

QUAND LES HOMMES REDEVIENDRONT DES BÊTES

« L'Homme est un homme-bête pour l'Homme »

– Plaute, Répurgateur

Tous les hommes redeviendront des bêtes est une aventure à vivre en compte à rebours avant l'accomplissement d'un maléfique rituel magique. Les joueurs vont devoir comprendre ce qui se trame et tenter d'y mettre fin avant qu'il ne soit trop tard ! Car les conséquences seront terribles en cas d'échec. Joueurs, passez votre chemin, ce qui suit est destiné au meneur de jeu.

Celui-ci trouvera à la fin dans une section intitulée Annexes, toutes les caractéristiques des PNJ et groupes intervenants. Elles sont rassemblées là-bas, dans une page séparée afin de ne pas surcharger la trame scénaristique et imprimées, pouvoir être consultées en vis-à-vis du scénario en lui-même.

INTRODUCTION

Cette aventure a été rédigé pour être jouée par des personnages entament au moins leur deuxième, voir troisième carrière. Ce scénario peut se dérouler à n'importe quel moment. L'aventure commence pour les PJ lorsqu'ils sont engagés pour débarrasser un village d'une tribu d'hommes-bêtes qui campent aux abords et terrorisent la région. On leur demande de ramener la tête du shaman comme preuve de l'anéantissement de la horde. Ils ne se doutent pas que cette tête rentrera dans l'élaboration d'un terrible rituel magique orchestré par Reyvak. Ils seront les marionnettes de celui-ci. Mais par la suite, ils apprendront qu'un jeune couple de leurs connaissances a disparu, peut-être enlevés ? Ils se mettent

donc à enquêter où ceux-ci résidaient pour en savoir plus et leur porter secours s'il y a lieu. Cet innocent couple a été kidnappé par Reyvak également.

Les aventuriers vont ainsi avoir l'occasion de découvrir les agissements diaboliques de groupe occulte au moyen et à la force de frappe considérable et mesurer l'ampleur de la puissante **Magie rituelle**.

Le meneur de jeu se doit de lire l'intégralité du scénario avant de le faire jouer. En effet, la chronologie a énormément d'importance dans la trame de celui-ci. Il est conseillé de relire la section consacrée à la **Magie rituelle** dans Warhammer – Le Jeu de Rôle (page 168).

SCENARIO

Les personnages séjournent dans l'une des villes du Middenland près de la forêt de Drakwald. Alors que les PJ voyagent en ville ou déambulent parmi les

échoppes ou se reposent dans une auberge, un personnage les aborde. Il a été attiré par leurs armes et leur puissance leur dira-t-il par la suite. Il sent qu'ils feront l'affaire !

Il a transporté une petite bourse aux formes bien rebondies. Ce Sorcier du village n'est pas n'importe qui ! Il s'agit en fait de Reyvak (voir Annexes) qui a endossé sa vieille défroque de l'époque. Il se fera passer pour un Sorcier du village. Le déguisement est plus que parfait, c'est exactement ça. Aucun **jet de Perception** ne peut détecter la supercherie.

PNJ importants

Le meneur de jeu trouvera par la suite, en Annexes, la description détaillée des PNJ majeurs de cette aventure. On explique leurs motivations, leurs carrières, etc. Leurs caractéristiques techniques y sont reprises également.

Chronologie

Le meneur de jeu devra suivre et tenir compte du temps qui s'écoule. En effet, la plupart des événements et chapitres de ce scénario doivent se dérouler à des moments précis.

Par convention, le jour où l'incantation de magie rituelle doit être faite est appelé le jour J. Ainsi, J-7 fait référence à des événements qui devront et auront lieu une semaine avant. Le décompte croissant des jours devrait indiquer l'état d'urgence et d'empressement, indiquer aux joueurs que l'heure est proche et qu'il ne leur reste plus beaucoup de temps. C'est en quelque sorte un compte à rebours qui s'enclenche.

Généralement chaque chapitre du scénario comportera entre parenthèses la référence chronologique.

Harde chaotique (J-4)

Au matin, tandis que les PJ sont occupés (déambuler, voyager ou se reposer). Ils verront arriver un Sorcier du village tout droit sorti de la forêt de Drakwald. Il s'agit de Reyvak.

