

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# ON L'APPELAIT LE ROI PERDU



# ON L'APPELAIT LE ROI PERDU

## SCENARIO POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-8

*Il s'agit d'un scénario permettant d'introduire une poignée de héros de Niv. 7-8, originaires du Cormyr, dans les Brumes épaisses et infinies de Ravenloft, le Demi-plan de l'Effroi. Attention, il n'y a pas de retour !*

### **INTRODUCTION :**

Notre histoire se passe durant l'année du Dragon, en l'an 1352 du calendrier des Vaux. Le Temps des Troubles est encore lointain et personne ne soupçonne seulement qu'un jour les Avatars fouleront le domaine des mortels. Azoun IV a succédé à son père Rhigaerd II il y a maintenant seize ans, et cependant c'est un roi qui n'a guère d'expérience militaire et compte trop sur le prestige et le respect qu'impose sa maison pour se soucier d'un ennemi. Cette année-là, sa trop grande confiance va lui coûter cher. La dernière chose à laquelle il s'attendait était que le premier front sur lequel il mènerait ses Dragons Pourpres personnellement serait celui d'une guerre civile. En effet, Gondegal, un guerrier très expérimenté à la tête d'une armée puissante de mercenaires vétérans, a pris la cité d'Arabel, et y a installé son fief, dans la citadelle, tandis que ses mercenaires pillaient le palais contigu. Il pense pouvoir tenir tête aux Dragons Pourpres et créer une nation indépendante une fois que le Cormyr sera lassé de l'attaquer. Cf. les pages 45 à 48 du livret « Visites guidée des Royaumes » et notamment l'encadré page 48.

Azoun a besoin de tous les hommes et femmes de bonne volonté pour reprendre Arabel. Il désirerait bien entendu que la victoire soit emportée avec un minimum d'effusions de sang, car il n'oublie pas que ceux contre lesquels il va diriger son élite étaient ses sujets la saison précédente, et pourraient sous peu le redevenir. Puisque les lois du Cormyr sur le port d'armes sont très strictes, et qu'elles enjoignent tous les groupes d'aventuriers à demander une ordonnance royale particulière, à décliner leurs identités et à informer de leurs agissements, les personnages-joueurs seront très vite enrôlés dans cette bataille. Ils se doivent de défendre leur nation ou ils seront désarmés et bannis hors des frontières.

### **CHAPITRE I : La Prise d'Arabel**

#### **Préparatifs :**

Les aventuriers, en tant que force relativement puissante, sont intégrés à un bataillon de quarante soldats d'élite sous le commandement direct du Gardien des Marches Orientales, le baron Thomdor. Celui-ci, cousin de sa majesté Azoun IV, était à la tête de la garnison d'Arabel avant d'être mis en déroute par Gondegal, et il a son honneur à reconquérir, ne serait-ce que pour la maison royale, d'où son extrême détermination. Il porte toujours un plastron d'or frappé du sceau de la maison Obarskyr, celle-là même qui fonda le Cormyr mille trois-cent vingt-sept ans plus tôt. Le milieu de ce plastron est défoncé, incurvé vers l'intérieur, depuis que Gondegal y a lancé son épée avec furie. Cette marque qui aurait pu lui coûter la vie est là aussi pour rappeler à Thomdor son devoir. D'autant que Myrmheem Lhal, seigneur renversé d'Arabel, n'a pas eu la chance de s'échapper et elle est détenue en ce moment dans la prison de la cité, quoi que bien traitée.

A moins qu'ils ne veuillent utiliser leur propre matériel, les combattants sont pourvus par le Royaume d'un casque d'acier flanqué de deux ailes de dragon, d'une cotte de mailles, d'un épieu et d'une épée longue d'excellente facture. Les mages sont juste derrière les lignes d'infanterie, on leur donne quelques potions qui accélèrent leurs talents, et une robe pourpre enchantée par Vangerdahast lui-même (celle-ci donne un ajustement de CA de +1 contre les armes tranchantes, et +3 contre les projectiles). Les hommes de foi sont regroupés dans des tentes proches du champ de bataille ; ils vont chercher les blessés, les ramène sur des chariots et les soignent au camp. Les roublards quant à eux sont invités à se faire discret et à créer le moins d'ennuis possible.

## Etat de Siège :

Le bataillon des personnages-joueurs approchera Arabel par la porte Est. Gondegal étant un guerrier droit bien que mercenaire, il veut lui aussi éviter les pertes, et l'armée pourra s'installer sous les murs de la ville sans craindre qu'on ne lui verse du plomb fondu dessus, ou sans que des assassins viennent empoisonner leur eau la nuit venue. Gondegal pense pouvoir tenir un siège, c'est pourquoi il se contente de maintenir sur le haut des murailles plusieurs rangs de ses mercenaires armés d'arc, avec pour ordre de ne tirer que si les troupes d'Azoun font mine d'attaquer les barricades placées en travers des portes de la cité.

Cependant, tout le monde n'a pas la même conception de l'honneur que Gondegal. La porte Est d'Arabel est située juste à côté des terres du Trône de Fer, un conglomerat de marchands douteux qui voyaient en Gondegal et en son rêve de nation indépendante le moyen de tripler le prix de leurs marchandises allant vers Suzail, et considèrent donc les forces d'Azoun d'un très mauvais œil. Afin de défendre leurs terres ils ont engagé soixante brutes (soit une ou deux par aventurier) qui sont des guerriers humains de niveau 1d4+1, avec armure de cuir cloutée, masse d'armes et casque, tous d'alignement mauvais. Leur chef est un demi-orc d'une laideur épouvantable, Tilgrim, guerrier de niveau 8 armé d'un trident +1 et pourvu d'une cotte de mailles +1 ; il défiera obligatoirement en combat singulier l'un des aventuriers, et si celui-ci s'avoue vaincu c'est le baron Thomdor qui s'en chargera (le baron est un guerrier de niveau 17 et n'en fera sans aucun doute qu'une bouchée). Les mercenaires du Trône de Fer attaqueront sans sommation dès que le bataillon de Thomdor sera à moins de cent mètres des terres à défendre. Le baron s'indignera de cette filouterie, car les messagers de Gondegal lui avaient promis une approche sans pertes et une guerre loyale. Les mercenaires ont un petit trésor qui sera partagé entre les différents membres du bataillon, chacun recevant 3d4+20 p.o..

Thomdor ravale sa fierté et sa hargne à massacrer Gondegal lorsqu'il comprend qu'il peut reprendre Arabel sans tuer un seul civil. Après tout, Gondegal a toujours été raisonnable et il a déjà servi sous la bannière du Cormyr. Il ne s'empresse donc pas d'abattre les défenses de la cité, et commande à son bataillon de rester au bas des murailles, la tête haute, en dépit des gestes narquois adressés par les mercenaires de garde.

Au bout d'une semaine de ce siège, durant laquelle les aventuriers passent le plus clair de leur temps à s'ennuyer, Gondegal se rend compte que les réserves qu'il avait faites pour tenir un siège sont très insuffisantes. Ses moyens s'amenuisent rapidement, il n'a plus l'or nécessaire pour assurer sa protection. Chaque jour, les rangs de mercenaires en haut des murs sont plus clairsemés, car les hommes comprennent qu'ils ne seront pas payés et s'en vont simplement. Après dix jours de siège, Gondegal libère le seigneur Lhal, qui n'est pas blessée, et Azoun songe à attaquer Arabel. Il pense à la population civile *intra muros* qui doit largement souffrir des privations, et préfère prendre la ville maintenant que les défenses sont très affaiblies, plutôt qu'attendre encore et laisser mourir de faim de nombreux citoyens. Lorsque les barricades tombent, personne ne peut arrêter Thomdor. Il commande à ses soldats de le rejoindre à la Citadelle dès qu'ils auront pu se frayer un chemin (Cf. *carte d'Arabel pages 48-52 dans ce scénario*).

D'un seul coup d'épée, Thomdor coupe en deux les mercenaires qui ont le malheur de se jeter sur lui. Il en élimine trois en traversant le marché, un devant l'Auberge de la Roue Sifflante dont la tête vole dans les airs, un qu'il assomme du plat de l'épée aux pieds de la Demeure de la Dame, car il ne veut pas par respect pour la divinité éclabousser de sang les murs du temple, et un dernier dans le jardin de la maison Marliir. Franchir les portes de la Citadelle ne lui prend guère plus de temps, car les gardes chargés de la défendre ont eux aussi déserté. Il possède toujours la clef des lourdes portes qu'il ouvre rapidement avant de disparaître dans les escaliers. Les aventuriers n'iront peut-être pas si vite à le suivre. On peut considérer qu'ils seront attaqués en route par 1d4+1 mercenaires. Ceux qui sont restés sont les plus attachés à Gondegal, et aussi les meilleurs guerriers. Ils sont de niveau 4-5, armés de cimeterre et de dagues de lancer, et pourvus d'une armure feuilletée.

Les aventuriers sont les premiers de leur bataillon à parvenir jusqu'à la citadelle. Ils n'ont donc qu'à s'engouffrer à la suite de Thomdor et à grimper les escaliers pour mettre un terme à la guerre. Arrivés en haut, ils trouvent le baron assis sur une lourde chaise de bois, très simple, tendue de toile grossière et peinte à la hâte avec le symbole de Gondegal, une tête de loup grise, vue de face, aux yeux de braise. Il est

seul, la tête appuyée sur les mains, les coudes sur les genoux. On dirait que Gondegal est parti depuis belle lurette, sans attendre que l'on vienne l'arrêter, et bien entendu avec son trésor.

### **Enquête dans la Cité des Marches Orientales :**

Une fois la citadelle reprise, le calme revient rapidement à l'intérieur d'Arabel. Les changements sont mineurs, beaucoup de commerces sont restés ouverts malgré la guerre, les blessés sont soignés, les quelques morts enterrés, et seuls quelques débris de barricades gisant sur la chaussée témoignent des troubles de la veille. Une centaine de mercenaires sont faits prisonniers, Azoun décide de leur accorder la grâce et de les bouter simplement hors des frontières. Ils n'ont fait que suivre les ordres de Gondegal, par appât du gain. Le roi fait également un discours depuis le balcon du palais seigneurial pour expliquer aux gens d'Arabel qu'aucune sanction ne sera prise à leur encontre, ni pénale ni commerciale. Les chambres du palais, qui ont été pillées par les seconds de Gondegal, sont remises en ordre rapidement car on trouve les objets manquants au fur et à mesure que l'on fouille les prisonniers.

En revanche, une telle indulgence n'est pas de mise en ce qui concerne le leader de cette rébellion. Il a osé menacer le Cormyr de l'intérieur, et a fui devant son châtiment. Les aventuriers s'étant illustrés au cours de la prise d'Arabel, comme le baron Thomdor le confie à son cousin Azoun, c'est à eux qu'il incombe de mener discrètement une enquête, dès le lendemain, pour débusquer le traître et le livrer vivant aux autorités royales. S'il se cache dans Arabel, le baron peut mettre à disposition tous ses soldats dont il a de nouveau le commandement. S'il a quitté la ville, quelqu'un l'aura sans doute vu, il n'y est sûrement pas allé seul, et de plus il a eu besoin d'un cheval.

**Auberge du Loup nocturne (23)** – Deux chevaux ont été volés la nuit dernière. A ce moment-là l'un au moins des clients était un mercenaire de Gondegal, un dénommé Faarquin, son lieutenant en second. Cet homme était détesté de la population d'Arabel car c'était l'un des plus durs et des plus violents de ses suivants. Il déclenchait une rixe à chaque fois qu'il mettait les pieds dans un établissement.

**Le Bouclier de Heaum (54)** – Cette boutique loue des gardes du corps. Elle était fermée ces derniers temps, cependant on s'est introduit par des moyens magiques pour y dérober des tenues discrètes constituées d'amples capes noires à capuches, et des havresacs de cuir marron.

**Daglar Maermeet (101)** – Faarquin visitait de temps en temps cette boutique où il aimait se procurer du matériel pour ses chasses. C'est un rôdeur expérimenté, mais qui a une nette tendance à la violence. Il lui est arrivé d'acheter des pièges très meurtriers comme des mâchoires d'acier, ce qu'un rôdeur respectable ne ferait jamais. Son arme de prédilection est l'arbalète.

**Au clin d'Œil (143)** – Dans cette maison des plaisirs, Gondegal avait sa favorite, une jeune catin du nom de Lhaellia. Il lui a proposé de l'emmener la nuit dernière, de chevaucher avec lui par les Cornes des Tempêtes, à travers la Passe des Gnolls, puis jusqu'à la Passe de Tilver et de se cacher quelque part dans le Cormanthor, là où on ne les retrouverait jamais. Lhaellia aimait sincèrement Gondegal, il était bon avec elle et elle pleure son départ, cependant elle est trop jeune et trop peureuse pour une telle vie.

### **Rumeurs de tavernes :**

1) Les plus fidèles des suivants de Gondegal, ceux qui partiraient avec lui jusqu'au bout du monde, qu'il y ait de l'or ou pas, étaient son lieutenant Faarquin, rôdeur assoiffé de sang, une sorcière mystérieuse appelée Shandrea, et des jumeaux à la fois guerriers et voleurs, Pargol et Tulgol.

2) Gondegal fréquentait une maison de plaisirs régulièrement, le Clair de Lune. Il y avait sa « reine ».

3) Faarquin le chasseur se fournissait à la Cockatrice de Cuivre.

4) Des cavaliers ont réussi à quitter la ville en empruntant la Porte de Haute Corne la nuit dernière. Alors qu'ils étaient à la limite de vision des gardes, il semble qu'ils aient brusquement tourné vers l'Ouest et contourné Arabel pour finalement chevaucher vers le Nord.

### **Château-Roc et la Passe des Gnolls :**

En chevauchant vers les montagnes, les aventuriers dépasseront les forces de Château-Roc, parties à l'assaut d'Arabel, qui rentrent à leur forteresse. Gondegal a eu le culot d'emprunter la Passe des Gnolls, en temps habituel infranchissable, alors qu'elle était vidée de ses troupes.

Cependant, elle n'est pas tout à fait déserte. Les aventuriers seront arrêtés par des filets tendus en travers de la Passe. Dès qu'ils seront descendus de leurs montures, une bande de 3d4 Flinds leur tombera dessus. Ils sont dirigés par un Fomorian (Semi-Géant) qui est tout à fait prêt à négocier leur passage contre une forte somme d'or. Le Fomorian possède une armure de cuir cloutée adaptée à ses dimensions, et une massue hérissée de pointes. Il plaisante en disant que lui et ses gars ont besoin d'argent pour remplacer le filet qu'ils ont perdu devant le dernier groupe d'aventuriers, emporté par une *Boule de Feu*. Ces aventuriers en capes noires n'ont même pas eu la politesse de freiner leur course.

Les personnages-joueurs auront certainement envie de tailler en pièces la bande de drôles, et dans ce cas ils trouveront à proximité leur campement, constitué de quelques tentes, le matériel nécessaire à la survie pour de rudes créatures comme les Gnolls, des restes de gibier rôti, des filets (dont un à moitié incendié), et un petit coffret qui renferme une fronde +1, une dague +1, des gemmes pour une valeur totale de 256 p.o. et 1d6+4 potions à déterminer.

**FLIND** : CA: 5 (10), Int: 8-10, AI: LM, Nb : 1-4, CA: 5 (10), Mvt: 12, DV : 2+3, ThACO: 17, #Att: 1 ou 2, Dg/Att : 1-6 ou 1-4 (armes), AS: Désarmement, DS : -, RM : -, Taille : 1.9 m, M : 11-12, Px : 120.

Le Flind est similaire à un gnoll, mais il est un peu plus court et plus large. Ils sont plus musclés que leurs cousins. Une courte sale, brune et rouge fourrure couvre leur corps. Les Flinds utilisent un bâton (75%) qui infligent 1-6 points de dégâts et une barres Flind (25%) qui ne font que 1-4 points de dégâts. Une barres Flind est une paire de barres de fer chaînés qui frappent à grande vitesse, elle peut frapper deux fois par round. Chaque coup réussi oblige la victime à se sauvegarder contre les baguettes ou à avoir son arme empêtrée dans la chaîne et arrachée de sa prise par la barres Flind. En raison de leur grande force, les Flinds obtiennent un +1 sur leurs jets d'attaque.



**FOMORIAN** : Int : Moyenne (8-10), AI : NM, CA : 3, PV : 60, ThACO : 12, NB D'ATTAQUES : 1, DEGÂTS : 2 x armes +8 (bonus de force), TAILLE : E (3m50), MORAL : Elite (14), PX : 6000

### **La Passe de Tilver :**

Une fois encore, la Passe est presque vide de toute force en raison du siège d'Arabel au Sud. Cependant, un danger attend tout de même les aventuriers là-bas. Shandrea, Pargol et Tulgol sont restés en arrière afin de protéger la fuite de Gondegal.

- **Shandrea** mage (invocateur) humaine CN niveau 11, 32 PV, Bâton de Contrecoup, Cape de Déplacement
- **Pargol** voleur demi-elfe N niveau 10, 47 PV, Dague de Venin, Anneau de Protection +1, 75 p.o.
- **Tulgol** voleur demi-elfe N niveau 10, 47 PV, dague +2, Anneau d'Invisibilité, 68 p.o.

Les deux voleurs auront tendance à lancer des attaques sournoises, tandis que le mage distrait les aventuriers par ses sorts.

### **Disparition dans Valbrume :**

La route empruntée par Gondegal et son lieutenant continue à travers le Cormanthor. Il faut continuer à pieds. Le couvert de la forêt est le lieu idéal pour les attaques d'un rôdeur vicieux tel que Faarquin ; il a placé des mâchoires d'acier le long de son passage, grossièrement indiqué par des branches brisées et de l'herbe couchée. A moins d'être en mesure de détecter les pièges, les aventuriers tomberont dans la première et y perdront 5d4 PV ainsi que leur pied s'ils ne sont pas soignés par un *Soin des Blessures Graves*



dans les deux heures. Dès qu'ils auront déclenché un tel piège, des carreaux d'arbalète siffleront autour d'eux et se ficheront dans les arbres, puis pleuvront jusqu'à abattre toutes les cibles mouvantes. Faarquin est assez orgueilleux pour penser anéantir tout le groupe seul.

**Faarquin** : Rôdeur humain, NM, niveau 14, 71 PV, cotte de mailles +2, Arbalète Légère de Vitesse, Bracelets des Archers, Ceinturon de Force de Géant des Collines, épée longue +1, 134 p.o.

Si les aventuriers n'ont déclenché aucun piège, ils le rencontreront tout de même après en avoir désamorcé ou évité quelques-uns.

En s'enfonçant dans les bois, ils découvriront finalement un petit campement dans lequel Faarquin et Gondegal se sont reposés, et où ils ont réfléchi trop longuement à la route à prendre pour échapper au courroux d'Azoun. Faute de mieux, ils sont restés dans ce camp, où il était peu probable que l'on vienne les ennuyer. Cependant, alors que les aventuriers l'explorent, ils verront Gondegal lui-même s'approcher, surpris de les voir, les bras chargés de bois pour le feu, qu'il ouvre grand, laissant tomber les bûches qui cognent le sol avec un bruit sourd. Il tourne les talons et s'enfuit en courant. En se lançant à sa poursuite, les aventuriers vont rapidement se perdre, car les brumes qui les entourent sont de plus en plus opaque, et Gondegal semble toujours s'éloigner.

