fut pour Morcar le Sorcier : il avait eu raison, une fois de plus...

Aux portes de la Cité, un Orque massif fit remarquer qu'ils ne pouvaient plus attendre. Un Elfe Noir vêtu d'une étrange cape d'écailles ricana, puis ajouta que la vanité avait eu raison du petit rat. Un Sorcier en robe bleutée soupira, puis se mit en route le long de la voie qui s'éloignait de la ville. L'elfe noir lui emboîta le pas en souriant, tandis que l'orque haussait les épaules. Décidément, c'est pas chez les siens qu'on aurait vu ça ! Quel Kon, ce Skaven...