Un vieil homme tout rabougri (Faible endurance) s'approche du groupe. Il

peine à avancer avec son bâton. Sa tenue est boueuse et usée. Un capuchon recouvre sa tête. Une potion pend à sa ceinture. Il les apostrophe et vient rapidement après quelques questions banales à leur demander de lui louer ses services. Il cherche un groupe compétent et suffisamment entraîné et lui semble qu'ils feront parfaitement l'affaire.

Si les PJ veulent en savoir plus, il les invite à en discuter assis dans une taverne, son dos lui fait si mal. Si le groupe est quelque peu réticent, il leur fait vite comprendre que cette tâche sera généreusement payée.

Il commence par commander à boire et s'assure que tous sont bien installés et servis avant de poursuivre.

Il indique que les villageois ont rassemblé toute leur richesse pour embaucher des mercenaires pour une action répressive. Il peut leur proposer jusqu'à 240 s pour la tâche. Il commencera néanmoins à leur proposer plus raisonnablement 170 s.

Une fois que les PJ se seront accordés sur la paie. Il poursuivra par indiquer ce qu'il attend d'eux.

Mon village situé non loin d'ici dans la forêt de Drakwald que je chéris et protège est régulièrement la cible de ces malfaisantes d'hommes-bêtes.

Reyvak connaît bien la situation. Il y a vécu. Il s'en est allé, les ayant abandonnés même s'il leur a fait croire par une vile supercherie qu'il s'occuperait des les débarrasser une bonne fois pour toute de cette menace. Tout ce qu'il raconte est bien réel.

Le soir de grandes lueurs brillent dans la nuit. Il suffit de les suivre, elles vous guideront à l'endroit où ils se rassemblent. Il s'agit d'une clairière où se trouve une Pierre des Hardes. Un grand et puissant shaman y diverses hordes pour chasser. Je vous demande d'aller exterminer ses suppôts du chaos et de me ramener la tête décapité du l'homme-bête shaman pour me prouver votre valeur et obtenir ma récompense !

Les PJ sont invités à se mettre en route car le grand rassemblement est pour ce soir. Les PJ font vite route vers le village.

Acclamés au village

C'est un petit village d'une dizaine de chaumières. Il s'agit surtout de bûcherons.

Lorsque les PJ atteignent l'endroit s'ils interrogent les gens du village, ils apporteront du crédit au récit du Sorcier du village. On les voit alors comme de véritables messies !

C'est une véritable liesse que provoque leur arrivée au village. On les acclame comme leurs sauveurs. Très vite, on leur montre les lueurs d'incendie et de flamme qui montent de la cime des arbres.

Un PJ prêtre astucieux pourra s'en grande peine rallier bon nombre de paysans à son dieu. Si le PJ dispose du **Talent Eloquence** associé à la **Compétence Charisme**, il fera des ravages si l'on peut parler ainsi, prêchant et convertissant. Le meneur de jeu récompensera par quelques xp le PJ en question (par exemple 5 xp / villageois).

Un **test d'Orientation** permet de se repérer et de déterminer où se tient le rassemblement. Les renseignements des villageois aident aussi. On triangule l'endroit par quelques repaires et au besoin, il suffit de grimper sur un arbre pour se réorienter avec un **test d'Escalade**.

Pierre des Hardes

Dans une clairière, un grand feu illumine les alentours et l'orée du bois d'où jaillissent régulièrement l'un ou l'autre homme-bête qui vient rejoindre le centre où trône la Pierre des Hardes, le shaman à ses côtés. La scène est dantesque avec ses ombres monstrueuses qui courent et dansent à la lisière des bois. Cette une véritable sarabande horrible et maléfique.

• **Tactique**

Le meneur de jeu oppose un test de Dissimulation pour le groupe de PJ à un test de Perception pour la harde afin de savoir si l'un l'autre se doute de la présence de l'autre pour un éventuel effet de surprise. Le meneur de jeu note les choix tactiques et les avancements des PJ pour décider quand débiteront le furieux assaut.