Après plusieurs dizaines de minutes, la brume est si épaisse que tout devient invisible. Les aventuriers sont aveugles, ils ne peuvent se trouver qu'en se touchant. Les brumes se dissipent d'elles-mêmes, mais pas les mystères. En effet, ils ne sont de toute évidence pas dans la même forêt que celles où ils se perdirent dans les brumes. Les arbres sont très hauts, efflanqués et noirs, comme des peupliers. La terre est froide et dure. Il n'y pousse pas une brindille, seul un lichen vert-de-gris maladif et déchiqueté. Tout comme Gondegal, les aventuriers ont été aspirés par le Demi-plan de l'Effroi, ils sont dans une forêt de Falkovnie, en Ravenloft, cependant ils sont encore loin de s'en douter.

## **CHAPITRE II – LES REMPARTS DE DRACCIPETRI**

### **Stangengrad** :

Les aventuriers ont été transportés dans un autre plan d'existence, en l'an 735 de la chronologie de Ravenloft. Les Puissances qui opèrent dans le Demi-plan de l'Effroi s'intéressaient à Gondegal parce que c'était une personnalité tourmentée, un roi déchu qui n'avait à présent plus aucune raison de vivre, et qui ne vivrait plus qu'en se cachant. Les aventuriers se sont trouvés au mauvais endroit, car eux ont été absorbés par accident.

La Falkovnie est un royaume des Terres du Cœur, au sud de Darkon, entre la Lamordie, Dementlieu et G'henna. C'est une terre maudite recouverte de hauts arbres menaçants, que le peuple appelle *vigila dimorta*, les Sentinelles de la Mort ; la vie dans les quelques aires civilisées n'est guère meilleure : le Seigneur Vlad Drakov est un tyran de la pire espèce, qui fait marquer au fer rouge, sur le front, ses sujets. Il les écrase de taxes et les fait malmener par ses cohortes de soldats sanguinaires.

Pour l'instant, les aventuriers se trouvent dans un pan de forêt aux abords de Stangengrad, au nord du pays. Ils sont totalement perdus et retrouver Gondegal est le cadet de leurs soucis. Heureusement pour eux, la nuit n'est pas encore tombée, et ils ont une chance de quitter la forêt avant qu'elle ne soit plongée dans les ténèbres. Les bois sont étrangement silencieux, plus qu'aucune forêt normale de Féerûne. La seule chose qu'ils peuvent entendre et le bruissement de l'eau qui coule, car ils se trouvent à proximité du lit d'une rivière, un des bras du Vulchar. S'ils ont la mauvaise idée de se diriger vers ce son, ils tomberont sur l'un des spectacles les plus abominables de ce monde étrange et hostile, un Arbre à Têtes de Mort. (Cf. Annexe 1 ou *Monstrous Compendium Appendix III : Creatures of Darkness p. 28*).

**ARBRE A TÊTES DE MORT** : Int : Semi 2-4), Al : NM, CA : 10 tronc, 7 branches et têtes, DV : 10+ 6 Pv/tête, PV : 62, ThACO : 11, #ATT : 1 par tête, DS : Immunisé aux feux et feux magiques, DEGÂTS : 1d4 (morsure), Taille : 5 à 6 mètres , MORAL : 19-20, PX : 1400.  
Les branches peuvent être coupée à raison de 10 Pv/branche.



### **L'Arbre à Têtes de Morts :**

Poussant au bord de l'eau froide et noirâtre, cet arbre d'une dizaine de mètres ressemble à un saule sans feuilles, à l'écorce pourrissante. L'odeur qui en émane est particulièrement infecte, chargée des relents de la putréfaction. Au milieu des nombreuses branches, tendues dans toutes les directions comme des bras décharnés, des têtes humaines tranchées, en pleine décomposition, décrivent des cercles lents autour du tronc, cependant leur attention est captivée par l'approche des aventuriers, et elles se tournent toutes dans leur direction, un rictus mauvais sur leurs lèvres closes. Soudain plusieurs d'entre elles se mettent à parler :

- *Voici venir des mortels !*
- *Des mortels !*
- *Voici venir du sang frais qui nourrira notre écorce malade.*
- *Approchez, gentilshommes, approchez !*
- *De quel monde venez-vous, mes agneaux ? On dirait que les Puissances vous ont piégé !*
- *Pauvres mortels, jamais vous ne reverrez votre patrie !*
- *Jamais ! »*

L'arbre passe à l'attaque sans plus de cérémonie. Il dispose de 4d4 têtes, chacune pouvant faire une attaque (ThACO 11, 1d4 pts d.). A chaque morsure réussie les têtes instillent dans le corps de leur victime une graine (chaque tête pouvant produire 1d6 graines au cours du combat). Si les graines ne sont pas retirées avec la lame d'un couteau durant les prochaines vingt-quatre heures (ce qui cause une perte d'1 PV), elles germent. Ces graines disposent d'un anesthésiant, aussi les aventuriers n'auront peut-être pas conscience d'avoir été infectés par quelque chose. Le premier jour de germination la graine inflige 1d4, 2d4 le suivant, et ainsi de suite jusqu'à 10d4 et jusqu'à la mort de la victime. Retirer la graine une fois qu'elle a germé provoque la moitié des dommages qu'elle a infligé le jour même, et le processus échoue dans 50% des cas, une partie de la graine restant dans la plaie et régénérant le reste. Les personnes tuées par la graine tombent au sol et pourrissent, de leur corps s'élève si les conditions d'humidité sont favorables un nouvel arbre. Les têtes de l'arbre ont une CA de 7 et chacune 6 PV, qui ne comptent pas pour le total de 10 DV de l'arbre. Si celui-ci est tué (il a une CA de 10), toutes les têtes tombent au sol et l'ensemble est vaincu, rapportant 1400 PX. L'arbre a une résistance à la magie de 10% et il est totalement immunisé au feu, magique ou non.

### **La vieille piste dans la forêt :**

Si les aventuriers ont combattu l'arbre, ils n'ont plus d'espoir de quitter la forêt avant la nuit et devront y camper, repoussant les assauts d'une meute de 2d4 Worgs (50% de chances) et de 1d4 Feux-Follets (15%).

**WORG** : Int : Haute (11-12), AL: CM, CA : 0 ou 6 (loup), PV : 4 ou 20 (loup), ThACO : 15, NB D'ATTAQUES : 1, DG : 2d4, TAILLE : M (2m35-4m), MORAL : Moyen (10), VALEUR PX : 175



**FEU FOLLET** : Intelligence : 15-16, AL : CM, CA : -8, Déplacement : 54 m (vol), DV : 9, ThACO : 11, #Att : 1, Dégâts/Att : 2d8, AS : Voir ci-dessous, DS : Voir ci-dessous, RM : Voir ci-dessous, Taille : S, Moral : 17, PX : 3000.

Un feu-follet peut, afin de troubler sa proie, devenir très brillant ou extrêmement ténu. Il lui est possible de se déplacer lentement ou de filer comme une flèche. Il possède de plus la capacité de masquer entièrement sa lueur pendant 2-8 rounds, s'il n'attaque pas ; dans ce cas, il ne peut être détecté que par les créatures capables de voir les invisibles.

Un feu-follet peut être blessé par n'importe quelle arme, mais il est immunisé contre la plupart des sorts. Les seules incantations pouvant l'affecter sont protection contre le mal, projectile magique et labyrinthe. S'il est amené à 5 points de vie ou moins, un feu-follet révèle l'emplacement de son gîte et abandonne son trésor.

Description : un feu-follet est une sphère luisante, ressemblant à une lanterne, une torche, ou à l'effet d'un sort de lumières dansantes. Au cours d'un combat, il peut adopter les couleurs bleue, violette ou vert-pâle.

Si les personnages-joueurs se sont dirigés dans la direction opposée au fleuve, que ce soit le soir de leur arrivée ou le lendemain matin, ils croiseront une vieille route de terre battue, sur laquelle passe une charrette de temps en temps. C'est celle d'Azzelt, un paysan du coin, un vieil homme aimable et solitaire, qui s'arrêtera pour leur prêter secours. Il porte au front une marque au fer rouge, une tête de faucon. Sa charrette est chargée du bois qu'il a ramassé dans la forêt pour se chauffer. Il n'a pas d'argent. Les aventuriers auront probablement hâte de lui demander où ils sont. Tout ce qu'il peut leur dire est qu'ils se trouvent au nord de la Falkovnie, le domaine du Seigneur Drakov. L'homme n'a jamais entendu les noms de « Gondegal » ou de « Cormyr ». Il voit bien que les aventuriers portent des accoutrements étranges, très différents de ceux des Falkovniens, et leur demande s'ils viennent du royaume de Darkon, et si comme on le prétend la vie y est meilleure. Il est bien désolé pour eux en apprenant qu'ils sont perdus, mais propose de les emmener à la ville la plus proche, Stangengrad, où il comptait lui-même se rendre. Il leur faudra moins d'une heure pour parcourir le chemin dans la charrette.

Si les personnages-joueurs parlent au vieil homme de l'Arbre à Têtes de Mort, celui-ci les mettra en garde contre la terrible malédiction de cette plante abjecte, et leur proposera de retirer les graines de leurs plaies avec son couteau de chasse, avec lequel il est relativement habile.

### **Une ville sinistre :**

La route près de Stangengrad devient fort boueuse et la charrette a de plus en plus de mal à avancer. Il fait un froid mordant. Devant les portes de la ville, des herses de fer noir, quatre gardes patibulaires font le gué. Ils portent des armures sombres figurant un faucon d'argent sur le poitrail, ont les cheveux longs, la mine mal rasée, l'œil éteint et les dents noires, leurs gantelets hérissés de pointes fermement serrés, une hallebarde dressée au côté. Comme tous les habitants du pays, ils ont au front la marque de Drakov.

- *Hé vieux fou, qui amènes-tu dans ta charrette branlante ? Qui sont ces gueux déguisés pour la parade ?*
- *Ce sont des étrangers que j'ai trouvé errants dans la vigila dimorta au Nord. Ils cherchent à se loger.*
- *Il leur faudra payer un tribut pour entrer, disons une pièce d'or par tête. »*

Les aventuriers n'ont pas vraiment le choix s'ils veulent avoir une chance d'apprendre ce qui leur arrive. D'autant que la ville comme toutes celles de Falkovnie regorge de soldats et que s'attaquer à ceux-là attirera inmanquablement les autres.

Stangengrad compte six mille cinq cents citoyens, aussi misérables et aussi désespérés que les autres Falkovniens. Leur seule chance d'amélioration est de se faire enrôler dans l'armée, où ils seront presque assurés de manger à leur faim un jour sur trois, contre un sur trente pour le quidam. Beaucoup des bâtiments semblent être des bastions militaires, car ils sont carrés, fortifiés, assemblés en briques noires épaisses, et hérissés de pieux. C'est parce que les soldats effectuent la plupart des constructions. En tant qu'étrangers, les aventuriers seront regardés d'un œil jaloux et mauvais. Ils n'ont surtout pas intérêt à montrer qu'ils ont une bourse pleine d'or, car les coupe-jarret ou des soldats peu scrupuleux convoiteraient bien vite cette ressource facile.

Ils ne trouveront ni armes ni matériel intéressant ici, juste de quoi se sustenter et dormir. Les tavernes et les auberges sont nombreuses mais se ressemblent toutes, elles ont des murs noirs et un plafond très bas, et leurs pierres sont tellement brutes qu'on se croirait à l'intérieur d'une grotte. On n'y boit seulement de la bière immonde et du vin qui fait l'effet du cyanure, et on y mange du ragoût et du rat. Les citoyens qui ont des pièces d'or sont plutôt rares et ne survivent pas longtemps, il vaudrait mieux payer en pièces de cuivre. Les prix sont redoutablement bas, ce qui compte tenu de la qualité des produits est logique. Les lits des auberges sont moisissés et puants, certains fourmillent de puces.

Les spectacles d'injustice les plus navrants sont légions dans les rues sales de Stangengrad. Ici, on peut voir des ribambelles de demi-humains enchaînés les uns aux autres par le cou, tirés à l'avant par un soldat et fouettés à l'arrière par un autre. En effet les demi-humains sont selon la loi de Falkovnie propriété exclusive de Drakov qui les utilise pour se distraire, et c'est un amateur de morts lentes. On peut voir également des soldats brutaliser un pauvre homme et emmener sa femme dans une ruelle sombre pour la violer. On peut voir une brute renverser l'étale de fruits d'un marchand qui refuse de céder ses marchandises gratuitement, et ses enfants battus devant lui comme punition. L'armée a presque tous les droits, et puisqu'elle est opprimée elle-même et meure d'ennui, elle s'en donne à cœur joie. Bien entendu, si les aventuriers font seulement mine de s'opposer aux sbires de Drakov, ils seront sévèrement corrigés, quel que soit le nombre de soldats nécessaire, et menés en prison, qui est loin d'être confortable même comparée aux auberges locales.

### **Quête auxiliaire – La ferme de Scott**

Bien qu'ils ne puissent pas prendre part aux conversations qu'ils entendent dans les bouges, sous peine de voir partir les interlocuteurs avec un air maussade, les aventuriers entendront quelques bribes de racontars qui peuvent les intéresser. Dans une de ces histoires, un fermier nommé Marlin raconte à un de ses amis comment son voisin Scott a fini par disparaître. Celui-ci avait une exploitation au sud-est de Stangengrad, où il élevait et plumait ses volailles pour les vendre sur le marché de la ville. Scott était veuf et père de cinq enfants, et il se montrait particulièrement dur avec eux. On dit qu'il abusait même de ses deux filles. Une nuit, il envoya son aîné chasser un prédateur dehors qui rendait les poules nerveuses. Il entendit plus tard, dans son lit, un cri strident, car son fils avait rencontré la chose et se faisait sans doute mettre en pièces.

Décidant qu'il n'allait pas se risquer à l'aider, il mis la tête sous son oreiller et se rendormit. Il avait perdu au matin une quinzaine de poules, et son fils n'était pas rentré. Aucune trace du gaillard. Scott l'accusa de s'être sauvé pour aller courir une belle. Le plus étrange était un épouvantail, près de la basse-cour, qui n'était pas là la veille et s'y trouvait à présent. Scott l'y laissa en pensant qu'il éloignerait peut-être le prédateur. La nuit suivante, il envoya son cadet, qui disparut aussi, la nuit suivante son troisième enfant, et ainsi de suite. Il perdit tous ses enfants, presque toutes ses poules, et chaque matin il trouvait un nouvel épouvantail. Après ça, il a bien fallu qu'il aille lui-même chasser le mystérieux prédateur, qui l'avait rendu furieux. Il a raconté à Marlin que tous ses enfants avaient disparu et que le soir il sortirait, sa fourche à la main, pour embrocher le coquin, que ce soit une bête ou un diable. Et c'est la dernière fois que Marlin a entendu parler de lui. Des soldats sont venus visiter la ferme abandonnée pour tâcher de s'emparer des maigres ressources de Scott, et ils ne sont jamais revenus. Marlin pense que cette ferme est maudite, et pourtant il aimerait bien aller y fouiner, parce qu'il sait que Scott rangeait l'argent qu'il mettait de côté dans une malle sous le plancher, sous la table de sa cuisine. Si le MD le désire, Marlin pourrait aussi s'adresser directement aux aventuriers pour aller chercher le butin, proposant de partager en deux.

En approchant de la ferme, les aventuriers ne verront aucun épouvantail. La bâtisse est croulante, faite d'un vieux bois vermoulu, mais assez spacieuse. L'enclos à poules a été ouvert, cependant quelques volatiles désorientés par la vie au grand air rôdent encore autour de la maison. On peut supposer que les aventuriers s'y rendront en plein jour, mais ça ne les sauvera pas. Une fois qu'ils auront poussé la porte, leur sort sera scellé. Dans l'entrée se trouve une grande pendule dont le balancier est arrêté, le cadran bloqué sur sept-heures et la vitre brisée. Juste à côté, un soldat falkovnien, assis, pourrissant dans une flaque de sang noir, le visage boursoufflé et nécrosé. Si un druide ou un rôdeur est présent, il reconnaîtra

les attaques causées par une nuée d'insectes. Un deuxième cadavre de soldat se trouve un peu plus loin, allongé face contre terre, mort avec les mêmes symptômes. La maison est assez vide, elle comporte seulement des meubles rustiques poussiéreux et des objets du quotidien. Sous la table de la cuisine, comme l'avait dit Marlin, se trouve une trappe qui contient une malle. En l'ouvrant les aventuriers auront à faire un Test de Peur car ils y trouveront la tête décapitée de Scott, et pas un sou. C'est alors qu'ils sont témoins d'un phénomène surnaturel. La lumière qui filtre à travers les carreaux sales, faisant miroiter les nombreux grains de poussières en suspension, baisse d'un coup dans la pièce. Le plancher grince de façon inquiétante, la pendule de l'entrée se met à sonner les sept coups de dix-neuf heures. Une malédiction a frappé la maison depuis que Scott a laissé mourir ses enfants, le temps perd ses repères et revient toujours à la même heure tragique. Un seul bruit se fait entendre par-dessus le vacarme de l'horloge : des nuées de corbeaux qui piaillent dehors. En regardant par une fenêtre, les aventuriers verront le ciel ambré magnifique, une longue bande orange parsemée de quelques traînées mauves que sont les nuages, des champs labourés aussi loin que porte le regard, et au milieu, s'avancant telles des ombres dans la lumière du soir, les silhouettes de cinq épouvantails décharnés, qui font fuir devant eux les corbeaux. Les aventuriers encerclés dans la maison n'ont plus qu'à combattre ces simulacres des enfants de Scott. S'ils triomphent, ils gagneront en plus de l'expérience normale pour ces monstres 5000 PX de quête.

**ÉPOUVANTAIL RAVENLOFTIEN X 5** : int : 0, AI : NM, CA: 8, Mvt : 9, DV : 3, ThACO : 17, #Att : 1, Dommages : 1d4 ou arme, AS : oui, DS : oui, RM : 0, taille : M, Moral : 19-20, PX : 420, Type mort-vivant (protection) & Golem, Le feu donne + 1 au toucher et aux dégâts contre un épouvantail mais ils sont immunisés au froid, 1/2 dégât foudre et électricité ; la mort de son créateur le détruit mais 10% des cas cela lui donne une conscience. Notes : Il attaque avec ses bras (éventuellement des outils de ferme comme la faux ou une fourche), si touché sauvegarde contre Mort Magique (MM) ou malédiction (sort) d'une odeur magique attirant les insectes piqueurs pour 1d4 de piqure au round suivant, puis 2d4, puis 3d4 à chaque touché etc ainsi que -1 att/rd (jusqu'à une délivrance de la malédiction ou la mort).



### **Quête auxiliaire – Les flammes de la damnation :**

Les aventuriers remarqueront sans doute que dans un quartier de Stangengrad, plusieurs bâtiments ont brûlé. Ils sont noircis, encore debout comme des coquilles vides prêtes à s'effriter au moindre heurt, et par les fenêtres qui ne sont que des ouvertures béantes, on voit que tout à l'intérieur n'est que cendres et débris calcinés. Autour de la zone sinistrée, on trouve quelques affichettes qui proposent une pièce d'argent par nuit aux volontaires qui participeront à l'extinction des prochains incendies, ou dix pièces d'or à celui qui exorcisera l'esprit malin incendiaire.

