

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

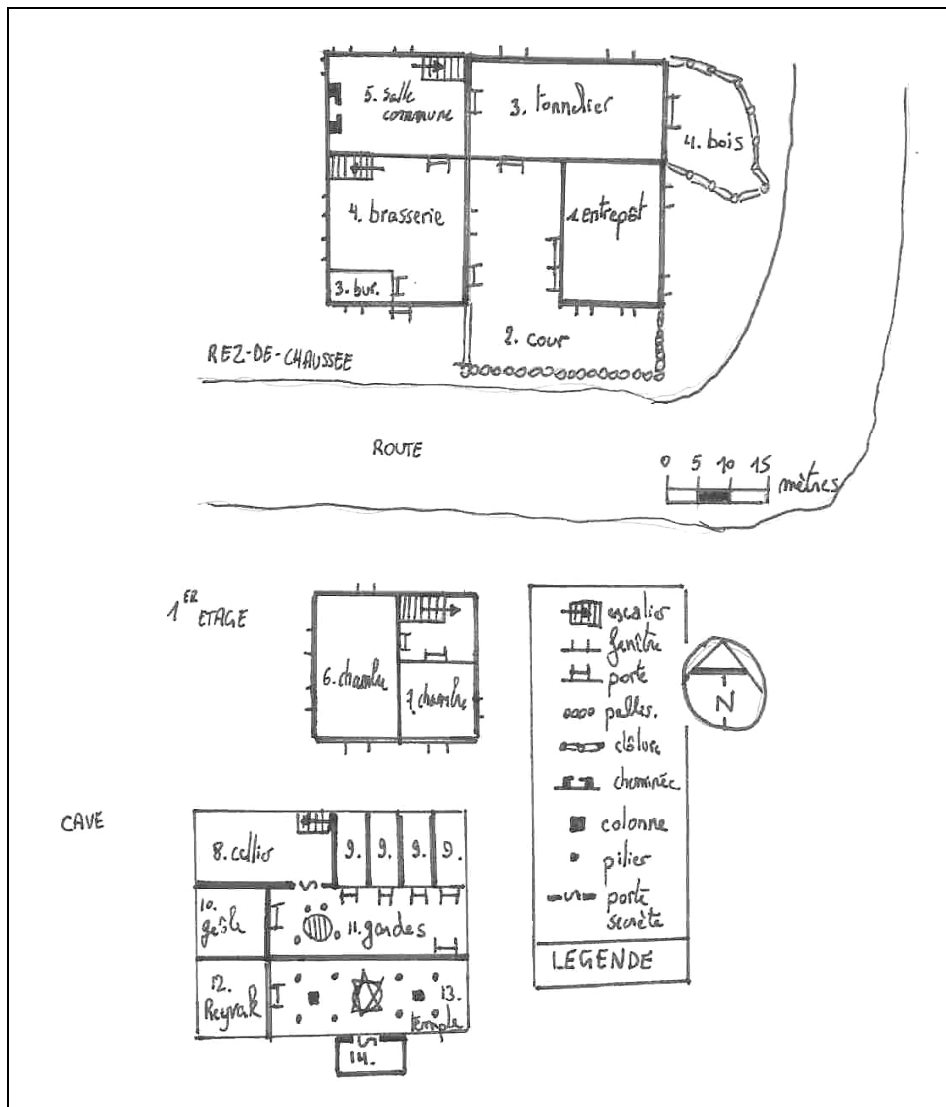
se sacrifier pour lui et obéir à ses moindres ordres et désir. On peut les voir comme des Fanatiques.

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.

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

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

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 aménagée. 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, certains 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 vaporeux 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 forgeront 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-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.

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