• **Force en présence**

Il y a près de 3x plus d'hommes-bêtes que de PJ en ajoutant le shaman qui leur sert de chef. Le shaman homme-bête est plutôt considéré comme un herboriste que comme un prêtre. On le reconnaît à sa défroque garnie de colifichets, etc. Il est décrit dans les Annexes.

Retour en ville (J-3)

A leur retour aux villages au beau milieu de la nuit, ils sont grandement remerciés mais nos PJ, à l'aube s'empressent de ramener la tête tranchée du shaman à Reyvak afin de toucher leur solde. Cet élément étant essentiel, le meneur de jeu fera en sorte que les PJ n'oublient pas ce détail. Reyvak satisfait de la tête du shaman apporté leur remet une bourse. Reyvak ira ensuite dans une glacerie acheter un grand bloc de glace pour conserver ce trophée.

Disparition inquiétante

Les PJ penseront sûrement à vouloir se reposer. C'est là que l'un des PJ a quelques connaissances en ville (de vieux amis d'enfance) qui accepteront volontiers de l'héberger lui et ses amis. Le groupe se dirige vers le quartier où ils résident. Lorsqu'ils arrivent sur place, ils ont la bien mauvaise surprise de voir que la porte a été fracturée et qu'à l'intérieur on décèle des traces de lutttes (bris de poterie, traces de sang, meubles renversés, etc.). Sur place, il n'y a rien à retirer comme indices.

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

- COMMERAGE -

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.

Enlèvement (J-8)

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.

Affamés à souhait (J-7)

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. Les PJ devront les alimenter dès qu'ils les délivrent.

Remonter la piste (J-3)

Les PJ vont aiguiller leurs recherches dans le milieu brassicole de la ville. Un **test de Commérag**e **Assez facile (+10%)** permet d'en dénombrrer 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).

Chez l'orfèvre

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 Commérag**e, 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.

Malepierre et grimoire

Reyvak a réussi à dérober pendant son apprentissage un échantillon de *malepierre* dans son ordre sorcier.

Le meneur de jeu peut décider qu'un membre sorcier soit à sa recherche pour ce vol qualifié. Il peut avoir reconnu Reyvak avec les PJ et les questionner à son sujet et peut-être grâce à sa connaissance de Sombre savoir et de la langue (démonik) comprendre qu'il se trame quelque chose. Au plus les PJ en diront (Reyvak, dé à coudre en platine, enlèvement de deux adultes, histoire de tête de shaman homme-bête, etc.), au plus le sorcier pourra avoir une chance de savoir de quoi il retourne soit un **test de Connaissance de la magie rendu plus facile**.

Voici quelques infos sur la *malepierre* si l'un des PJ pensait à en emporter.

MALEPIERRE

La *malepierre* pure. Son apparence est d'un noir profond, qui absorbe toute lumière, comme un trou vers le néant. Il est impossible d'en voir la surface: il faut la toucher pour en connaître l'apparence en détails. C'est la plus dangereuse, la plus létale. Tout contact est périlleux. Chaque heure de contact avec un fragment entraîne un test à risque (50% pour les humains, 20% pour les halfelings, 10% pour les skavens). Un échec entraîne la perte d'1D5 points de blessures dues à des lésions diverses, le gain d'un point de folie et une mutation à déterminer aléatoirement. Tout échec de plus de 30% à un **test d'Endurance** s'accompagne d'un gain de 1D6 points de folie, et le perso doit réussir un test de FM ou être transformé en enfant du Chaos en moins de 1D10 heures.

Le grimoire contenant le rituel de magie a quant à lui, été découvert par hasard. Il a mis des années pour l'étudier en secret, et le comprendre.

Rituel magique (J)

Reyvak se prépare ce jour à accomplir le rituel, ses disciples l'accompagnent. Il commence vers 7 heures du soir en amenant les 2 prisonniers à sacrifier. Il demande aux hommes de main de garder l'accès à la salle depuis la salle de garde. Il possède la tête fraîchement coupée du shaman homme-bête et ira chercher la *malepierre* dans la pièce secrète. Il débute le rituel vers 8 heures du soir et sacrifiera les deux adultes vers 10 heures du soir et mènera le rituel à son terme vers minuit. Rien ne l'arrêtera même s'il entend des bruits de combats. Le meneur de jeu vicieux peut décider qu'un lourd meuble a été placé devant la porte nécessitant un **test de Force Assez difficile (-10%)** pour l'enfoncer et projeter le meuble sur le côté. Il faut avant tout la crocheter.