En parlant avec quelques riverains, les aventuriers apprendront que dans ce quartier, une maison brûle toutes les deux ou trois nuits. Les premiers incendies ont été longs et difficiles à maîtriser car les citoyens avaient rarement eu à y faire face, et depuis plus de douze bâtiments ont brûlé et il a bien fallu constituer une milice de volontaire et les doter d'un peu de matériel pour endiguer le fléau. L'affichette est très sérieuse en invoquant une cause surnaturelle. Cependant, il sera difficile d'obtenir d'un citoyen qu'il s'étende sur le sujet... peut-être une ou deux piécettes ou un objet attrayant feront l'affaire.

La malédiction a commencé avec la mort d'Edouard, le petit mitron. Ce garçon avait perdu son père depuis des années, et à présent qu'il avait quinze ans, on l'avait chargé d'apprendre le métier du pain auprès du maître Olaf. Alors que ce dernier avait quitté la boutique et se reposait chez lui, Edouard lava le tablier de son maître et le suspendit, un peu distrait, très près de l'âtre. Le jeune homme travaillait trop et manquait cruellement de sommeil, il était à moitié assoupi lorsque le bas du tablier pris feu et le répandit dans le reste du magasin en un rien de temps. Edouard se réveilla de justesse et s'enfuit par une fenêtre, mais tout

était perdu pour le commerce. Quand Olaf l'apprit, il fut furieux et se rappela tout à propos que le père du garçon était mort dans les flammes d'une grange. Il décréta aussitôt que le père comme le fils étaient des pyromanes, des fous dangereux à l'esprit dévoré par le démon, et qu'Edouard devait périr dans les flammes purificatrices qu'il utilisait pour faire le mal. Des soldats l'arrêtèrent, creusèrent une tombe près des remparts, le jetèrent dedans ligoté, le recouvrirent de fagots et d'huile de feux grégeois, et l'incendièrent. En hurlant son agonie, Edouard les maudit tous.

Quelques semaines plus tard, un incendie se déclarait dans Stangengrad. C'était la maison du maître Olaf qui brûlait, et il était à l'intérieur avec sa femme et ses six enfants. Deux nuits plus tard, ce fut la maison du prévôt qui avait prononcé la sentence. Puis celle du soldat qui avait enflammé le jeune homme. Celles des soldats qui l'avaient jeté dans la tombe. Celle de tous les pervers présents à l'exécution. Alors qui lâche ces mots, celui qui raconte aux aventuriers l'histoire se rend compte qui est lui aussi menacé – par le simple fait d'évoquer le sujet alors qu'un esprit vengeur rôde – il tourne les talons et s'enfuit plein de désespoir.

S'ils mènent correctement leur enquête, les aventuriers découvriront qu'Edouard habitait avec sa mère dans une vieille mesure délabrée. Elle a longtemps pleuré la mort de son fils, et c'est elle qui le venge à présent. En prononçant sa malédiction, Edouard n'est pas devenu un fantôme, mais il a attiré un Diablotin Assassin. Celui-ci vit avec sa mère et ne cesse de pervertir sa pauvre âme tourmentée en l'incitant sans cesse à haïr les bourreaux de son fils. Chaque fois que la mère, au bord des larmes, lâche qu'elle souhaiterait voir quelqu'un souffrir ou disparaître, la nuit suivante le Diablotin se met en chasse et va incendier sa maison. Il n'y a aucune chance que les aventuriers le prennent sur le fait ; c'est dans la maison de la vieille qu'ils le débusqueront.

A première vue, madame Coquelet est tout à fait normale. Bien entendu, elle sort son mouchoir dès que son fils est évoqué, mais cette vieille femme seule et rongée par le chagrin ne saurait commettre un meurtre. Si les aventuriers sont vraiment curieux, elle pourrait à la longue souhaiter leur départ, ce qui causerait l'incendie de l'auberge où ils logent. Le Diablotin vit à l'étage. Il y a dans l'angle entre le mur et le plafond une fissure qui ne sera remarquée que par un jet de Détection des Pièges réussi, ou un sort équivalent. Ce plafond est élevé, et pour regarder par la fissure il faudrait au moins monter sur un des tabourets qui traînent sur le plancher. Il y a 25% de chances que le Diablotin Assassin soit à l'intérieur ; dans 5% des cas il dort, faisant exactement le bruit du pigeon qui roucoule, et dans 20% des cas il attend sournoisement, le dos collé contre la paroi de sa petite habitation, que quelqu'un regarde par la fente, et alors il surgit de l'obscurité et pique la personne avec une longue aiguille dans l'œil !

Si le Diablotin Assassin n'est pas dans son antre, les aventuriers verront à l'intérieur une sorte de minuscule parodie d'habitation humaine, avec un lit, une commode, et des bocaux qui contiennent de l'huile, un briquet d'amadou, de la poudre de salpêtre, et tout ce qu'il faut pour mettre le feu. Une fois qu'ils auront fini d'explorer l'antre, madame Coquelet grimpera l'escalier, convaincue qu'ils savent, un long couteau à la main. Des larmes roulent sur son visage, elle raconte la douleur de la perte d'un fils, la maigre consolation de la vengeance qui insuffle un peu de chaleur à son cœur prisonnier des glaces éternelles. Le Diablotin Assassin est perché sur son épaule, et lui murmure des horreurs à l'oreille, qu'elle semble toujours approuver. Elle finit par se jeter à corps perdu sur les aventuriers, et peut alors être associée à un Humain, Dément pour ce qui est des caractéristiques. Le Diablotin Assassin quant à lui est conforme à celui du Bestiaire de Ravenloft, avec en plus le sort de Pyrotechnie à volonté. Démasquer les coupables, outre les dix pièces d'or promises par les soldats (qui seront réduites à huit), rapporte aux aventuriers 15000 PX de quête.

**DIABLOTIN ASSASSIN** : Int : Haute (11-12), AL : LM, CA : 0, DV : 3, PV : 19, Mvt : 6, 18 (vol)B, ThAC0 : 17, #Att : 1, DG : 1d4, TAILLE : Mi (30 cm), AS : Voir texte, DS : Voir texte, RM : 50%, MORAL : Moyen (8-10), VALEUR PX : 975



## Le Seigneur Drakov :

Quand le Maître de Donjon estimera que les aventuriers ont passé suffisamment de temps à Stangengrad pour se familiariser avec Ravenloft ou accomplir leurs quêtes, il sera temps de quitter la ville pour la capitale. En effet, Drakov a prévenu ses sbires de surveiller toute arrivée en Falkovnie d'étrangers. Les soldats ne savent pas qu'il vient d'un autre monde, ni qu'il est prisonnier du Demi-plan de l'Effroi. Mais Vlad espère en capturant et en interrogeant tous les étrangers suspects qu'il va comprendre enfin un peu mieux où il est et qu'il va peut-être pouvoir s'échapper et conquérir d'autres mondes plus distrayants. Ainsi les aventuriers sont arrêtés pour un motif quelconque, probablement pas de motif du tout, si ce n'est que le seigneur Drakov les constitue prisonniers et qu'il veut les voir sur-le-champ. Tout leur matériel est confisqué. Ils sont placés sans ménagement, fers aux pieds et aux poings, dans une cage aux épais barreaux, le sol recouvert de paille moisie, et attelée à deux chevaux de trait épais et renâclant. Le voyage jusqu'à Lekar sera long et pénible, toujours sous une pluie battante qui dégouline dans la cage en filets brunâtres chargés de rouille, et embourbe les roues du chariot. Avec une moyenne inférieure à dix kilomètres par heure, il faut près de huit heures au convoi pour atteindre la capitale.

Lekar est une ville impressionnante, entièrement fermée par de hauts remparts ; mais les aventuriers n'auront pas à se demander comment les franchir, le convoi les transportera à l'intérieur. Des nombreux villageois misérables assistent à leur passage en les narguant et en leur jetant des morceaux de salade pourris. C'est l'une des rares distractions qu'ils peuvent avoir sans être durement réprimés par les brutes militaires. Bien que Lekar soit aussi sale et pauvre que l'était Stangengrad, il s'agit de la deuxième ville du Demi-Plan, en population, avec quinze mille âmes torturées, surtaxées, opprimées et maintenues dans la haine et la peur. Arrivés par la porte de Zhukar, les aventuriers sont déplacés jusqu'au canal puis le suivent en direction du Nord-Ouest. (Cf. carte de la ville de Lekar fournie à la fin du module).

En définitive, le chariot s'arrête devant de nouveaux remparts. Un garde à l'air maussade vient ouvrir la porte de la cage et demande aux aventuriers de descendre sans rien tenter qui puisse nuire à leur vie, car de nombreux autres soldats patrouillent autour. Il ouvre les bracelets qu'ils portent aux chevilles et aux poignets, les met en rangs et les pousse vers un poste de garde, aux pieds de la muraille noire. Personne ne les empêche de passer, aussi ils se retrouvent de l'autre côté du mur, devant un spectacle à couper le souffle. Le Vulchar, un fleuve de deux cents mètres de large, coule devant eux, et au milieu, sur une île de désolation, s'élève Draccipetri, la forteresse du Seigneur Vlad Drakov. L'île est faite de rocs noirs escarpés et tranchants, et ce qui la rend encore plus menaçante est le foisonnement de pieux d'acier qui ont été plantés fermement sur tout le pourtour. Des centaines, peut-être des milliers de squelettes gisent empalés sur ces pieux acérés, et certains cadavres sont plus frais. Un flot rougeâtre s'étale paresseusement dans l'eau du Vulchar, formant une traînée dans le sens du courant. Tandis que les aventuriers assistent à l'odieux spectacle, des gardes s'amassent sur les remparts, et précipitent dans le vide un malheureux prisonnier ligoté. Celui-ci s'empale quelque dizaines de mètres plus bas après un long hurlement. Le soldat qui conduit les aventuriers s'arrête une seconde, et soupire. Puis il les fait traverser le pont qui relie la ville à la forteresse, la herse de fer noir, menaçante, plusieurs couloirs de pierre grise et froide, et ils arrivent enfin dans une salle plus grande où les attend Drakov. Celui-ci leur tourne le dos quand ils entrent dans ce qui semble être une salle du trône. Un long tapis rouge bordé d'or court de l'entrée à quelques marches, en haut desquelles se trouve le trône, taillé dans un bloc de marbre gris veiné de pourpre, dont les accoudoirs sont sculptés en forme de tête de faucon, et où sont gravées les initiales du Seigneur, V.D., rehaussés d'or. Autour du trône sont exposés plusieurs trophées et armes de grande valeur.

Drakov a de longs cheveux blonds et mous qui lui tombent sur les omoplates. Il porte une armure de parade, d'un métal noir, rivetée de clous d'or, et aux épaules le blason à tête de faucon. Sa longue cape bleu nuit touche presque le sol. Il a le bras droit tendu latéralement, et porte un gant de cuir sur lequel est perché un faucon. Devant lui, un malheureux est allongé sur le sol, presque nu, en partie recouvert par un ample drap noir. Deux hommes portant des cagoules lui donnent des coups à l'abdomen avec des couteaux à lame courbe, et deux autres de chaque côté jouent de la cithare et chantent pour couvrir ses cris. Une

flaque rouge luisante s'étend autour de la victime, tandis que ses boyaux sortent et se répandent progressivement. Les hommes qui le mutilent s'écartent et se retirent, alors Drakov lance d'un geste son rapace. Celui-ci fond sur le prisonnier les serres en avant, lui déchire les chairs et donne des coups de bec dans les organes apparents, prolongeant son agonie dans les pires supplices – un Test d'Horreur est nécessaire pour assister au spectacle. Le soldat qui a amené les aventuriers ici les fait agenouiller, regard rivé au sol, et s'en va précipitamment. C'est alors seulement que Drakov se retourne, un rictus mauvais aux lèvres. Tout le long de l'entretien, la salle résonnera des cris perçants du faucon, des râles misérables du prisonnier et d'un air improvisé de cithare. Drakov le damné, en dépit de sa cruauté sans limites, semble humain. Sa voix est râpeuse et grave. (Cf. à la fin du module).

Pour commencer l'interrogatoire, Drakov s'exclame qu'il n'a jamais vu autant d'étrangers à ce monde en si peu de temps, car deux jours plus tôt à peine il a déjà arrêté quelqu'un. Il serait pure folie de lui demander si l'autre était bien Gondegal, car Drakov ne supporte pas qu'on ait l'impudence de l'interrompre, ou de lui poser des questions, et si un aventurier insiste il recevra en réponse un violent coup de poing ganté de fer qui pourrait bien lui briser la mâchoire. Drakov s'il n'est pas importuné se met à regarder dans le lointain :  
- « *Je n'ai pas toujours été prisonnier de ce monde qui m'étouffe, moi non plus. Je suis un mercenaire de Taladas, qui a chevauché trop loin du royaume de Thénoï, et s'est perdu dans les brumes. J'ai pensé trouver une nouvelle nation à offrir aux Serres, mes hommes impitoyables, mais j'étais sur les terres maudites du Darkon, au Nord. J'ai rencontré Azalin, cette vermine en putréfaction, et il m'a humilié, quatre fois. Moi qui rêvais d'un empire, je suis confiné dans ce royaume ridicule, et condamné à en être à jamais le roi. Comme je te hais, Falkovnie !* »

L'entretien devient bilatéral à ce moment précis. Drakov veut savoir de quel univers les aventuriers sont originaires. Il veut savoir comment ils sont arrivés ici. Quand il entend parler du Cormyr, il se fige et serre les dents. C'est la réponse que lui a donnée le précédent prisonnier interrogé. Il passe à un autre sujet. Il espère que les aventuriers connaissent un moyen de repartir. Il veut ensuite connaître exactement les occupations des aventuriers avant leur emprisonnement sur Ravenloft, afin de chercher à comprendre pourquoi ils y ont été attirés. Hélas, l'entretien ne prend pas du tout la tournure qu'il aurait voulu, et il n'apprend rien d'utile.

- « *Décidément, vous ne me servez pas à grand chose vivants, vers de terre ! Je ne vais pas vous mettre à mort pour l'instant, toutefois. Je veux garder un œil sur vous, et je crois que vous êtes des éléments de valeur. Aussi je vous intègre à ma section spéciale d'enquêteurs. Des missions vous seront assignées, vous gagnerez de quoi manger et vous jouirez de tous les privilèges qu'un Falkovmien peut connaître, bien que votre existence vous semblera un enfer en comparaison de celle que vous aviez au Cormyr ! Disparaissez à présent, trouvez le capitaine Bhoene qui se chargera de vous apprendre ce que vous devez savoir !* »

### **Le Dédale de Lekar :**

Les aventuriers pourraient bien trébucher sur le capitaine Bhoene en sortant de la salle du trône, car ça n'est qu'un pauvre kobold en armure. Il est conscient de sa petite taille par rapport aux autres soldats, et cependant il a horreur qu'on le lui fasse sentir, aussi il faut éviter de le regarder de haut. Bhoene expliquera aux aventuriers que la section des enquêteurs a ses quartiers *intra muros*, au sud du port. Ils doivent y dormir chaque nuit, après avoir fait leur rapport au Grand Questeur, un Inquisiteur.

**INQUISITEUR :** Int : 13-14, Alt : LM, CA : 4, Mvt : 9, DV : 6  
ThACO : 15, #/Att : 1-4 (1d4) / 1-6 (1d6), AS : Maladie, teneur, paralysie. Torture ; DS : immunité contre les sorts, RM : Néant, PX : 3.000 ; Cf. Fin du module et Bestiaire Monstrueux des Royaumes Oubliés ( appendice 1 ) p. 98 pour encore plus de précision



On leur donnera une pièce d'or à la fin de chaque semaine, ils seront nourris d'un gruau infecte mais à volonté, on leur donnera tous les vêtements dont ils ont besoin, et le matériel nécessaire à leurs enquêtes. Les voleurs et surtout les guerriers sont hautement plébiscités, en revanche les prêtres et les magiciens ont intérêt à faire profil bas, car la magie est difficilement tolérée à Lekar. Les membres de la section spéciale n'ont pas le droit d'en faire usage. Le matériel que les aventuriers possédaient au moment de leur arrestation à Stangengrad les attend là-bas, cependant, il ne restera des objets magiques que les armes, armures et boucliers, tout le reste étant prohibé – et il n'y aura aucun moyen de le récupérer.

### **Gondegal retrouvé :**

Les enquêteurs sont organisés en groupe de quatre à six, et même eux ne savent pas combien ils sont en tout. C'est pourquoi cela peut prendre quelques jours ou une semaine, mais les aventuriers finiront par croiser Gondegal dans leur quartier général. Celui-ci marque un temps d'arrêt lorsqu'il les remarque, cependant il est moins pressé de partir que la dernière fois. Gondegal porte sa cotte de mailles frappée d'une tête de loup, et au côté une magnifique épée à la garde d'or et au pommeau de topaze, la lame noire jaillissant d'une gueule de loup sculptée grande ouverte.

**GONDEGAL** : Guerrier N20 ; For : 17, Dex, : 14, Con : 16, Int : 14, Sag, : 12, Cha : 15, AL: CN, CA : 5, DV : 20, PV : 95, Mvt : 12, ThACO : 1 (+1 For), #Att : 2, DG : 3-10 (1d8+4 avec une épée),

Gondegal vivait au Cormyr avant de pénétrer sur Ravenloft, C'était un capitaine mercenaire qui avait pris Arabel, mais il échoua à la tenir au bout d'une année à cause de rebellions et de la guerre, on l'appelle le **roi perdu**. (Cf. Annexe I ou le livre de campagne Ravenloft – Royaume d'Épouvante, section Who's Doomed, p. 98).

Il n'a pas l'intention de faire du mal aux aventuriers, car comme il le dit il est résigné à subir ce qu'il prend pour une punition, avec la meilleure dignité possible :

- « *Ainsi même dans cet enfer vous m'avez suivi... Je le déplore, pour vous et vos familles, car j'ai mérité mon châtiment en trahissant Cormyr et en menant mes hommes à leur perte ; un roi perdu qui voit s'effondrer tout ce qu'il a construit en une nuit, et qui comprend alors combien il était vaniteux, telle est sa place, parmi les fous et les damnés, mais pas vous ! J'ai bien observé les gens qui vivaient ici. Certains, presque tous, sont nés de cette terre maudite. Ceux qui sont des étrangers comme nous ont tous un passé tourmenté. J'ai donc compris que nous étions en enfer, et qu'il n'y avait aucune échappatoire. Vous ne pouvez plus m'arrêter maintenant, cela n'aurait aucune signification car vous ne pourriez me traduire devant Azoun. Essayons seulement d'expié nos fautes en gardant la tête droite malgré le destin qui se joue de nous, et faisons de notre mieux pour survivre ici... »*

Gondegal a été affecté à une unité des Enquêteurs, avec quatre autres guerriers falkovniens qui ne lui font qu'à moitié confiance, et qui jalouse son front qui n'a pas été marqué au fer comme le leur. Il est possible que son unité enquête sur une affaire en même temps que celui des aventuriers, mais ce serait une coïncidence. C'est au maître de donjon de décider des circonstances exactes de la rencontre. Gondegal va s'élever rapidement dans la hiérarchie, car c'est un guerrier hors pair, le plus puissant qui réside actuellement en Falkovnie. Ses vingt niveaux d'expérience lui permettraient même de rivaliser avec Drakov. Cependant, il ne pense plus à des conquêtes pour l'instant. Il passera au second plan jusqu'à plus tard dans ce scénario.