Et si... (J à J+1)

le rituel n'était pas interrompu ? Et si les PJ n'étaient pas parvenus à temps pour déjouer les plans funestes de Reyvak ?

Tout d'abord, il faut savoir si Reyvak a réussi son incantation. Dans la négative, lui et ses acolytes se transforment en hommes-bêtes et liquident sauvagement les hommes de main qui n'ont aucune chance. L'accès barré et secret de leur repaire permettra de contenir ce horde furieuse. Les PJ arriveront peut-être par la suite (passées les 24 heures) et retrouveront la plupart d'entre eux morts ou fous.

S'il a réussi, la Magie rituelle s'enclenche et transforme tout à chacun en hommes-bêtes furieux et enragés.

Il s'ensuit alors dans la ville, une véritable boucherie durant laquelle les pires exactions sont commises et près de la 1/2 de la ville succombe massacrée,

*entretuée ou ayant péri dans un incendie.
C'est un paysage de ruines et de
désolation qui s'offre aux PJ.*

Ils peuvent eux aussi avoir été transformés en homme-bête avec toutes les conséquences pour leur mental.

Poursuivant leur enquête, les PJ finiront par découvrir tôt ou tard le repaire de Reyvak qu'ils mettront probablement à sac et le passeront au fil de l'épée. Un Répurgateur aurait un bien grand ménage à effectuer ici !

Mais quoi qu'ils arrivent, malheureusement, leurs amis auront perdu la vie durant le sacrifice dont il était l'objet.

Points d'expérience

Les personnages méritent 200 xp pour avoir survécu à cet épouvantable aventure. Ils pourraient aussi avoir 400 xp à se partager pour avoir su empêcher l'affreux rituel. Enfin, le meneur de jeu peut leur accorder entre 10 et 50 xp pour leurs interprétations, leurs participations et leurs idées et actions pertinentes.

Le meneur de jeu vu l'ampleur horrible de la sombre machination déjouée par les joueurs pourrait octroyer un point de Destin à chacun de leur personnage.

– Pitche, rédacteur
pitche@sden.org

ANNEXES

REYVAK, COMPAGNON SORCIER

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Sorcier du village, ex-Apprenti sorcier)

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	29%	28%	52%	68%	55%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	19	2	2	8	4	1	0

Compétences : Langue magique (demonik) et (magik), langue (Reikspiel), Connaissances générales (Empire), Perception, Focalisation, Sens de la magie, Intimidation, Marchandage, Soins.

Talents : Magie rituelle (Transfiguration de ~), Magie commune (vulgaire), Sombre savoir (nécromancie)

Armure : aucune

Points d'Armure : 0

Armes : bâton et stylet

Dotations : potion de soins, sac, livre imprimé, capuchon, grimoire et accessoire de calligraphie.

• **Reyvak**

Issu d'un petit village perdu, il a découvert la magie par hasard et s'est exercé à la maîtriser ce qui lui a valu à termes de souffrir de la Folie suivante : Bête intérieure et d'une marque du Chaos du Sombre savoir qu'il manipule : Faible constitution. Afin de s'améliorer, il quitta son village et son rôle de rebouteux pour viser plus grand : devenir apprenti sorcier !

Le but qu'il poursuit et caresse est devenir son propre Maître sorcier libre de toute contrainte d'un groupe ou ordre. Pour ce faire, il a déjà réuni quelques disciples, ses apprentis sorciers qu'il a intrigués et débauchés des cercles estudiantins de la ville. Son charisme et l'attrait de la puissance ont fait le reste.

Son profil n'a pas été modifié par l'un ou l'autre Talent ou Compétence.

- INCANTATEURS -

Carrière : Apprenti sorcier (ex-Etudiant)

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	26%	30%	31%	46%	43%	37%	41%

Profil secondaire

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

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool, Connaissance académique (architecture ou astronomie ou droit ou commerce), Soins, Lire / Ecrire, Perception, Focalisation, Langue (magik).