### **Quête auxiliaire – Orichalque :**

A moins que le MD n'en choisisse d'autres, ce sera la première enquête des personnages-joueurs. Ils en prendront connaissance en passant au cabinet de l'Inquisiteur, qui se trouve au fond de leur caserne. Cette salle de torture très spacieuse et bien équipée est redoutable pour ce qui est d'obtenir des informations ; d'ailleurs, le Grand Questeur trouve toujours quelqu'un à torturer. Chaque fois que les aventuriers entreront, ils le verront actionner une *mater dolorosa*, tordre des doigts avec une pince chauffée à blanc, crever des yeux, et remplir des bouches de charbons ardents. Un Test de Peur est nécessaire la première

fois qu'ils le verront, bien qu'un voile noir masque toujours son visage, à cause des actes terribles qu'il commet. Parfois, on jurerait voir deux yeux rouges briller à travers l'étoffe lorsque ses pensées s'enflamment...

Le Grand Questeur les enverra tout au sud de Lekar, près d'un quartier incendié par la milice. Là-bas, une assemblée de prêtres, déjà surveillée depuis longtemps par les Enquêteurs, a fini par fonder son propre culte dissident. A leur tête se trouve un certain Horace, magicien nécromancien chevronné (Niveau 8). Auparavant, c'était un artiste verrier, cependant Drakov a jugé que cette occupation était inutile et indigne d'un Falkovnien. Il a fait fermer son atelier et détruire toutes ses œuvres. Horace a été enrôlé de force. Du fait de sa santé précaire et de sa faiblesse, il était souvent persécuté et faisait de longs séjours en isolement ; finalement, il a été jeté à la rue et a rejoint les nombreux mendiants de Lekar. Il a étudié la magie pour se venger, en restant très proche de son métier de verrier ; il voue un culte à la lumière qui le fascine, et est devenu un expert pour fabriquer des prismes magiques ou non. Les prêtres qu'il a sous sa coupe adorent la lumière comme lui. Ils sont sept en tout, chacun maîtrisant un rayon de l'arc-en-ciel (Horace le violet), et pouvant produire l'équivalent de ce rayon dans le sort *Vaporisation Prismatique*. Le Grand Questeur n'a pu déterminer l'emplacement de leur lieu de culte, mais des espions lui ont signalé qu'ils se réunissaient régulièrement et disparaissaient ensemble pour une nuit ; les aventuriers ont à leur charge d'obtenir des précisions et d'éliminer le culte.

Près des remparts au sud se trouve une placette peu fréquentée, toujours prise d'assaut par des dizaines de tourterelles qui y picorent les grains tombés des chariots, car c'est là qu'ils sont stationnés pour être contrôlés et imposés par les soldats avant d'aller sur la place du marché plus haut. Généralement, c'est le lieu de rendez-vous d'Horace et ses six disciples, d'après les espions du Grand Questeur, et les aventuriers devront surveiller l'endroit. Les oiseaux y font un vacarme épouvantable dès onze heures du matin, lorsque les chariots s'en vont, et ils peuvent rester là tout l'après-midi. Cependant, lorsque le soleil se trouve au zénith, et perce enfin à travers les épais nuages de Falkovnie pour éclairer le pays d'un halo blafard, sept hommes se réunissent dans un coin ombragé de la placette, sous des arcades anciennes. Ils ont tous d'amples robes informes et couleur toile de jute, cependant on peut si l'on y prête attention remarquer au bas de leur tenue ce qu'ils portent au-dessous, des tuniques chatoyantes avec chacun sa couleur propre. Ils ne s'adressent la parole que par des gestes compliqués. Ils ne restent jamais longtemps, et quand ils décident de partir, ils empruntent des ruelles tortueuses et peuvent disparaître très vite. Si les aventuriers les suivent de trop près, ils se disperseront et rentreront chacun chez eux, sachant qu'ils sont suivis. S'ils les suivent de loin, ils prennent le risque de les perdre. Un rôdeur pourrait cependant suivre leur piste, s'il a l'habitude des villes. De même, un voleur qui a un score de Détecter les Pièges supérieur à 70% les suivra sans problème de loin s'il réussit son jet.

Interrogés séparément, à leur domicile, les prêtres ne révéleront rien, même menacés ou torturés. Horace lui-même est le plus insaisissable, on ne peut pas le retrouver lorsque le groupe se disperse. La première fois que les aventuriers réussiront à pister sans se faire remarquer le culte, deux de ses membres resteront en arrière, pour protéger la progression des autres, et tomberont sur les personnages-joueurs littéralement, en sautant d'un toit, au moment où ils s'y attendent le moins. Les deux membres sont choisis aléatoirement (lancer deux fois 1d6 et ignorer les doublets) :

- 1 – Rouge
- 2 – Orange
- 3 – Jaune
- 4 – Vert
- 5 – Bleu
- 6 – Indigo

Les prêtres sont dans leur tunique de couleur pour combattre. Ils ont les caractéristiques d'un clerc de niveau 4 avec un accès majeur à la Lumière, au Combat et à la Protection, et mineur à la Nécromancie. De plus, chacun peut lancer le rayon prismatique (voir le sort *Vaporisation prismatique*, Mag. 7) qui lui correspond. Compter 975 PX par tête. Chaque fois qu'un prêtre est tué, sa chair se consume dans des flammes de sa couleur, et il ne reste qu'un squelette noirci recroquevillé dans sa tunique, toujours intacte.

Une fois que deux prêtres ont été tués, les autres seront bien plus méfiants et éviteront de se réunir. Il faudra donc utiliser les indices trouvés sur les cadavres, qui sont maigres. Sous leurs sandales se trouve une fine poussière rougeâtre. Elle ne dit pas grand chose au commun des mortels, mais certains artisans comme les tonneliers, le forgerons et tous ceux qui travaillent la matière sauront qu'il s'agit de poussière de poterie. Un rôdeur de niveau 8 ou mieux sentira dans cette poussière l'odeur de terre cuite. Or, il y avait une poterie dans le quartier en cendres du sud de Lekar. C'est probablement là que les membres du culte se réunissent. En effet, au milieu du labyrinthe de maisons brûlées, qui menacent de s'effondrer à tout instant, les aventuriers trouveront une cour pavée recouverte de fragments de pots de terre brisés, et une couche de poussière rouge. Quelque part dans cette cour, s'ils réussissent un jet en Détecter des Passages Secrets, ils trouveront une entrée secrète qui donne sur une volée de marche. Au bout d'un couloir obscur, dont les murs sont incrustés de petits fragments de verre coloré, se trouve l'entrée d'un temple aménagé dans une maison abandonnée et presque épargnée par les flammes. Il est possible d'observer ce qui se trame à l'intérieur sans être vu, pendant un moment du moins. Horace se trouve assis dans la position du lotus, entouré de ses prêtres survivants. Ils sont sous une imposante sculpture, probablement une œuvre d'Horace, d'un noir profond. Ce sont des tiges de métal torsadées et assemblées de sorte qu'elles forment une silhouette d'ange ou de démon prenant son envol, la tête levée vers les étoiles. La scène est éclairée par la lumière qui filtre à travers un splendide vitrail, très près du plafond, qui représente un chevalier brandissant son épée – encore le travail d'Horace. Le maître verrier chante un cantique :

- « *Voici achevée ma tâche ! Voici achevée ma tâche ! Elle a débuté dans la lumière chatoyante de l'arc-en-ciel et elle s'achève par l'Orichalque le plus sombre ! J'ai entendu la prophétie ! J'ai entendu la prophétie ! Le Dragon d'Orichalque reviendra et régnera sur le Pays des Faucons ! Le Dragon d'Orichalque a toujours été présent, endormi depuis le fond des âges, mais il réclame son dû ! Son éveil est proche et il réclame le sang de sa jeunesse ! L'Orichalque doit vivre et absorber les couleurs, toutes les couleurs ! Que disparaissent les couleurs !*

- *Que dites-vous Maître... ? »*

L'apprenti a à peine le temps de se retourner qu'il reçoit un coup de poignard en pleine gorge, et le sang giclant de sa carotide tranchée éclabousse la structure de métal noir. Les autres tentent de lutter, mais Horace les terrasse par une série de sorts offensifs bien choisis. Leur sang vient aussi éclabousser la sculpture. C'est à ce moment que le magicien fou repère les aventuriers.

- « *Vous l'ignorez encore mais vous faites partie de la prophétie ! Mon heure est venue, cependant je meurs en ayant accompli mon devoir envers le Dragon d'Orichalque qui bientôt étendra son ombre sur la Falkovnie. Vous serez les premiers à le voir s'éveiller et prendre son envol ! »*

Il ne reste à Horace que peu de sorts, car il en a utilisé beaucoup pour tuer ses prêtres. Les aventuriers devraient éliminer sans peine un mage de niveau 8 affaibli. Cependant, alors qu'il meurt, son corps se consume dans des flammes violettes, et le vitrail près du plafond se met à scintiller, prenant alternativement les sept teintes de l'arc-en-ciel. Le guerrier qui est représenté se détache de l'image et saute au milieu des aventuriers ; il s'agit d'un Golem de Verre, ultime création du mage. Cette aventure rapporte aux personnages-joueurs 14000 PX de quête.

GOLEM DE VERRE : CA : 4, Mvt : 11, DV : (90 pv), ThACO : 11, #Att : 1.

DÉGÂTS/ATTAQUE : 2d12 (épée)

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir texte, DÉFENSES SPÉCIALES : Voir texte

RÉSISTANCE MAGIQUE : -, TAILLE : M (1,8 m)

MORAL : Sans peur (20), VALEUR EN PX 6.000

Combat : Ses victimes se voient affligées d'un -3 au jet de surprise lors de l'arrivée de la créature. Une fois tous les trois rounds, il peut déclencher une vaporisation prismatique qui part de son corps dans toutes les directions. Tout objet ou être (ami ou ennemi) à moins de 7,5 ni de la créature doit faire un jet comme si elle avait été touchée par le sort de mage de vaporisation prismatique (voir le MdJ). Toute arme contondante capable de les toucher (+2 et meilleures) inflige de doubles dégâts. De plus, un sort de fracassement centré sur eux les affaiblit tellement que toutes les attaques suivantes auront un pourcentage de chances égal au double du nombre de points de dégâts infligés de tuer la créature sur le coup. Toute personne lançant un sort de réparation sur la créature lui rend instantanément son maximum de points de vie. De plus, ils régénèrent 1 pv par round quand ils sont en plein soleil (ou équivalent).

### Quête auxiliaire – Ce Bon Vieux Jack :

L'enquête suivante ramènera les aventuriers près des remparts de la forteresse du Seigneur Drakov. En effet, le Grand Questeur veut leur faire étudier une série de meurtres qui ont eu lieu dans la prison, creusée dans le roc noir qui supporte Draccipetri. Drakov se soucie très peu du sort réservé à ses prisonniers, cependant, dans de rares exceptions, il veut s'assurer que leur détention soit longue et leur agonie insoutenable. Il met lui-même à mort ceux qui lui ont manqué de respect directement. Les trois hommes morts en prison avaient osé détourner des trésors prélevés par ses soldats sur la population, c'était des voleurs expérimentés ayant tous commis des cambriolages sur l'or de Drakov. Le Seigneur met donc un point d'honneur à retrouver qui lui a ôté le plaisir de les tuer de ses mains et à lui faire un sort encore pire que celui qu'il réservait aux voleurs.

En visitant la prison, les aventuriers saisiront tout le concept de la cruauté falkovnienne. La prison est taillée dans le roc noir d'une île couverte de cadavres en putréfaction ; l'odeur des charognes mêlée à celle de la sueur des prisonniers et de la paille pourrie sur laquelle ils dorment est irrespirable. La prison est formée de quatre longs couloirs qui traversent l'île de part en part, parallèles deux à deux, et formant au centre un carré ; ils véhiculent des courants d'air violents qui balayent le sol en sifflant et font claquer des dents ceux qui y moisissent. De plus, l'eau monte souvent autour de l'île, quand les pluies sont violentes, et le couloir est envahi d'eau sur plusieurs dizaines de centimètres. Les prisonniers ont tous des rhumatismes, et des infections pulmonaires à force de vivre dans cette humidité, et parfois ils récoltent des maladies plus graves à cause du jus d'immondices et de cadavres qui dégouline entre les rochers et infecte leur nourriture ou leur cellule. Certaines années, tous les prisonniers sont morts noyés d'une crue exceptionnelle. Les gardes partent sans se soucier de leur sort dans de tels cas, ils ont moins de personnes à surveiller le jour suivant.

Les aventuriers pourront commencer par interroger les gardes. Il y en a huit toute la nuit, au moment où les crimes sont commis, et ils se placent aux extrémités de chaque couloir. Ils prétendent que chaque nuit de meurtre, il y avait une grande agitation dans la prison, cependant la prison connaît cette effervescence chaque nuit, rien n'indiquait que quelque chose de spécial s'y tramait. Beaucoup de prisonniers simulent des souffrances pour les attirer et se distraire un peu, aussi les gardes ne se déplacent jamais, quoi qu'ils entendent. En tout cas, ça s'est passé de la même manière tous les matins qui ont suivi la mort d'un détenu ; les gardes l'ont retrouvé allongé au milieu de sa cellule, le bras replié devant le visage pour se



protéger de quelque chose, ou dans une position de détresse, et à chaque fois il ne restait qu'un squelette rougeâtre avec quelques lambeaux de chair accrochés aux os, comme s'ils avaient été dévorés si vite qu'ils étaient restés figés dans la position de leurs derniers instants. On a retrouvé chaque fois dans la cellule un morceau de parchemin sur lequel était griffonné : « Désolé pour toi, mon bon vieux... » et le nom de la victime.

En interrogeant les prisonniers, les aventuriers en apprendront un peu plus. Ils n'ont rien pu voir parce qu'il fait noir comme dans un four à la nuit tombée ; ils n'ont pu qu'écouter les hurlements épouvantables de leurs camarades et prier pour que la chose qui les mettait en pièce ne visite pas leur cellule après. Un détenu nommé Huck sait que les trois détenus dévorés étaient des voleurs de la même guilde. Il dit que les prochains sur la liste de la bête savent déjà qu'ils sont condamnés, parce que d'autres membres de la même guilde sont enfermés ici, mais qu'ils ne diront rien car ils respectent leur serment de discrétion jusqu'à la mort. Aucune guilde de voleur n'existe officiellement à Lekar, ni ne serait tolérée si elle était découverte ; par conséquent, dénicher cette guilde s'avérera impossible sans quelques renseignements supplémentaires. Le plus facile serait d'impressionner une future victime de la malédiction qui se trouve en prison. Il faut que les aventuriers repèrent un voleur parmi les soixante dix-sept détenus, ce qui leur laisse un large choix de quarante personnes environ. Ensuite, ils doivent bluffer pour savoir s'il appartient à la guilde en question – ce qui arrivera dans 15% des cas. Ils n'auront qu'à dire au malheureux que la bête est à ses trousses, qu'il sait très bien qu'il va périr dévoré par sa rage, et que la seule chose qui pourrait le sauver et de révéler des informations. Dans 30% des cas, le prisonnier craquera et révélera qu'il appartient bien à une guilde de voleurs, mais qu'il ne peut ni ne doit dire où cette guilde sévit. D'ailleurs, elle a sûrement déménagé depuis que lui et les autres ont été pris. Un à un, tous ses complices se sont fait avoir quand Drakov a décidé de doubler les patrouilles autour des convoyeurs de fonds. Le prisonnier appartenait à une bande au sein de la guilde qui comptait douze membres ; cinq autres sont détenus actuellement, mais il ne dira pas lesquels.

Les prisonniers ignorent les détails de l'enquête. Ils ne savent pas qu'un message est retrouvé sur chaque squelette. Si on l'apprend à un prisonnier en train de se livrer, il aura un éclair de lucidité, et racontera une histoire de son passé. La bande des douze était sur un gros coup. D'après les informateurs de la guilde, un vieux mage du nom de Boris Koumarov, résidant près du marché au centre de Lekar, possédait une belle collection d'objets magiques, et quittait souvent sa demeure pour aller quérir dans la forêt les ingrédients nécessaires à ses noires expériences. Les douze s'introduirent donc dans sa maison une nuit, après s'être assurés qu'il était parti, et ils y trouvèrent en effet de quoi exciter leur cupidité. Cependant, une masse informe fit irruption dans la caverne d'Ali Baba, un monstre tel qu'on n'en conçoit pas même dans ses pires cauchemars. Les voleurs lâchèrent tout ce qu'ils avaient en main et détalèrent comme des lapins. Hélas le monstre se déplaçait très vite, il semblait flotter au-dessus du sol. Alors Pilke, un des voleurs les plus en retard, se retourna vers Jack, celui qui fermait la marche, et lui mit un coup en plein visage en disant : - « Désolé pour toi, mon bon vieux Jack ! ». Et le monstre distrait par celui qu'on lui laissait en pâture cessa de les poursuivre. Pilke est le premier à s'être fait tuer dans la prison. Les espions de la guilde ont continué à surveiller la maison de Koumarov. Ils ont pu voir que le monstre n'avait pas tué Jack, mais l'avait maîtrisé en attendant le retour de Boris. Le mage l'utilisa comme cobaye pour des expériences qui durèrent toute une semaine. La nuit on entendait des hurlements dans tout le quartier, cependant aucun villageois n'osait jamais déranger le mage, qui avait sinistre réputation, et même les soldats avaient pour ordre de se tenir loin de sa demeure. Et puis Boris termina son expérience et finit par se débarrasser de Jack. En plein jour, il a descélé la grille d'égout qui se trouvait devant la porte de sa maison, il est rentré chez lui, s'est présenté à la fenêtre du premier étage avec sur l'épaule un lourd paquet, de la taille d'un homme, emballé dans une couverture et ligoté de cordes épaisses, taché de sang, puis il l'a jeté par la fenêtre dans l'égout béant. On suppose que le corps de Jack repose dans ces égouts à présent.

Les aventuriers pourraient vouloir passer une nuit dans la prison, qu'ils aient interrogé les prisonniers ou pas. Ils ont 30% de chances d'assister à une tentative de meurtre. Elle n'aura pas lieu s'il se trouve la

moindre lumière pour éclairer la scène. Mais s'il fait noir, au beau milieu de la nuit, des dizaines de rats vont s'infiltrer dans la prison par le sol, en passant par les fissures entre les rochers. Les dizaines deviendront des centaines, puis entreront dans la cellule d'un des membres de la guilde et le dévoreront, avant de repartir par où ils sont venus. L'un des rats porte entre ses dents le petit papier griffonné du même message que d'habitude, et le dépose près du corps. Si à tout moment une torche s'allume, les rats effrayés se disperseront et plongeront dans les fissures du roc. Il sera alors difficile de les suivre, sinon de constater qu'une fois à l'abri ils courent tous dans la même direction. En sortant à l'air libre, les aventuriers les verront s'échapper de l'île en sautant dans l'eau du fleuve et en nageant vers Lekar. L'un d'eux pourra même, dans 60% des cas, apercevoir un très gros rat, qui semble être leur meneur, plonger le premier. Après cette nouvelle tentative, le pourcentage de chances qu'un membre de la guilde interrogé craque double.