Talents : Dur à cuir, Résistance aux maladies, Grand voyageur, Linguiste, Intelligent, Magie mineur (armure aethyrique).

Armure : aucune

Points d'Armure : 0

Armes : stylet

Dotations : bâton, sac à dos, livre imprimé, accessoire de calligraphie.

• **Incantateurs**

Ce sont les âmes damnées de Reyvak, le Compagnon sorcier. Ce sont ces apprentis sorciers qui formeront par la suite ces disciples lorsqu'il deviendra Maître sorcier. Pour le moment, ils lui sont entièrement dévoués et n'hésiteront pas à se sacrifier pour lui et obéir à ses moindres ordres et désir. On peut les voir comme des Fanatiques.

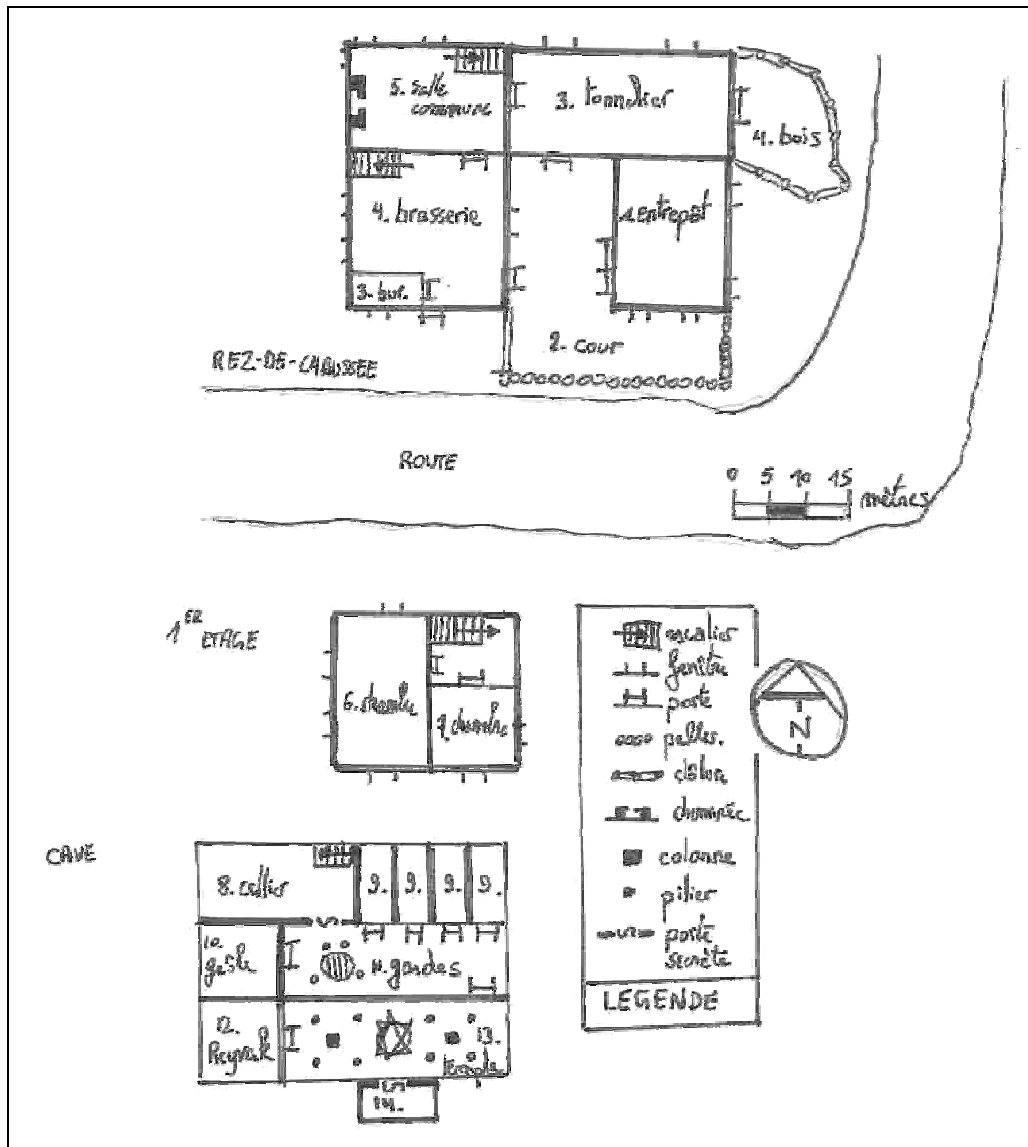
Pour la plupart, ce sont des étudiants dépravés et dissipés. Fils de bourgeois, ils étaient partis étudier pour faire ce leurs parents souhaitaient mais très vite *Slaanesh* les a embarqué dans sa sarabande. Ils ont