Les rats n'ayant pas refait surface sur l'autre berge, ils n'ont pu qu'emprunter la sortie des égouts qui se trouve juste sous le pont reliant Draccipetri à la ville. Si les aventuriers veulent le fin mot de l'histoire, ils devront donc entrer dans les égouts par là ou par n'importe quelle grille qui se trouve à Lekar, de préférence celle à proximité de la maison de Boris Koumarov. Ces égouts sont décidément mal fréquentés, ils y croiseront 12 DV de rats ordinaires, 4d4 rats géants, 2d4 Osquips, et ce bon vieux Jack, ou ce qu'il est devenu.

RATS x 4d4: Int : 1, CA:7 ; DV: 1/4; Pv : 4, 4, 3 ; 1 Attaque: 1 D3 ; ThAC0:20 ; AL: NN; MV: 15'; 1 Attaque 1 pt dégât ; spéciale: Maladie (5% par blessure : JP poison ou mort 1 D10 jours), Moral : 2-4Px : 7.

Rongeur, normalement il fuit les animaux plus gros, sa morsure a 5% de chances d'infecter avec une maladie (sauvegarde vs poison), il craint le feu, un essaim frappe automatiquement pour 4 pts de dégâts/rnd.

RATS GEANTS x 4d4: CA:7 ; DV: 1-1; 1 Attaque: 1 D3 ; ThAC0:20 ; AL: NM; MV: 12''; Attaque spéciale: Maladie (5% par blessure : JP poison ou mort 1 D10 jours)

RAT, OSQUIP : Int: 1, Al: Neutre, CA: 7, Mvt: 12, Creusement ½, DV: 3 + 1 ThAC0: 16, #Att: 1, Dom/Att: 2-12, T : 0,6 m au garrot, Moral: 7, PX: 120  
Combat: Il attaque avec ses puissantes mâchoires qui infligent 2d6 points de dégâts par morsure réussie. Si la bataille semble perdue, il tente de fuir dans ses tunnels; si acculé, il utilise ses dents pour creuser un tunnel d'évacuation. Ses dents sont suffisamment coupantes pour creuser à travers la pierre.



*« Vous me voyez tel que le mage m'a rendu, après six jours de ses ignobles expériences. Si je n'ai pas reparu à la surface, c'est que je suis devenu si laid que seuls mes compagnons les rats peuvent m'accepter à présent. »*

En effet, Jack n'a plus grand chose d'humain. Il porte les restes d'un vieux pantalon déchiré, mais pour le reste, sa peau est blanche et caoutchouteuse, boursouflée par endroits, couverte de verrues à d'autres. Un côté de sa tête est totalement surdimensionné. Il a un moignon à la place de la main droite. Quand il combat cependant, Jack se transforme en homme-rat, car c'est aussi un rat-garou. Il attirera à lui un assortiment de rats (parmi ceux cités plus haut) pour lui prêter main forte. Le repère de Jack, un tas de chiffons et d'ordures aménagé en nid, contient 5d10 pièces d'or, une dague longue-dent et un anneau d'invisibilité (une seule charge).

Pour finir, les aventuriers pourraient vouloir investir la maison de Koumarov. Grand mal leur en prendrait. Pour commencer, seul un voleur très talentueux pourrait crocheter la serrure, et un mage rusé désamorcer les pièges magiques dans l'entrée. Ensuite, il faudrait pouvoir rivaliser avec Koumarov, un nécromancien de niveau 13, et surtout avec son gardien, un Tyrannoëil. Sur Ravenloft, ces monstres ont une apparence

particulièrement effrayante qui nécessite un Test de Peur (Cf. annexe I ou Monstrous Arcana Vol. 1 : I, Tyrant).

**TYRANNOEIL** : AI : LM, CA : 0/2/7, Mvt : Vol 2 [C], Pv : 54, ThACO : 9, #Att : 1, Dégâts/Att : 2-8, AS : Magie, DS : Rayon antimagique, RM : Aucune, T : G (1,50 m de diamètre), M : 18, Px : 13.000.

Leur peau est noire, couverte par des plaques osseuses luisantes pleines de nodosités. Leurs pédoncules sont segmentés et articulés comme les pattes d'un insecte, au lieu d'être souples. Leur langue est très longue, rouge et conique, toujours recouverte d'un épais mucus vert, et souvent sortie de leur gueule bardée de crocs. Enfin, leurs yeux, y compris l'œil central, n'ont pas de pupille, mais ressemblent à des sphères de cristal bleutées à l'intérieur desquels tournoient des volutes de vapeur blanche. Fixer une de ces spirales peut hypnotiser en un rien de temps.

Les aventuriers seront tout de même bien récompensés de leur effort, car ils obtiendront un *Bâtonnet de suzeraineté*, une *Amulette de Vie*, un *Phylactère d'Attraction Monstrueuse* et un *Anneau des Arcanes*. De plus, ils trouveront sur le bureau du mage la lettre suivante, portant le sceau seigneurial :



« *Boris, vil mage des ténèbres*

*Je hais les mages et tout ce qui touche à la magie, et je t'ai épargné uniquement parce que tu m'as convaincu d'avoir les talents divinatoires que tu prétendais.*

*Conformément à tes souhaits, mes gardes n'ont pas importuné tes recherches et n'ont pas prélevé chez toi d'impôt. Mais tu te joues de moi ! Tes exigences sont bien trop grandes en regard de ce que tu as à m'offrir, et à présent tu tardes à venir de nouveau au château me présenter le fruit de tes recherches. Je te laisse une dernière chance de répondre à ces questions.*

*Quel est ce démon noir que tu as vu dans tes visions, et que tu appelles Dragon de Noircœur ? Est-ce que cette entité est susceptible de clamer le trône de Falkovnie, et de me défier ?*

*Quel est le moment le plus propice pour attaquer Azalin, et prendre enfin sa place à la tête du Darkon ? Qui de lui ou du démon noir est mon plus terrible ennemi ?*

*Ma patience touche à sa limite, j'attends.*

*V.D. »*

Cette quête rapporte 16000 PX aux aventuriers s'ils ont démasqué Jack, 10000 de plus s'ils ont trouvé la lettre et anéanti le mage et son tyranneuil.

### **Quête auxiliaire – Le Pouvoir des Cauchemars :**

Cette fois la mission se passera dans le quartier des abattoirs. Les soldats ont de plus en plus de mal à contenir la panique qui le gagne ; ils ont commencé par réprimer avec violence toute manifestation de terreur, puis à enfermer les citadins qui fuyaient en hurlant, mettant leur attitude sur le compte de la folie. Hélas, la folie n'a rien à voir là-dedans. Les phénomènes anormaux se multiplient. De trous emplis de serpents se forment dans la chaussée le temps d'engloutir un malheureux et se referment aussitôt. Des monstres invisibles dévorent les enfants ou arrachent un membre à un passant devant des dizaines de témoins. Du sang dégouline des fenêtres et sous les portes. Des gens se consomment spontanément. La force occulte responsable de ce massacre doit être extrêmement puissante...

En réalité, il s'agirait plutôt d'un homme ordinaire dont les pouvoirs l'ont dépassé et ont totalement échappé à son contrôle. En se promenant dans ce quartier, les aventuriers pourront constater les phénomènes qu'on leur a décrit, en effet. Plus ils pénètrent vers le cœur du quartier, et plus ils s'amplifient. Le point de départ de toute cette démente est une maison bien étrange. Son toit s'allonge loin devant les murs puis se raccourcit, la tour qui fait l'angle se lance dans les cieux à une vitesse vertigineuse et retrouve peu après sa taille normale, la porte change sans cesse de forme et de dimension. L'adjectif qui la qualifierait le mieux est vivante. D'ailleurs, les murs se gonflent et s'aplatissent de nouveau, comme poussés par le souffle rauque et violent d'une bête énorme.

L'extérieur est paisible par rapport à l'intérieur. La maison est vraiment en mouvement, il ne s'agit pas d'une illusion, les sorts de *Vision Véritable* par exemple ne seront d'aucun secours. L'agencement des pièces est complètement chaotique. Elles ont toutes une taille et un décor différent. Des arbres peuvent pousser au milieu de certaines, leurs branches ployant sous des dizaines de corbeaux. Certaines ont un bassin au plafond, dont la surface est étonnamment calme en dépit du défi de la gravité. Certaines sont pleines de ballons de toutes les couleurs. Pour passer d'une pièce à l'autre, il faut emprunter des couloirs qui se distendent à mesure qu'on s'y aventure, ou bien des escaliers qui font des loopings et dans lesquels on peut marcher sans problème la tête en bas, tout en craignant de se détacher et tomber dans l'abîme plein de lave en fusion qui se trouve loin au-dessous.

Quand le Maître de Donjon aura bien promené ses joueurs et les aura fait tourner en rond plusieurs fois, ils tomberont dans l'une des pièces les plus dangereuses. Le sol et le plafond sont de marbre vert pâle, les murs sont lambrissés. De grandes fenêtres s'y découpent d'un côté, scellées par des croisillons de plomb, flanquées d'épais rideaux de velours pourpre, et dont les carreaux mats laissent filtrer une agréable lumière blanche. De l'autre côté, au milieu du mur, une énorme cheminée brille, abritant un feu superbe. De chaque côté de la cheminée et sur le sol se trouvent des trophées de chasse. Bois de cervidés, têtes de loups, peaux d'ours, pumas empaillés... Tous les restes d'animaux s'animent lorsqu'on passe à proximité, ou que l'on marche dessus pour le tapis à tête d'ours, et bien qu'ils soient inoffensifs, les animaux sont menaçants et un Test de Peur est nécessaire (Cf Annexe II). Le véritable ennemi dans ce décor est invisible, ou presque, même pour qui sait voir avec la magie, car il est minuscule. Ce sont des colonies de puces qui infestent les peaux tannées, et pas n'importe quelles colonies, mais des Puces de la Folie dont chaque piqûre est une malédiction (Cf. Ci-Annexe I ou *Monstrous Compendium Appendix III : Creatures of Darkness* p. 44 – les caractéristiques sont données ici).

**PUCES DE LA FOLIE** : Int : 0, AI : N, Nb : Des centaines, CA : N/A, Mvt : 3, DV : N/A, ThACO : Voir ci-dessous, #Att : Voir ci-dessous, Dégâts/Att : Spécial, AS : Folie, DS : Néant, RM : Aucune, T : Minuscule, MORAL : Néant, Px : 270 par infestation

Il est impossible d'attaquer les puces directement, sauf avec les sorts de mage Nuage Puant, Nuage Mortel ou Brouillard Mortel, ainsi qu'avec les sorts de prêtre Barrière Anti-Vermine et Rappeler les Insectes (inverse du sort Fléau d'Insectes), ou encore tout sort à aire d'effet qui détruirait toute la pièce (Boule de Feu...) mais dans ce dernier cas les aventuriers emmèneraient avec eux les puces survivantes dans d'autres

endroits, sans compter que faire écrouler la maison où ils se trouvent risquerait de libérer beaucoup d'horreurs et de les écrabouiller.

Pour une heure passée dans la zone des puces (faire le jet au début de chaque heure), il y a 75% de chances de recevoir 1d4 piqûres. Les démangeaisons alerteront leur victime. Un personnage mordu a 25% de chances de subir immédiatement les effets du sort *Rire incontrôlable de Tasha* ou *Danse irrésistible d'Otto* (50/50) ; même s'il ne développe pas ces symptômes, il doit faire une Js Vs Poison pour chaque morsure. En cas d'échec, le récipiendaire devient fou pour 1d4 jours. Il verra des objets qui n'existent pas, des monstres à la place de ses amis, et des décors surnaturels, comme une jungle là où se trouve en principe un château. Une fois que la folie s'installe, les Js Vs Poison ne sont plus nécessaires, elle ne peut empirer, cependant le sujet peut toujours après une nouvelle attaque exécuter la *Danse d'Otto* ou le *Rire de Tasha*. Soigner cette folie ne peut se faire qu'avec les sorts *Souhait*, *Souhait mineur*, *Guérison des maladies*, *Guérison*, *Festin des Héros*, *Restauration*. Une *Délivrance de la Malédiction* est inefficace. Eradiquer une infestation rapporte 270 PX.

Ce danger écarté, les aventuriers tomberont dans la chambre suivante nez à nez avec le responsable. C'est un homme âgé, assis sur une chaise, les yeux exorbités et vitreux. Ce n'est pas un Falkovnien. Ses cheveux blancs sont tombés et parsèment le plancher tout autour de lui. Son crâne est gonflé par des grosses veines violacées qui palpitent, comme si son activité cérébrale était intense. Il tient serré dans sa main aux longs ongles pointus un journal à la couverture de cuir, et sur le bureau devant lui se trouve une petite fiole contenant un liquide noir.

« *Journal de Ganimarlo Raddolo, seul psioniste à la cour de Sembie, et explorateur des Plans...*

*... J'ai été enfermé dans – à ce qu'il semblerait – une partie secrète du plan éthéré, un monde où le Mal règne en maître, et j'ai très peu d'espoir de revoir un jour la Sembie...*

*... J'ai peut-être trouvé la solution pour échapper à ma prison dans les Brumes ; je compte utiliser mon pouvoir psionique de Voyage Onirique, afin d'explorer les Seuils Dimensionnels de ce monde étrange, et je n'aurai ensuite qu'à retrouver ma chair pour m'enfuir...*

*... C'est aujourd'hui que je tente mon expérience. La seule chose que je craigne, c'est que les Puissances qui régissent cette terre maudite ne corrompent mes rêves, et ne transforment le voyage en désastre. Dans ce cas, espérons que j'aurai encore la force de boire la fiole de poison que je laisse à ma portée, et que mes rêves distordus ne causeront pas trop de dégâts...*

*... Je prie les Dieux !*

*Ganimarlo Raddolo »*

Achever Raddolo aura pour effet de faire stopper la prolifération de cauchemars dans la maison, mais aura un effet pervers. Tout ce qui dans la maison a un air anormal se fige soudain, et se liquéfie lentement, dégoulinant sur le sol en formant de larges flaques. C'est de l'essence de cauchemars à l'état pur, et tout naturellement, des Freyeurs vont se former à partir de ces matrices.

**FREYEUR** : Int : 5, Alt: CM, CA : 2, Mvt : 12, DV : 4, ThACO : 17, #Att : 1, Dégats/Att : 1-4, AS : Terreur, DS : Aucune, RM: 10%, TAILLE : P (60 cm de haut), MORAL : 18, PX : 975, Cf. *Bestiaire Monstrueux des Royaumes Oubliés ( appendice 1 ) p. 80*

Il faudra se frayer un chemin en affrontant 2d4 de ces monstres pour sortir. De plus, si le Maître de Donjon le souhaite et si son groupe est assez fort, quelques Freyeurs pourront s'agglutiner pour former une Grande Freyeur (voir annexe 1), mais il s'agit d'un adversaire très puissant. Sortir de la maison en ayant achevé Raddolo rapporte de toute façon 16000 PX de points de quête.



### Quête auxiliaire – Les Seigneurs de la Nuit :

Afin de se rôder définitivement aux enquêtes, les aventuriers vont être confrontés à de féroces prédateurs, les Vampyres. Leur communauté est extrêmement puissante à Lekar, elle est bien organisée et sous la férule de Vladimir Ludzig, un vampire originaire d'un autre monde où sa race est dominante et a réduit l'humanité à l'état de bétail. Le Grand Questeur n'a cependant pas connaissance de tous ces détails. Il veut envoyer les aventuriers enquêter chez Ludzig, au *Calice de Rubis*, une auberge riche et confortable, parce que la dernière fois qu'un voleur du nom de Sacha a été vu, il est entré dans cet établissement. Puisqu'il n'en est jamais sorti, l'Inquisiteur en déduit qu'il s'y cache ; il veut que les aventuriers le lui ramènent vivant, afin qu'il subisse son châtement pour avoir pillé les coffres d'un bâtiment de la garnison. Le pauvre a été depuis bien longtemps démembré et sucé jusqu'à la moelle par le tenancier et sa meute, trop heureux de recevoir un bohémien sans attaches dont la disparition n'inquiéterait personne – ils ne se doutaient pas que les allées et venues d'un pareil misérable seraient surveillées.

Les aventuriers doivent se faire passer pour des clients ordinaires, car le Grand Questeur craint que Ludzig ne soit de mèche avec le voleur ; tout ce qu'ils savent en arrivant à l'auberge et que Sacha est un homme aux cheveux longs, blonds, souvent maintenus par un bandeau blanc, qu'il porte des vêtements sombres et qu'il est très grand. Ils auront un choc quand ils entreront et croiseront le regard de Vladimir Ludzig, les bras croisés et perché sur un tabouret, surveillant la salle où ses serveuses s'affairent. C'est de très loin le personnage le plus séduisant et charismatique qu'ils aient jamais vu, et même les personnages masculins en seront bouche bée (Cf. Annexe 1 ou *Bestiaire Monstrueux appendice 3 : Les enfants de la nuit*, p. 112)

Ludzig est entièrement habillé dans du cuir noir souple de la meilleure facture, et il doit faire importer ses vêtements d'un autre pays car nul artisan à Lekar ne saurait vendre un ouvrage pareil. Ses yeux gris et magnétiques pénètrent au plus profond de l'âme et y révèlent les pulsions suaves les plus enfouies. Ses traits sont aussi fins que ceux d'un noble elfe. Enfin, son sourire désarmerait les démons, bien qu'il en soit un. Hélas, son physique angélique cache de sombres secrets, et mieux vaut ne pas s'y fier. Aussi subtiles qu'ils puissent se montrer, dès que les aventuriers poseront des questions au sujet d'un client qui a disparu, Ludzig saura qu'ils travaillent pour le Grand Questeur, cependant, il pensera que c'est lui qui est la cible de l'Inquisiteur, au sujet de disparitions inexplicables ; il ne fera donc aucun cadeau. Si les aventuriers ne lui demandent rien, cependant, et se contentent de passer la nuit à l'auberge, il essaiera de les convaincre de passer la nuit avec une de ses dames de compagnie (ou garçons de plaisir pour les aventurières), qui sont bien sûr tous des Vampyres (Cf. Annexe 1 ou *Bestiaire Monstrueux appendice 3 : Les enfants de la nuit*, p. 63).

VAMPYRE : Int : 15-16, AI : CM, CA : 4, Mvt : 12, DV : 8+3, ThACO : 11, #Att : 1, Dégats/Att : 1d4/1d4 (Griffes)/1d6 (Morsure), AS : Charme (toxine dans la salive), DS : Charme (toxine dans la salive), RM : Aucune, T : Moyenne, M : 11-12, PX : 2000

Pendant la nuit, les portes de l'auberge seront closes, de lourdes barres en fer placées de l'extérieur interdisant complètement la fuite, puisque les fenêtres sont étroites comme des meurtrières. Si les aventuriers essaient de visiter l'établissement sur la pointe des pieds, ils tomberont sur une des nombreuses chausse-trapes qui déclenchent les sorts de *Silence* et de *Toile d'Araignée*, puis des Vampyres les assommeront brusquement. S'ils restent dans leur chambre, un Vampire leur rendra visite pour les enlever, ce qui sera d'autant plus facile qu'ils en ont invité un dans leur couche. La nourriture et les boissons qu'ils ont pu consommé au dîner étaient par ailleurs droguées avec un poison qui affaiblit et diminue les réflexes pendant douze heures (pénalité de -3 à la DEX et -2 à la FOR et à la CON). Exceptionnellement, un personnage qui a passé la nuit seul, sans sortir de sa chambre, en restant éveillé, et en neutralisant le Vampire venu le chercher, ne sera pas capturé et pourra aider ses camarades moins chanceux.