été conquis et charmés par Reyvak qui leur promettaient toutes les merveilles du monde et la puissance. Ils l'ont suivi.

Leur profil n'a pas été modifié par l'un ou l'autre Talent ou Compétence.

Ils sont armés d'un stylet. C'est une sorte de dague tout en restant une arme à une main.

REPAIRE DE REYVAK



Reyvak a fait de cette brasserie son repaire secret. C'est l'un des incantateurs qui a mis à disposition la cave quelque peu aménagé. Au rez-de-chaussée, on trouve la brasserie et son entrepôt. Le brasseur s'est associé avec un tonnelier qui lui fabrique directement les

tonneaux et les barriques qu'il a besoin. Les deux familles dorment au 1^{er} étage. La cave est un cellier mais une porte secrète permet d'atteindre les quartiers du groupe.

Description des lieux

Le meneur de jeu peut lire ci-dessous la description précise des lieux repris et numérotés sur le plan ci-dessus. Les portes sont ouvertes en temps normal (journée d'activité) alors que la nuit, celles donnant sur l'extérieur ou sur la cour sont fermées à clef voir même barrée comme celle de la cour. Les portes intérieures restent quant à elles ouvertes.

Les serrures sont d'assez bonne qualité, ces familles bourgeoises ont les moyens de bien se protéger des troubles extérieures. Les **tests de Crochetage** nécessaires sont **Assez difficiles (-10%)**.

1. Entrepôt

C'est là qu'on stocke les tonnelets de bière avant qu'ils ne soient livrés aux auberges et tavernes. On y trouve aussi les sacs d'orge et de levure. De jour, certaines ouvriers y amènent de nouvelles barriques qu'ils font rouler sur le sol ou chargent des chariots et charrettes.

De nuit, par contre, les PJ ne rencontreront que l'un des 4 Hommes de main (232), ivre mort, ayant lampé quelques chopes en cachette pour passer le temps et profiter de l'endroit. Il attaque à vue en braillant avec un malus de 30% à ses jets de CC, CT, Ag et Int.

2. Cour

Le jour il y règne un énorme va et vient de charrettes et de membres du personnel. Elle est très encombrée. Un **test de Dissimulation assez facile (+10%)** est requis pour y passer sans être remarquer tant il règne un tel brouhaha. De nuit, il faut déjouer la garde du chien de garde (230) au risque de réveiller la maisonnée et d'alerter ses occupants.

3. Tonnelier

On y fabrique des tonneaux, barriques et autres contenants en bois. La journée, on y travaille intensément. La nuit personne ne s'y trouve.

4. Brasserie

C'est là que le maître brasseur, propriétaire des lieux brassent sa bière. Il y a une pompe qui permet de disposer d'une eau pure et claire pour la fabrication de la bière. On y trouve diverses cuves en cuivre servant au mélange et à la fabrication de la bière (brassage, fermentation, etc.) Il flotte ici une forte odeur d'alcool. Ce brouillard vapoureux en suspension dans l'air constitué de vapeurs d'alcool oblige chaque PJ qui rentre ici de faire un **test de Résistance à l'alcool facile (+20%)**.

4 bis. Bois

C'est là que les scieries et menuiseries viennent déposer les planches qui serviront à fabriquer les tonneaux. De la rue, ils peuvent benner facilement le contenu de leur chariot dans cette zone clôturée. On y trouve aussi des cerceaux de métal commandé au forgeron tout proche.