Les personnages qui ont été capturés se réveillent dans la Salle de Sustentation, à laquelle on accède par une trappe derrière le comptoir. Il s'agit d'une pièce capitonnée, spacieuse, comportant de nombreuses

couches de pierre froides, flanquées de lourdes chaînes pour attacher les prisonniers, et des canapés de cuir en demi-lune tout le long des murs dans lesquels se prélassent des dizaines de Vampyres alanguis, certains se livrant à la luxure entre eux. Environ quinze prisonniers sont retenus ici, tous bâillonnés, le temps pâle car on leur a souvent prélevé du sang, et il reste six tables de pierre vides. Un coin de la salle est carrelé de blanc, maculé de sang séché, et encombrés d'instruments de tortures et de râteliers débordants de scalpels et autres machettes. Quand les Vampyres veulent se défouler, ils attachent un prisonnier dans le coin, le lacèrent en hurlant comme des bêtes sauvages, et le mettent à mort.

Si les aventuriers n'ont pas posé de questions, Ludzig aura remarqué cependant leur air étranger, il en déduira que ce sont des proies idéales, qui peuvent être maintenues ici des semaines durant sans que personne ne s'en aperçoive ; cependant une autre faction d'Enquêteurs, menée par Gondegal, finira par faire une descente dans l'auberge afin de les retrouver. Les Vampyres seront distraits et monteront tous au rez-de-chaussée pour se battre ; au cours de l'affrontement, certains Enquêteurs parviendront à descendre détacher les aventuriers et leur fournir des armes afin qu'ils les aident à anéantir les monstres – au Maître de Donjon de déterminer combien de Vampyres chaque aventurier doit affronter. Ludzig se sera enfui bien avant la fin de la bataille et sera insaisissable. Quant à Sacha, on ne retrouve que son bandeau blanc et un de ses doigts, encollés dans la flaque de sang du coin de torture. Si au contraire les aventuriers ont été curieux, Ludzig veut s'en débarrasser, il se contente de les attacher en bas puis quitte l'établissement avec tous ses congénères et y met le feu. Un aventurier rescapé ou d'autres Enquêteurs viendront les sauver. Démasquer les Vampyres rapporte 25000 PX de quête.

### **Haute Trahison :**

L'heure est venue pour les aventuriers d'effectuer leur dernière mission pour le compte du Grand Questeur ; cette fois, ce ne sera pas au nom du Seigneur Vlad l'Empaleur, mais contre lui. Avant de savoir quoi que ce soit, les aventuriers vont devoir se soumettre à une sonde de leur esprit par le Grand Questeur, qui veut tester leur loyauté envers Drakov d'abord, et envers lui-même ensuite. Le mort-vivant retire son voile noir et révèle un masque de métal qui emprisonne totalement sa tête, ressemblant à une bogue de châtaigner, avec deux fenêtres pour les yeux dans lesquelles on distingue des orbites putréfiées et verdâtres, deux trous béants dans le crâne, et au fond un point rouge ardent comme l'Enfer. Il étend ses mains enroulées dans des bandelettes pour toucher leurs tempes et se plonge dans leur conscience. Il verra sans doute que les aventuriers sont prêts à assassiner Drakov, ce qui peut inquiéter les personnages-joueurs mais le rassurera plutôt ; d'autre part, il saura qu'ils mènent leurs enquêtes parce qu'ils ont été enroulés de force, et qu'ils n'ont aucun patriotisme pour la Falkovnie ou admiration pour le Grand Questeur. Il s'y attendait à cela n'a aucune importance pour lui, il pourra tout de même s'en servir contre le Seigneur. Il fera d'ailleurs croire aux aventuriers, pour leur donner quelques faux espoirs, qu'il a senti dans leurs esprits à quel point ils lui étaient dévoués.

Le trésorier du château, Ivan Bradda, s'est récemment entretenu avec le Grand Questeur, au sujet d'une affaire d'Etat. En effet, ainsi que quelques notables de la haute administration, ils forment une sorte de conseil secret à l'insu du Seigneur en s'interrogeant bien souvent sur la portée et le sens de ses actes. Et dernièrement, la conduite de Drakov a été catastrophique : il s'est mis à collecter des fonds dans le Trésor Royal en vue de préparer une énième guerre contre Azalin de Darkon, son ennemi juré. Non seulement l'Etat est épuisé de ces incessantes croisades et n'aura pas de quoi équiper correctement son armée, mais en outre Azalin a acquis à sa cause Yagno Petrovna et le baron Von Aubrecker, ce qui veut dire qu'elle aurait à combattre sur trois fronts. Bien entendu, si fidèle l'armée soit-elle, elle ne se laissera pas mener au combat en sachant que ce sera un massacre. Il est donc probable que Drakov va remonter ses troupes à bloc en leur racontant à quel point l'effort de toute la communauté à parmi d'amasser des montagnes d'or, et que la victoire leur est acquise car le Darkon est dans une période de faiblesse, attaqué par tous ses voisins en même temps. La mission des aventuriers consistera à accumuler les preuves de ses mensonges, et à les faire éclater au grand jour. Ceci provoquera un soulèvement du peuple qui mettra Drakov à bas, et

l'un des membres du conseil de l'ombre prendra alors sa place, en tâchant d'administrer le pays un peu plus judicieusement.

Pour commencer, les aventuriers vont devoir entrer dans Draccipetri sous le couvert de chasser un gremlin qui se cache parmi les domestiques ; le Grand Questeur a mis au courant le Seigneur de cet état de fait, en lui racontant qu'un serviteur ou quelqu'un qui pénétrait souvent au château utilisait des sceaux royaux pour signer des ordonnances de passage libre de marchandises aux frontières. La mission est confiée conjointement à Gondegal, le meilleur élément parmi les Enquêteurs, mais de par son indépendance, il fera tout de son côté, et fera son rapport séparément à l'Inquisiteur ; que les aventuriers ne soient pas étonnés de le trouver en train de fouiner sur leur chemin. Une fois à l'intérieur, les aventuriers doivent impérativement se rendre à la tour semi-circulaire, qui comporte les appartements personnels du Seigneur, en évitant à tout prix de se faire remarquer (Cf. Annexe IV ou fiche couleur comportant le plan de Draccipetri dans la boîte de Ravenloft : Royaume d'Epouvante).

Au bas de cette tour se trouve une prison spéciale, avec des prisonniers que Drakov tient à visiter régulièrement pour les tourmenter lui-même. C'est là qu'a été enfermé Ivan Bradda, arrêté aux aurores le matin même, et le Grand Questeur craint qu'il ne dise quelque chose de compromettant. Les aventuriers devront le mettre en confiance pour savoir s'il a effectivement trahi les membres du conseil secret, puis ils devront lui administrer un poison pour le faire taire à jamais. Le liquide noir est confié par le Grand Questeur dans une petite fiole, c'est un poison de son invention qui laissera croire que Bradda est mort d'une hémorragie suite à sa torture. Quand cette sombre tâche sera accomplie, les aventuriers profiteront de l'absence de Drakov, debout sur les remparts à haranguer ses soldats pour les motiver, pour visiter les étages supérieurs, et notamment son coffre de stratège dans lequel il consigne ses plans de bataille, ses moyens et ses chances de réussite. Avec ces preuves, la confiance des soldats et leur loyauté fondra comme neige au soleil, puis la haine gagnera le peuple tout entier contre son despote. Le Grand Questeur donne encore aux aventuriers une lourde clef qui permet d'entrer dans la tour semi-circulaire, des outils de voleur au cas où il leur faudrait crocheter une serrure, et assez de potions d'invisibilité pour tout le monde.

### **La Prison Personnelle de Drakov :**

Le plafond est très bas, un peu moins de deux mètres, la lumière donnée par les torches enfermées dans des têtes de faucon de métal est très faible, et l'odeur de paille moisie est écœurante. Le couloir étroit compte huit cellules minuscules, ou plus exactement des niches dans lesquels on ne peut que se tenir assis ou accroupi, il n'y a aucun garde apparent. Tous les prisonniers ont la face bouffie d'ecchymoses à force d'être battus, ils ont des plaies suppurantes grouillantes de vers un peu partout, ils ne sont pas identifiables et sont inconscients ou pas en état de parler, à part Ivan Bradda qui est arrivé le dernier et n'a pas encore si triste allure. Les aventuriers ne pourront pas le faire sortir de sa cellule, dont la serrure est très épaisse et très complexe, à moins d'avoir les moyens magiques ou physiques de détruire les barreaux sans blesser Bradda. De toute façon, ce serait contraire aux plans du Grand Questeur. Pour l'instant, Bradda n'a rien révélé à Drakov, cependant il est tellement effrayé qu'il ne tiendra pas très longtemps. Il n'arrête pas de pleurer et de supplier les aventuriers de le sortir de là, il leur demande aussi de jurer qu'ils le feront. A eux de trouver comment lui faire absorber la fiole.

Quoi qu'il en soit, les aventuriers ne repartiront pas aussi facilement qu'ils sont venus. Si Drakov n'a pas placé de gardien ici, c'est parce qu'il sait qu'à moins d'être très forts, les visiteurs ne s'en sortiront pas. En effet, un Esprit Irradiant vit entre ces murs. (Cf. Annexe I ou le Monstrous Compendium Appendix III : Creatures of Darkness p. 28 – les caractéristiques principales sont données ici).

**ESPRIT IRRADIANT** : Int : 17-18, Al : LM, CA : 8, Mvt : 9, DV : 10 (60 Pv), ThACO : 11, #Att : 1, Dégâts/Att: 1-10, AS : Rayons aveuglants, DS : Voir ci-dessous, RM : Aucune ; T : 1,6 m, M : Spécial, PX : 1000.

Un Esprit Irradiant est un mort-vivant immatériel qui se forme lorsqu'un paladin est mort avant d'avoir pu réaliser une quête très importante. Il apparaît comme une forme spectrale de ce qu'il était autrefois, mais de plus irradie une lumière dorée très puissante qui aveugle tous ceux qui osent le contempler. En temps normal un Js contre les Sorts est nécessaire pour éviter d'être aveuglé pour 1d4 round, cependant si le fantôme concentre son énergie il peut aveugler définitivement tous ceux qui le regardent à moins de huit mètres et ratent leur Js contre la Paralyse. Les victimes auront dorénavant des pupilles blanches très semblables à des crânes s'esclaffant, ils souffriront d'une pénalité de 2 au CHA et seront considérés comme maudits par les Vistani. Les Esprits Irradiants sont repoussés comme des fantômes et encaissent 2d4 pts d. de l'eau bénite. Ils ont une CA de 8, 10 DV (d10), TACO 11, 1 Att. de toucher pour 1d10, des résistances propres aux morts-vivants, et valent 1000 PX.

Bien qu'il soit Loyal Mauvais, le monstre ne se montre pas immédiatement hostile, et n'utilise pas son pouvoir aveuglant au maximum. Il veut expliquer aux aventuriers qui il est et partager sa douleur.

*« C'est étrange, je pensais que seul le Seigneur Drakov descendait ici. Cela voudrait-il dire qu'il n'est plus ? Ou qu'il a de nouveaux ennemis ? J'étais le chevalier Merrack avant d'être emprisonné ici. Le Grand Questeur m'avait dit qu'avec mon concours, il pourrait mettre fin à la tyrannie de Drakov, si je réunissais des preuves montrant qu'il cherchait par tous les moyens à quitter la Falkovnie pour retrouver sa lointaine terre natale. J'ai été pris et torturé sans relâche jusqu'à la mort, et je sais que toute ma famille a dû être arrêtée et subir le même châtement par ma faute. J'ai essayé de me venger et de tuer Drakov à mon tour, hélas c'est un adversaire puissant, trop pour moi, et je suis condamné à le voir torturer d'autres malheureux dont il a brisé les vies. »*

Il ne faut pas se fier à la mélancolie de l'Esprit Irradiant, c'est un être maléfique et il cherchera le moindre prétexte pour s'emporter et attaquer les aventuriers, bien qu'ils aient le même but que lui. Par exemple s'ils lui disent qu'ils travaillent pour le Grand Questeur, il voudra les punir de reproduire ses erreurs.

### **La Chambre du Seigneur :**

La tour semi-circulaire comporte quatre niveaux, mais la plupart n'auront aucun intérêt pour les aventuriers ; ils sont encombrés de trophées de guerre et de statues à l'effigie du tyran Drakov. Il y a une salle à manger dallée d'obsidienne dans laquelle est dressée une grande table de banquet, sa nappe rouge, son étalage de merveilles culinaires, ses chandeliers d'or, et ses vins inestimables. Il y a six couverts d'un côté, deux groupes de trois espacés de quelques mètres, et un seul en face, dont le siège de chêne très lourd et très travaillé laisse supposer que c'est celui de Drakov, placé au centre de la table, si bien que personne ne lui fait face. Cette vue dégagée lui permet d'apprécier un macabre spectacle, celui de longs pieux de métal scellés dans le sol, sur lesquels sont empalés vivants des prisonniers. Bien que personne ne soit attablé, les malheureux, aux yeux et à la bouche cousus, sont toujours là et s'agitent parfois faiblement et pitoyablement. Celui qui suscite le plus de compassion est sans doute un lycanthrope, empalé sur un pieu d'argent, qui semble bloqué entre sa forme humaine et sa forme d'homme-loup, une partie du visage recouverte de poils, et une seule main griffue :

*« Pitié messire, pitié ! Achevez-moi ! Le Seigneur Drakov sait qu'à cause de mon pouvoir de régénération, je ne mourrai pas... ! Ce pieu d'argent fiché dans mes entrailles me brûle comme mille coups de couteaux. »*

Cependant, c'est dans la chambre du Seigneur que les aventuriers découvriront les choses les plus intéressantes. Elle se trouve au sommet de la tour, et ils pourront entendre à travers les épais murs de pierre la voix caverneuse de Drakov qui résonne, tandis qu'il fait son discours à la foule de soldats en contrebas. Elle est assez nue excepté un grand coffre au pied de son lit à baldaquin. Celui-ci est cadenassé et devrait donner du fil à retordre à un bon voleur, mais il est quand même possible de l'ouvrir. A l'intérieur, on trouvera des cartes du monde de Krynn, qui ne serviront pas beaucoup aux aventuriers, mais aussi des cartes de la Falkovnie, du Darkon, de la Lamordie, du G'henna, de Démentlieu, de Richemulot et

du Borca, les plus précises étant les deux premières. On trouve un journal à la couverture de cuir intitulé « les puissants de ce monde », qui décrit quelques seigneurs et fait des révélations intéressantes :

**Azalin, seigneur de Darkon** – J’ai découvert aujourd’hui que ce vieux vautour était une liche. Et moi qui croyais ne jamais revoir ces abominations en quittant Taladas... J’ai plongé mon épée dans les tripes d’Azalin, et il s’est contenté de me jeter un regard plein de haine, sans verser une goutte de sang. Il a posé la main sur la lame qui le transperçait, je me suis soudain senti glacé jusqu’à la moelle, puis il a disparu dans un tourbillon de magie.

**Von Zarovich, seigneur de Barovie** – Il est regrettable que la Barovie soit si lointaine. D’après les récits que l’on m’a fait, je crois que Strahd est intimement lié à la nature maléfique de ce monde, peut-être en est-il le créateur, ou peut-être la toute première acquisition. Je sais que c’est en suivant ses enseignements qu’Azalin s’est tant fortifié, et j’aimerais moi aussi le rencontrer et lui proposer une alliance avant de le mettre à ma botte.

**Lord Soth de Dargaard, seigneur de Sithicus** – Quel cauchemar ! La pire chose qui ait jamais foulé le sol de Krynn, voilà qu’elle me suit dans cette contrée maudite, et devient un de mes semblables ! J’espère ne jamais être en conflit avec le Seigneur Soth, car si orgueilleux que je sois, je ne crois pas pouvoir faire face à ce monstre survivant du Cataclysme. Une seule fois il a été sur ma route lorsque je chevauchais encore en Taladas, et il a écrasé tout seul mes trente meilleurs hommes. Ce démon a défié Chemosh ! Je suppose qu’il est ici pour répondre de ce blasphème.



Le coffre contient d’ailleurs un lourd volume sur le Seigneur Soth que Drakov transportait dans une sacoche de sa selle quand il a été happé sur Ravenloft. Il s’agit de l’histoire du Chevalier de la Rose Noire consignée par Astinus de Palanthas lui-même, comment il a fait tuer sa première femme, comme il a laissé mourir sa maîtresse dans les flammes avec son enfant, comment la malédiction a rongé son visage et son corps, comment l’amour de Kitiara l’a attiré encore plus dans les ténèbres, et comment il a servi par intérêt du côté de Takhisis dans la Guerre de la Lance.

Un dernier document retrace les différentes tentatives de Drakov pour conquérir le Darkon. Effectivement, il projette d’y retourner malgré toutes ses appréhensions, et malgré le fait qu’il sache pertinemment que son armée sera presque totalement massacrée. En réalité, il veut que ce soit un désastre, qu’il soit enfin débarrassé de ses fonctions dans ce pays misérable qu’il méprise, car il pense qu’en étant fait prisonnier par Azalin et en le confrontant une nouvelle fois, il le tuera de ses mains et prendra sa place à la tête du Darkon, une nation riche et prospère. Il est clair que Drakov est de plus en plus rongé par la mégalomanie. Il y a une dernière curiosité dans cette tour, et des plus dangereuses. Une des pièces était la chambre de Kristina, sœur de Vlad Drakov III, alors qu’elle était adolescente (Cf. Arbre généalogique de la lignée Drakov dans l’annexe I ou dans le livre de campagne de Ravenloft).

Il ne faut pas se leurrer, si Kristina a eu le privilège d’avoir une chambre si proche de celle du Seigneur, c’est parce qu’elle avait eu le malheur de lui plaire et qu’il descendait la violer chaque nuit. Elle s’est suicidée à l’âge de 23 ans, en 746. Entre les affaires de jeune fille délaissées et un portrait sinistre où on la voit d’une pâleur diaphane, et les yeux rougis, subsiste un des cadeaux empoisonnés offert par son grand-père. Il s’agit d’un Diable-Aux-Souhais (Cf. Annexe I ou Monstrous Compendium Appendix III : Creatures of Darkness p. 61 – les caractéristiques sont données ici).

La créature prend la forme d'une statuette de pierre d'une vingtaine de centimètres, à l'effigie d'un diablotin aux ailes de chauve-souris. Le Diable-Aux-Souhaits est virtuellement invulnérable, immunisé à toute forme de magie et insensible à toutes les armes à moins qu'elles ne soient faites de pierre, et non magiques, et encore dans ce cas elles infligent au maximum 1d4 pts de dégâts. Il possède 20 PV, à une CA de 0, ThAC0 17, inflige 1d2 pts d. avec sa queue et donne une maladie si la victime échoue un Js Vs Mort Magique qui tue en 2d4 jours à moins d'une *Guérison des Maladies*. Il vaut 5000 PX.

Lorsqu'il est détruit, il se reforme en 24 heures. Il est donc impossible de s'en débarrasser à moins de le vendre ou de le donner, car il est toujours attaché à la personne qui le possède, ou celle qui le trouve, et la suit partout où elle va. Au départ, il semble être une bénédiction pour son propriétaire, car il lui accorde un *Souhait* par jour, avec les mêmes règles que le sort de mage de neuvième niveau, cependant, il pervertit toujours ces souhaits au maximum, fait en sorte qu'ils nécessitent d'autre souhait, et prend en échange quelque chose de très cher à celui qui utilise ses pouvoirs.