5. Salle commune

La journée, on y retrouve les familles des marchands. Les femmes et les enfants. Le soir, ils sont rejoints par leurs hommes. La nuit, la salle est vide. On y trouve quelques restes de repas qui pourraient servir de ration satisfaisante aux PJ. Un **test de Fouille assez difficile (-10%)** permet aux PJ de découvrir le magot des 2 artisans caché dans une cruche, soit 2d10 co.

6. Chambre

Dans cette pièce dort la famille du brasseur. A moins d'un bruit excessif, il n'y aucun **test de Déplacement silencieux** à effectuer.

7. Chambre

Dans celle-ci dort la famille du tonnelier. A moins d'un bruit excessif, il n'y aucun **test de Déplacement silencieux** à effectuer.

8. Cellier

C'est là que sont entreposés les réserves et vivres des deux familles. Un **test de Perception assez difficile (-10%)** permet

aux PJ de se rendre compte de l'existence d'une porte secrète dissimulée derrière un présentoir à vin. On accède alors à la salle des gardes (11).

9. Cellules des incantateurs

Chacun des incantateurs disposent d'une petite cellule où il y a juste une couchette, un petit coffre et une étagère où se trouvent quelques ouvrages et du matériel d'écriture. Le coffre peut-être fermé à clef contient des vêtements, des affaires personnelles et 2d10 co. Ils accompagnent Reyvak en salle d'incantation ou se repose ici, voir éventuellement discutent ou jouent avec les hommes de main en vidant l'un ou l'autre chopine. Une habitude qu'ils ont gardée de leur ancien statut d'étudiant.

10. Geôle

Le jeune couple y est séquestré. Comme la porte est fermée à clef et que les Hommes de main veillent la serrure est de qualité moyenne soit un **jet de Crochetage** normal. Ils n'ont rien à manger et seront sortis de leur geôle en début d'incantation, un peu avant 8 heures du soir du jour J.

11. Salle des gardes

Le jour, les 4 Hommes de main de Reyvak traînent ici à discuter, à se reposer, à tuer le temps comme ils le peuvent. Ils surveillent l'accès et la geôle. De nuit, l'un des gardes est parti se saouler dans l'entrepôt (1).

12. Appartement de Reyvak

La pièce est d'un confort tout relatif. Un lit, un tapis au sol, quelques meubles tels que bureau, coffre, malle à vêtements, étagère et une bibliothèque avec son grimoire de Sombre savoir (nécromancie). Dans un coffre fermé à clef, Reyvak dispose de la fortune suivante : 7 co et 2 035 s et 2d10 co de fortune personnelle dans une bourse séparée. Cet argent est destiné à payer les hommes de main (4 hommes pour 2 semaines, soit $170 \times 4 \times 2 = 1360$ s), les frais divers, nourriture (9

personnes pour 2 semaines, soit $9 \times 15 \times 5 = 675$ s), etc.

S'il n'est pas dans la salle d'incantation, il se repose ici ou travaille à sa magie.

13. Temple

C'est dans cette salle voûtée et aux multiples piliers que se déroulera la Magie rituelle.

14. Salle secrète

Un **test de Perception difficile (-20%)** est requis pour trouver cette porte secrète. Il faut la chercher activement et ainsi découvrir qu'en poussant une pierre, une ouverture se dérobe laissant place à une lourde porte de métal clouté. C'est là que Reyvak stocke de la *malepierre*. La clef de cette porte est pendue au cou de Reyvak sinon il faut un **test de Crochetage difficile (-20%)**. Recourir à la force brute requiert un **test de Force très difficile (-30%)** mais attention pour seuil d'échec, le PJ perd 1 B. Le meneur de jeu sensibilisera les PJ que la porte a vraiment l'air à toute épreuve.

SHAMAN, HOMME-BETE

Carrière : aucune

Race : Homme-bête

Compétences : Métier (herboriste), Soins, comme un homme-bête

Talents : voir homme-bête

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'Armure : bras 1, corps 1, reste 0

Armes : arme à une main ou corne (dégâts BF-1)

Dotations : herbes médicinales et curatives

• Shaman homme-bête

Vêtu d'haillons et affublés de divers colifichets, il inspire directement une certaine intelligence et charisme parmi ses semblables. Il a apparemment gardé une ancienne érudition dans l'art et la connaissance des forêts et des plantes.