**DIABLE-AUX-SOUHAITS** : Int : 11, Al : CM, ThAC0 : 17, Mvt : 6, En vol 18 (B), DV : 3 (20 points de vie), ThAC0 : 17, #Att : 1, Dégat/Att : 1-2, AS : Maladie, DS : Voir annexe I, RM : 100%, T: 30 cm, M : 19-20, PX : 5000

### **Final :**

Alors que les aventuriers s'apprêtent à décamper et à sortir de la tour, ils entendent des pas dans l'escalier, qui montent à leur rencontre. Quels que soient leurs efforts, ils ne pourront échapper aux soldats venus les chercher, qui affluent par douzaines en un flot qui semble ne jamais tarir ; leurs lances pointées en avant, ils ordonnent aux aventuriers de monter tout en haut, et de sortir sur le parapet, là-même où Drakov tient son abominable discours.

Tandis qu'il grimpe par la trappe qui mène à l'air libre, le premier des aventuriers en haut voit les jambes de Drakov, bien campé et stable comme une montagne de roc ; ses bras sont légèrement écartés du tronc, ses poings serrés, sa cape bleu nuit flottant dans le vent glacé, et il est à présent tout à fait silencieux, le dos tourné. Il ne desserrera pas les mâchoires avant que le dernier des aventuriers ne soit monté rejoindre les autres, et que les soldats en arrière ne referment et barrent la trappe, de l'intérieur. Le Seigneur de Falkovnie ricane alors :

*« Croyez-vous que l'on peut impunément comploter contre moi ? Que l'on peut aller et venir de mes cachots personnels à ma chambre, en profanant celle de ma petite-fille ? Je vous admire pour votre audace, ou bien alors votre cupidité, car j'imagine que vous autres mercenaires êtes prêts à tout pour de l'or... »*

Vlad Drakov lève son épée d'un air menaçant, avance à la rencontre du guerrier du groupe, celui qui a l'armure la plus étincelante, et porte son premier coup. Il porte à la main un anneau d'action libre, à l'avant bras une targe, ainsi que deux armes, une hachette magique (ThAC0 +2, 1d6+1 dég. +1 d'électricité), et une épée courte (ThAC0 +3, 1d6+3 dég. et *Dissipation de la Magie* sur la cible). Sa force est modifiée par des gantelets des ogres. Il peut sans pénalité porter deux attaques avec son épée et une avec la hachette chaque round (les deux attaques de l'épée doivent porter sur la même cible). Le reste de ses caractéristiques est donné dans en annexe 1 ou dans le livret de Ravenloft (CA 5).

Lorsque Drakov prend le coup qui devrait lui être fatal, la vie quitte lentement son être ignoble alors qu'il recule en trébuchant vers le vide, les yeux écarquillés, une main tentant de ralentir le flot de sang de sa blessure au ventre. Une fois au bord, il vacille, et s'écrase trente mètres en contrebas, dans la cour du château. Les soldats qui se sont prestement écartés le regardent à présent en silence, ce tyran qui a fait tant de mal au Royaume, et se retirent sans plus de bruit, regagnant la ville. Mais une fois qu'ils sont partis, quelque chose vient troubler l'atmosphère solennelle ; un claquement dans l'air. C'est une aile. Une longue aile de cuir noir. Elle a poussé de l'omoplate de Drakov, et ses mouvements gagnent de plus en plus

d'amplitude. Bientôt le cadavre se tord dans tous les sens, pris de convulsions, et se déchire comme un cocon, laissant apparaître ce qui habitait l'enveloppe faible de chair. Voilà donc le Dragon d'Orichalque dont parlait la prophétie d'Horace...

Le Dragon d'Orichalque n'est pas un dragon à proprement parler. C'est un bipède d'un noir luisant, aux bras maigrelets terminés par des serres démesurées, trois fois plus longues que les mains ; sa longue queue s'agite autour de lui en fendant l'air par le dard qui la termine ; ses ailes immenses pourraient l'envelopper totalement s'il les refermait sur lui-même ; mais le plus horrible est son faciès démoniaque, qui n'a aucun trait qu'une peau lisse et noire tendue à l'extrême, bombée et menaçante par son manque absolu de repères et d'émotions, si ce n'est sa gueule épaisse, remplie de dents triangulaires, très blanches, qui claquent de manière saccadée. Aussitôt que la chose est debout sur ses pattes elle repère les aventuriers et elle se lance à leur poursuite, en donnant tantôt un coup d'aile pour la propulser en hauteur, et tantôt un coup de griffes dans le mur de pierre, arrachant des pans entiers de la construction, pour s'accrocher. Une fois qu'elle arrive au toit, elle se pose et toise les aventuriers d'un air menaçant. Le Dragon d'Orichalque peut lancer à volonté les sorts de *Ténèbres*, *Ténèbres Continuelles*, et trois fois par jour les sorts *Epée de Mordenkainen*, *Fracassement* et *Mise à Mal*. Il a 21 DV, une ThAC0 de 3, une CA de 1, et peut chaque round frapper de ses deux serres pour 2d8 dég. chacune, la cible devant faire un Js contre la Pétrification ou être changée en statue d'orichalque. Il ne se serre de sa queue que pour faire exploser une statue qu'il vient de produire, ce qu'il fait en général le round suivant la pétrification, sans ralentir ses attaques, et rend impossible toute résurrection. Le Dragon a 65% de résistance à la magie, et n'est touché que par des armes +3 et meilleures. Le sort *Rayon de Soleil* lui fait 4d10 pts d.. Le tuer rapporte 24000 PX. Pendant qu'ils sont en plein combat – ou battent en retraite – les aventuriers reçoivent du renfort de la part de Gondegal, qui a bondi du haut d'une tour voisine et se lance à corps perdu dans la bataille, lançant un cri de barbare. C'est lui qui abattra la créature, lui plantant sa lame dans la poitrine alors qu'il a un bras immobilisé par les serres géantes et évite la main libre du monstre qui passe à quelques centimètres de sa tête.

\*\*\*

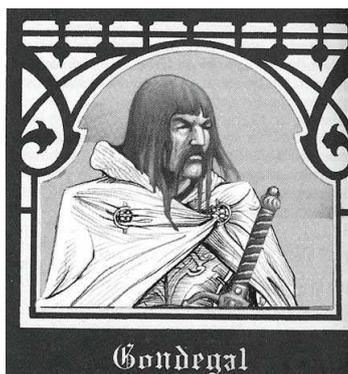
Bien que le Seigneur Vlad soit mort, la Falkovnie n'a pas sombré dans une faille planaire. Gondegal a pris sa place sur le trône de Falkovnie, il est hautement considéré par les soldats qu'il traite bien mieux que son prédécesseur. Les aventuriers peuvent se rapprocher de lui s'ils le désirent, il sera volontiers leur ami. Cependant, aux yeux des sombres Puissances de Ravenloft, Gondegal n'est pas le Seigneur de Falkovnie ; cette position a échu à Vladimir Ludzig, le séduisant leader vampyre, qui se refait une meute nuit après nuit. Et le trône est menacé par un second ennemi, le Grand Questeur, en passe de devenir une liche, qui s'est retiré dans un nouveau laboratoire profondément enfoui dans les égouts de Lekar, après que Gondegal l'eût chassé car il était trop rattaché à l'ancien régime et à ses crimes odieux.

Par : Geoffrey Guntz

Illustration de couverture : The crown of power par Jeff Asley

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



## ANNEXE I : Monstres et personnages

### **VLAD DRAKOV DE FALKOVNIE**

Seigneur Des Ténèbres

Humain guerrier 15ème niveau, neutre mauvais

Classe d'armure : Selon l'armure

For: 16, Dex: 12, Con : 15, Int: 15, Sag: 11, Cha: 16

Mouvement: 12

Niveau/Dés de vie : 14

Points de vie: 80

ThAC0: 7 (4 avec le bâtonnet)

No. D'Attaque : 2 (4 avec le bâtonnet)

Dégâts/Attaque : 1d4+4, 1d6+4, ou selon l'arme

Attaques spéciales : néant

Défenses Spéciales : voir ci-dessous

Resistance à la magie: 50%



C'est un homme imposant et sombre de 70 ans, quoiqu'il ne paraisse pas plus de 40 ans. Il mesure 1 mètre 90 et possède une carrure large, imposante. Une peau brune et hâlée, ridée par l'âge et une vie rude, ses traits sont ordinaires. Il porte une barbe fournie, zébrée de gris. Ses cheveux brun clair sont mouchetés. Il a des yeux bleu gris et un grand nez en bec de faucon. Ses dents sont régulières, parfaites et blanches. Sa voix est râpeuse et grave.

Vlad porte toujours une espèce de costume de bataille. Il porte habituellement une cotte de mailles avec des plates aux avant-bras et aux tibias, recouverte d'une cape noire. La cape, qui est bordée de fourrure blanche, est lâchement attachée par une ceinture de cuir épaisse avec une boucle en argent massif. La boucle est dessinée en forme de tête de faucon en train de crier, le symbole personnel de Vlad. Une paire de gantelets pend à la ceinture. La gaine d'un bâtonnet pend aussi à la ceinture, mais Vlad porte généralement le bâtonnet dans sa main droite.

**Antécédents** : Drakov est originaire du royaume de Thénol, qui se trouve sur le continent de Taladas, sur la planète Krynn (voir le supplément de jeu DRAGONLANCE : Time of the Dragon pour plus de renseignements). A Thénol, Drakov dirigeait une bande de mercenaires connue sous le nom « Les Serres du Faucon ». Son surnom était « le Faucon », et on appelait ses hommes « les Serres ». Il fut remarqué pour ses tactiques impitoyables et brutales. Il travaillait pour celui qui le payait le plus, généralement les fanatiques mauvais de l'ilith.

Un soir, il y a longtemps, la troupe de Drakov était en train de quitter les Terres Conquises après une série de pillages et de saccages. Un brouillard s'éleva du sol alors qu'ils chevauchaient. Les Brumes entraînèrent Drakov et ses hommes sur Ravenloft, les déposant au seuil de Darkon, le domaine d'Azalin la liche.

Drakov pensa qu'il avait découvert une nouvelle terre, et se mit en route pour en conquérir une partie. Il était ignorant des Puissances du demi-plan et bien qu'il connût Azalin, il sous-estima la liche. Il commença sa campagne de terreur. Ses Serres mirent à sac un petit village, et Drakov ordonna une exécution en masse des résistants. Comme c'était son habitude, il les fit empaler sur des pieux épais, qui furent plantés dans le sol afin de créer un jardin macabre sous le signe de l'agonie. Vlad les regarda mourir, comme d'habitude. Le spectacle familier changea. Quand la dernière victime cessa de se tordre de douleur et de gémir, les corps se transformèrent en zombies. Se retirant elles-mêmes des pieux, les créatures attaquèrent les hommes de Drakov. D'autres créatures, toutes mortes, commencèrent à grouiller vers la scène de tous les côtés. Les Serres s'enfuirent de désespoir dans les Brumes.

Un nouveau domaine s'ouvrit pour Drakov. Il en devint le Seigneur. Lui et ses hommes s'installèrent dans cette nouvelle contrée et l'appelèrent « la Falkovnie » (« le royaume du faucon »). C'était en l'an 690. Des

réfugiés issus de Darkon et d'autres territoires franchirent en masse la frontière, espérant une existence meilleure. Les hommes de Drakov en réduisirent beaucoup à l'esclavage, mais permirent aux autres de s'installer librement.

Vlad a essayé d'envahir Darkon quatre fois depuis qu'il est devenu le Seigneur de son propre domaine. Chaque tentative a échoué. Chaque Serre qui périssait sur le sol darkonien devenait aussitôt un soldat mort-vivant, qui se levait pour combattre ses anciens camarades. Drakov essaya également de conquérir d'autres domaines qui bordent la Falkovnie : la Lamordie, Démentlieu, Richemulot, Borca, la Dorvinie et G'Henna. Il échoue de nouveau à chaque fois. La force des Seigneurs ennemis, qui tirent leurs pouvoirs du demi-plan, rend de telles conquêtes irréalistes.

Profil actuel : Avant que Ravenloft ne l'entraîne, Drakov était juste un homme de main, engagé par des souverains qui considéraient « son espèce » avec condescendance. Leurs insultes le dévorèrent. Lui aussi aspirait à régner. Ravenloft lui donna ce qu'il cherchait, mais pas ce qu'il désirait vraiment : le respect des autres souverains et la force d'inspirer la crainte et l'admiration des autres Seigneurs. Ses anciens maîtres ne sont plus présents pour apprécier sa position. La liche Azalin est si puissante qu'elle regarde Drakov avec exactement la même condescendance que les anciens maîtres de ce dernier. Aucun des autres Seigneurs ne se préoccupe beaucoup de lui. Sans contrées à conquérir, sans dirigeants à impressionner, Drakov a développé d'autres formes d'amusement. Son passe-temps favori est le spectacle d'une mort lente. Peu importe qui est la victime, il ne s'en lasse jamais. Il prend d'habitude son dîner sur la terrasse, qui donne sur les terres de sa propriété. Pendant qu'il dîne, on empale au moins une victime sur un pieu de 3 mètres. Alors que la pesanteur guide la victime vers le bas du pieu, la descente du corps devient une sorte de chronomètre de la progression du repas. Parfois, si Drakov a invité des gens pour assister au spectacle, un orchestre joue dans le fond.

Drakov a deux autres joies : la chasse au faucon et les simulacres de combat. Il pratique les deux régulièrement. Les faucons sont entraînés pour attaquer sur ses ordres, mais il dirige rarement leurs attaques sur des gens. Il chérit les faucons, et préfère ne pas les exposer à des contre-attaques potentiellement mortelles. Chose assez étrange, bien que Vlad ait peu d'intérêt pour la vie humaine, il ne peut pas supporter la souffrance de ses oiseaux.

Combat : Les années de bataille ont érodé la force et l'endurance de Vlad. Néanmoins, il fait toujours le poids face à de nombreux hommes d'arme plus jeunes que lui. Le Pays lui donne de la puissance et de l'énergie aussi, de celles d'une personne normale de son âge.

Vlad est compétent dans l'utilisation de presque n'importe quelle arme de champ de bataille. Il est en partie compétent à la hache, à l'arc, à la masse, au fléau, à de nombreuses armes d'hast et à l'épée. Quand il combat à terre, il préfère porter une épée courte et une hachette à sa ceinture. C'est également un excellent cavalier.

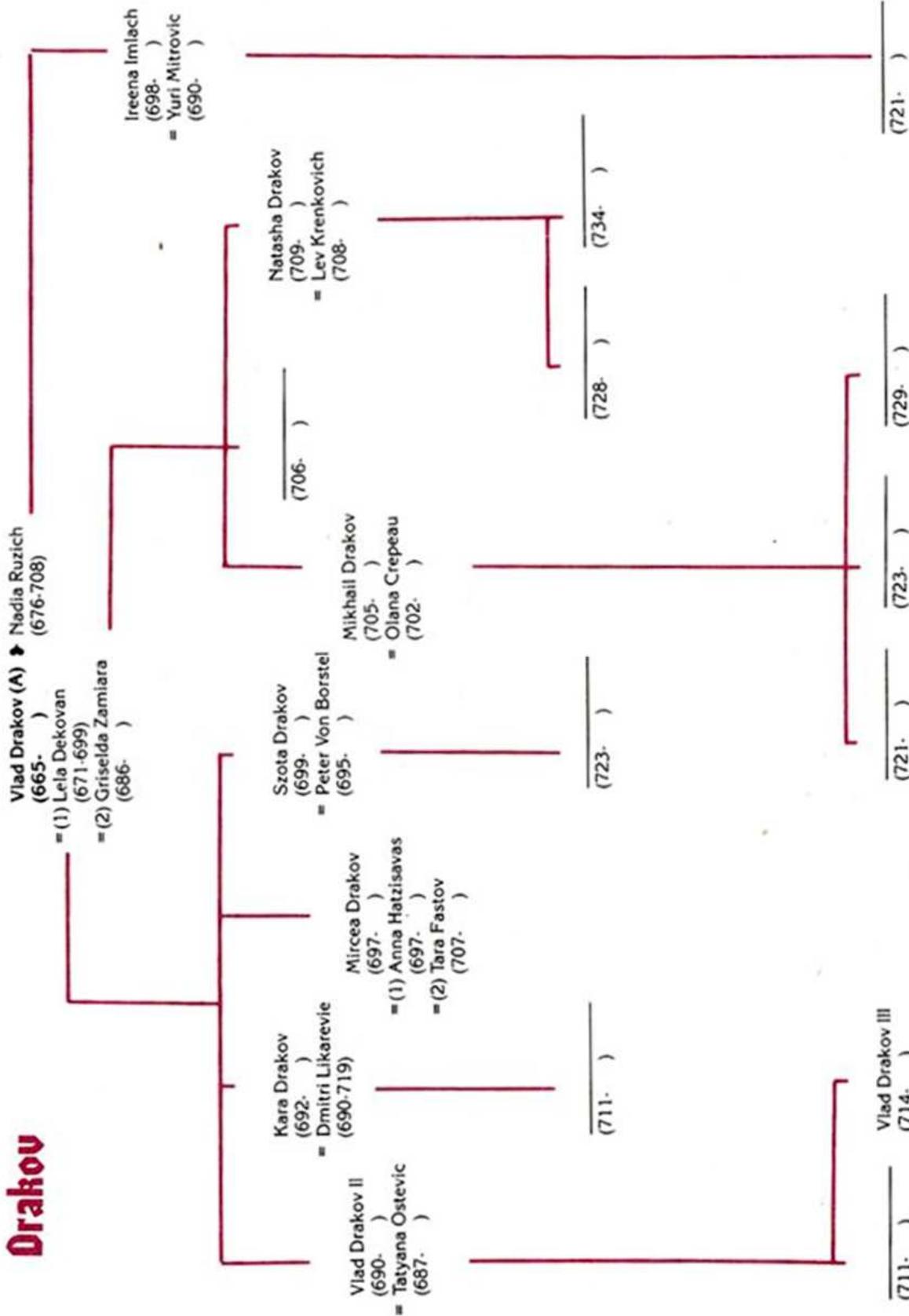
Il choisit son armure en fonction de la situation. S'il combat à cheval, il préfère l'armure de plates. A pieds, il penche pour la cotte de mailles. Dans chaque cas, il porte un bouclier.

Il est extrêmement rusé en combat, utilisant superbement le terrain contre son adversaire. Il s'abaisse volontairement à n'importe quel mauvais coup et ne respecte jamais aucune règle de combat.

A sa main gauche, Vlad porte un anneau d'action libre, il tient un bâtonnet de fléaux d'armes dans sa main droite qu'il range dans un fourreau attaché à sa ceinture. Les gants suspendus à sa ceinture sont des gantelets des ogres. On sait pas s'il possède d'autres objets magiques.

Vlad trouve toute magie déplaisante, bien qu'il utilise des objets magiques lui-même. Il méprise les sorts et les jeteurs de sorts. Les Puissances ténébreuses de Ravenloft l'ont doté d'une résistance à la magie de 50%. Même les sorts de guérison et tout autre sort bénéfique sont sujet à cette résistance.

# Drakov



## NOTES

A. Became Lord of Falkovnia in 690.

➔ indicates an illicit affair. = indicates legal matrimony.

## VALADIMIR LUDZIG (VAMPYRE)

CLIMAT/TERRAIN : Falkovnie

FRÉQUENCE : Unique

ORGANISATION : Meute

CYCLE ACTIF : Nocturne

RÉGIME : Sang

INTELLIGENCE : Exceptionnelle (16)

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

DÉGÂTS/ATTAQUE : 14 (1d4) / 1-4 (1d4) / 1-6 (1d6)

ATTAQUES SPÉCIALES : Charme

DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE MAGIQUE: Néant

TAILLE : M (1 m80)

MORAL : Stable (12)

VALEUR EN PX : 3.000



La nature prend toujours le plus grand soin à s'assurer du juste équilibre entre les proies et les prédateurs. Dans les océans, c'est le redoutable requin qui cherche sans répit à satisfaire sa faim insatiable. Dans la jungle, ce sont les grands félins qui se tapissent dans l'ombre pour bondir sur l'imprudent. Même l'humanité ne peut échapper à cette loi implacable, car la nature a créé les vampyres, une race mortelle de prédateurs qui vit au milieu des humains et frappe cruellement les insoucients.

Damia cité fortifiée de Lelcar, il en réside un de particulièrement cruel et sauvage. Sa soif de sang malsaine et sans égale l'a conduit à devenir le maître des vampyres de la ville. En apparence, il ressemble à un homme normal, qui aurait un rien de sang elfique dans les veines. Ses cheveux noirs, ses yeux d'une immensité insondable et son physique parfait en font une des personnes les plus séduisantes qu'un groupe d'aventuriers puisse jamais rencontrer. Il s'appelle Valadimir Ludzig.

D aime porter des vêtements solides, coupés dans du cuir souple de bonne facture, et généralement noir. Il orne parfois ses tenues, de chaînes en argent ou en platine, et arbore souvent une écharpe cramoisie en guise de ceinture. Il ne porte jamais d'arme, n'ayant besoin de rien d'autre que ses dents et ses griffes pour se défendre.

Comme tous les habitants de Falkovnie, Ludzig parle le commun en usage sur le domaine. D a appris quelques fragments des dialectes usités au Mordent, à Darkon et en La marche, mais sa maîtrise de ces langues ne dépasse pas le niveau d'une conversation banale. Lorsqu'il s'exprime, Ludzig affecte toujours un ton un peu snob.

**Combat** : La soif insatiable de Ludzig le place parmi les plus terribles spécimens de sa race. Lorsqu'il combat, c'est avec un entrain et une joie indescriptibles, se délectant aussi bien de déchiqueter rapidement ses ennemis que de les laisser en proie à une lente agonie.

En combat rapproché, Valadimir Ludzig frappe de ses ongles durs et tranchants. Ces terribles griffes déchirent la chair aussi sûrement que des rasoirs. Il est assez rapide pour mener deux attaques à chaque round, infligeant 1 à 4 (1d4) points de dégâts à chaque coup porté. De plus, la terrible morsure de ses crocs, aussi longs et effilés que ceux du plus sauvage des nosfératu, inflige 1 à 6 (1d6) points de dégâts pour toute attaque réussie.

Quiconque est mordu par Ludzig doit affronter l'infâme chimie de sa salive. Celle-ci se mêle au sang de la victime et afflue rapidement au cerveau. Si son jet de sauvegarde contre le Poison échoue, la personne mordue se retrouve sous le charme du vampire. Plus la morsure est grave, plus la toxine injectée est importante, et plus il est difficile pour le corps de résister. C'est pourquoi, pour 2 points de dégâts infligés par les crocs du vampire, un malus de -1 est appliqué sur les jets de sauvegarde de la victime. Une fois que celle-ci est sous le charme, elle ne peut résister plus longtemps aux assauts de Ludzig, qui n'aura donc même plus besoin de lancer les dés pour l'attaquer. Si un autre vampire est présent, la victime lui offrira toujours la même résistance, à moins qu'elle ne rate son nouveau jet de sauvegarde.

Habitat/Société : A la différence de la plupart des vampires qui peuplent Ravenloft, Ludzig n'est pas originaire du Demi-plan de l'Effroi. Il est né et il a vécu dans un monde lointain où la race des vampires a depuis longtemps pris l'ascendant sur l'humanité. Là-bas, Ludzig était un grand seigneur de guerre qui, comme tout vampire d'importance, possédait un vaste troupeau d'esclaves humains pour se nourrir, lui et ses suivants.

Le traitement infligé par Ludzig à ses captifs était totalement inhumain, mais il n'était probablement pas pire que la norme de ce monde. Si Ludzig était sensiblement plus mauvais et cruel que ses pairs, seuls ses infortunés esclaves ont pu le remarquer.

Une nuit, comme une lune cramoisie brillait au-dessus de son palais, les esclaves humains de Ludzig se révoltèrent. Il écrasa le soulèvement sans la moindre pitié et captura les meneurs. A sa grande surprise, les artisans du coup de force avorté étaient des étrangers. Quoique de sang humain, ils n'appartenaient pas à son monde. Le vampire trouva ces spécimens plus agressifs et plus dangereux que la race des pleutres que les siens avaient asservie.

Avant de les tuer, Ludzig les tortura pour apprendre tout ce qu'il put de leur passé. Il découvrit qu'il existait d'autres mondes où l'existence de sa race n'était même pas envisagée. Considérant cela comme autant de richesses insoupçonnées, il y vit l'objet de ses futures conquêtes. Il ordonna à ses suivants les plus érudits de commencer à étudier les moyens par lesquels il pourrait accéder à de tels mondes. Il était évident que les étrangers avaient utilisé un moyen de transport magique, mais aucune trace de leur vaisseau ne fut retrouvée.

## **INQUISITEUR**

CLIMAT/TERRAIN : Urbain/Souterrain

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE ACTIF : Nocturne

RÉGIME : Omnivore

INTELLIGENCE : Elevée (13-14)

TRÉSOR : W

ALIGNEMENT : Loyale mauvais

NOMBRE : 1

CLASSE D'ARMURE : 4

DEPLACEMENT : 9

DES DE VIE : 6

ThAC0 : 15

DÉGÂTS/ATTAQUE : 1-4 (1d4) / 1-6 (1d6)

ATTAQUES SPÉCIALES: Maladie, teneur, paralysie. torture

DÉFENSES SPÉCIALES : immunité contre les sorts

RÉSISTANCE MAGIQUE: Néant

TAILLE : M (1 m80)

MORAL : Fanatique (17-18)

VALEUR EN PX : 3.000

Créés par des sorciers maléfiques il y a des siècles. les inquisiteurs sont des abominations mortes-vivantes et pourrissantes qui se déplacent maladroitement et qui vivent de pure terreur. Ce sont tous d'anciens experts de la torture et de l'extraction d'Informations, des artistes qui œuvrent dans les ais et l'agonie. Ceux qui n'ont pas de martres vivent dans les endroits sombres où ils peuvent prendre des prisonniers et leur poser d'impossibles questions perfectionnant ainsi leurs techniques. Certains inquisiteurs sont eux-mêmes emprisonnés par des êtres plus puissants qui les obligent à travailler sous leurs ordres. ils languissent de faire subir à leur martre le supplice du chevalet.

On peut facilement confondre un inquisiteur avec un zombie ou un autre mort-vivant. Pratiquement la moitié de sa chair est décharnée. laissant apparaître tendons et os jaunissants. Beaucoup portent des cagoules noires, mais les autres suintent des yeux et de la bouche un liquide muqueux dégageant une

odeur putride. Un inquisiteur porte des pantalons et des chaussures en lambeaux mais aucune chemise ni gants. Leurs mains sont brûlées après des années à manipuler des instruments chauffés au fer rouge et les ongles épais dépassent de façon menaçante des doigts. On les voit rarement sans leur fouet en main.

Un inquisiteur peut parler et comprendre le commun et toute langue raciale spécifique à l'endroit où il vit.

**Combat** : L'horrible apparence d'un inquisiteur et sa réputation de torturer longuement et à mort font que ceux qui le voient doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou fuir de panique pendant 1d6 rounds. Dès qu'une victime a échoué à son jet de sauvegarde, ses attaques contre l'inquisiteur sont effectuées à -2 même après sa fuite.

Le regard d'un inquisiteur nécessite que l'adversaire lance un jet de sauvegarde contre la paralysie ou soit paralysé pendant 1d4 tours. Cette attaque par le regard s'ajoute à toutes les agressions physiques qu'il fait pendant le round. Avec un jet réussi, la victime ne pourra plus jamais être paralysée par cet inquisiteur-là.

Chaque round, l'inquisiteur peut attaquer avec son fouet causant 1d4 points de dégâts et griffer avec les ongles de son autre main, faisant 1d6 points de dégâts. Une victime touchée par ses ongles doit faire un jet de sauvegarde contre les poisons afin d'éviter une maladie lente qui lui fera perdre un point Force et un point de Constitution par jour jusqu'à ce qu'elle soit guérie. Seule guérison des maladies peut débarrasser un personnage de cette affliction et lui rendre ses points perdus. Si un des scores atteint zéro, la victime meurt.

Si un inquisiteur réussit à capturer quel qu'un, il l'enchaîne à une table et commence allègrement ses supplices. La torture occasionne une douleur et une défiguration atroces. Après chaque jour de torture, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie ou devenir folle. Fou, un personnage peut toujours tenter d'échapper à l'inquisiteur ou se défendre, mais il est incapable de distinguer ses amis de ses ennemis ou de faire face à des lieux ou à des situations familières. Le martyr ne peut regagner son équilibre mental qu'avec le temps 1d4 semaines après la fin des supplices. Quoiqu'il en soit, il perd un point de Charisme après avoir été torturé par un inquisiteur. Il peut regagner ce point par des soins magiques comme un sort de guérison lancé spécialement pour l'occasion.

Un inquisiteur est immunisé contre tous les sorts affectant l'esprit comme charme, quête et les illusions.

## **GOLEM DE VERRE**

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Néant

INTELLIGENCE : 0

TRÉSOR: Néant

ALIGNEMENT: N

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 11

DÉS DE VIE : 9 (40 pv),

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 2d12

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir texte

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir texte

RÉSISTANCE À LA MAGIE: Néant

TAILLE : M (1,8 m)

MORAL : Sans peur (20)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 6.000



Le golem de verre est presque une œuvre d'art. Construit sous la forme d'un chevalier en verre teinté, il est souvent intégré dans un vitrail. Ceci en fait un bon gardien pour un endroit comme un temple ou une église. Les golems de verre, tout comme les autres, ne parlent ni ne communiquent avec le monde. Ils produisent en se déplaçant un tintement qui rappelle celui d'un carillon aérien de cristal. Quand la lumière les traverse, elle se décompose en rayons et éclairs colorés.

**Combat :** Quand le golem de verre attaque, il bénéficie souvent de la surprise. Si ses victimes n'ont pas de raisons de suspecter sa présence dans une des fenêtres, elles se voient affligées d'un -3 au jet de surprise lors de l'arrivée de la créature.

Une fois le combat engagé, le golem de verre (qui ressemble toujours à un chevalier) utilise son épée. Chaque coup qui porte inflige 2d12 de dégâts. Une fois tous les trois rounds, il peut déclencher une vaporisation prismatique qui part de son corps dans toutes les directions. Tout objet ou être (ami ou ennemi) à moins de 7,5 ni de la créature doit faire un jet comme si elle avait été touchée par le sort de mage de vaporisation prismatique (voir le MdJ).

Les golems de verre sont les plus fragiles de tout Ravenloft. Toute arme contondante capable de les toucher (+2 et meilleures) inflige de doubles dégâts. De plus, un sort de fracassement centré sur eux les affaiblit tellement que toutes les attaques suivantes auront un pourcentage de chances égal au double du nombre de points de dégâts infligés de tuer la créature sur le coup.

Toute personne lançant un sort de réparation sur la créature lui rend instantanément son maximum de points de vie. De plus, ils régénèrent 1 pv par round quand ils sont en plein soleil (ou équivalent).

## **RAT, OSQUIP**

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Sousterrain

ORGANISATION : Commun

CYCLE D'ACTIVITÉ : Groupe

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

TRÉSOR: D

INTELLIGENCE: Animal (1)

ALIGNEMENT: Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 2-24

CLASSE D'ARMURE : 7

DEPLACEMENT :12, Cr ½

DES DE VIE : 3 + 1

ThACO : 16

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 2-12

ATTAQUES SPÉCIALES : Néant

DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE À LA MAGIE: 0

TAILLE : P (0,6 m au garrot)

MORAL : Instable (7)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 120

Tous les monstres ne sont pas de redoutables dragons ou des géants. Le osquip est un rongeur géant multi-pattes originaire des couloirs et des caves de donjon.

Le osquip est de la taille d'un petit chien. C'est un rongeur lié de loin aux castors ; il est glabre, avec une grosse tête et de grandes dents en forme de bûches. La plupart des spécimens ont six pattes, mais certains (25%) en ont huit et quelques rares créatures (5%) en ont dix. La peau de cette créature est d'un jaune très clair - presque incolore - et ressemble à du cuir très souple. Ses yeux bruns sont très petits et très rapprochés, chacun étant protégés par des crêtes d'os. Ses mâchoires sont inhabituellement en saillie de plusieurs centimètres vers l'avant. Les Osquips possèdent une intelligence animale.

**Combat:** Le osquip est féroce et attaque sans peur, émergeant parfois d'un de ses tunnels cachés pour attaquer par surprise (-5 de pénalité aux jets de surprise des adversaires s'il est dans son complexe). Il attaque avec ses puissantes mâchoires qui infligent 2d6 points de dégâts par morsure réussie. Il a une grande dextérité (sa peau est CA 9). Si la bataille semble perdue, il tente de fuir dans ses tunnels; si acculé, il utilise ses dents pour creuser un tunnel d'évacuation. Ses dents sont suffisamment coupantes pour creuser à travers la pierre.

<b>FREYEURS</b>	<b>Freyeur</b>	<b>Grande freyeur</b>
CLIMAT/TERRAIN :	Urbain	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Bande peu organisée	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Nocturne	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Emotions	Émotions
INTELLIGENCE :	Faible (5)	Supérieure (14)
TRÉSOR:	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT:	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	2	-2
DÉPLACEMENT :	12	12, vl 18 (B)
DÉS DE VIE :	4	16
ThACO :	17	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1-4
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4	2-12/2-12/2-12/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur	Contrôle des émotions
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune	Invisibilité
RÉSISTANCE À LA MAGIE:	10%	40%
TAILLE :	P (60 cm de haut)	M (2,10 m de haut)
MORAL :	Fanatisme (18)	Fanatisme (18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	975	13000

Les freyeurs sont des cauchemars créés par une magie résiduelle et que les émotions d'un groupe de personnes peuvent amener à la vie pour peu qu'elles soient assez fortes. On trouve le plus souvent ces monstres dans les grandes villes où résident bon nombre de mages, prêtres et autres jeteurs de sorts. Les freyeurs normales hantent les rues à partir de la tombée de la nuit et ne cherchent rien de plus qu'à semer le chaos. Les grandes freyeurs sont, quant à elles, formées à partir de plusieurs freyeurs normales. On peut les trouver n'importe où, bien qu'elles soient nettement moins fréquentes que la variété habituelle. Les freyeurs normales ont l'apparence de créatures bossues, menaçantes et inhumaines. Leur peau est tachetée et inégale, comme la surface d'un cerveau humain. Elles s'appuient sur deux gros tentacules qui leur servent de jambes et possèdent une demi-douzaine d'autres appendices de plus petite taille. Plusieurs gueules horizontales s'ouvrent à proximité de leur base et elles ont un à cinq yeux disposés vers l'avant de leur corps. La plupart du temps, ces globes oculaires sont de couleur dorée. L'épiderme de la créature exhibe, quant à lui, une variété de teintes proprement écoeurante qui n'est pas sans rappeler la lumière qui se reflète sur une tache d'huile. Le corps est plutôt bleu et noir, la tête rouge pâle et magenta, et le ventre jaune et vert.

**Combat :** Les mâchoires de ces créatures constituent leur principale arme. Elles infligent 1d4 points de dégâts chez les freyeurs normales et 2d6 chez les grandes freyeurs. Le monstre n'utilise pas ses gueules pour se nourrir, mais plutôt pour terrifier ceux qui assistent à ses assauts aussi sauvages que sanguinaires. Quiconque voit un tel spectacle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être pris de terreur (comme le sort du même nom) pendant 1-4 rounds pour une freyeur normale et 2-12 rounds pour une grande freyeur. Cette terreur ne s'applique que lorsque la créature attaque. Le simple fait de la voir ne nécessite aucun jet de sauvegarde.

La grande freyeur peut se rendre invisible à volonté. Elle possède également le pouvoir d'affecter les émotions des autres créatures (comme le sort de magicien de niveau 4, émotion). Cette attaque a une portée de 100 m et affecte une zone de 6 m sur 6. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour y résister. La grande freyeur ne peut inspirer que des émotions négatives à ses victimes (désespoir, haine, terreur et tristesse). Elle peut utiliser cette attaque en restant invisible.

Les freyeurs normales sont tuées par les rayons du soleil. Mais cela ne semble pas leur faire peur car elles n'hésitent pas à sortir si elles sont encore vivantes au lever du jour. En plus de leur résistance à la magie normale, elles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts générant une vive luminosité (comme lumière éternelle). Les grandes freyeurs ne sont, quant à elles, aucunement affectées par la lumière du soleil.

**Habitat / Société :** Les freyeurs normales disparaissent au lever du jour. Il arrive parfois que certaines d'entre elles se rassemblent pour former une grande freyeur qui est immunisée contre les rayons du soleil, mais aussi nettement plus intelligente que les créatures qui lui ont donné naissance. Elle cherche à inspirer de violentes émotions chez ses victimes, ce qui lui permet de rester en vie. Les freyeurs normales ne s'éloignent jamais beaucoup de leur point d'origine, mais ce n'est pas le cas des grandes freyeurs qui peuvent, quant à elles, entreprendre de longs périple si elles sont guidées par de puissantes émotions. Les freyeurs normales se contentent de se terrer dans l'ombre et le brouillard et d'attendre les victimes qu'elles pourront terroriser (ce qui leur permettra de se nourrir de leurs émotions). Pour leur part, les grandes freyeurs utilisent leur pouvoir d'invisibilité pour se rapprocher de leurs proies et manipuler leur état émotionnel jusqu'à finalement rendre les mortels fous de terreur. Elles ne sont pas détruites par la clarté du jour mais préfèrent tout de même œuvrer de nuit. Le jour, elles se replient dans leur repaire, qui est généralement une vieille maison abandonnée, une grotte ou une caverne souterraine.

**Ecologie :** Les freyeurs normales sont créées par les émotions d'une grande quantité de gens, et les grandes freyeurs par un amalgame de freyeurs normales. La matière première nécessaire à la création de ces monstres se trouve donc dans toutes les zones habitées, et plus particulièrement pendant les périodes de tension. Les villes en état de siège, les peuples opprimés ou déchirés par une guerre civile sont des terrains de manifestation idéaux pour les freyeurs, de même qu'une communauté subissant sans cesse les assauts d'un soleil implacable. Les patrouilles de la garde suffisent le plus souvent à régler le problème des nuisances causées par les freyeurs normales, puisque ces dernières attaquent tout ce qui bouge. Mais les grandes freyeurs sont plus insidieuses et donc plus dangereuses. Il faut souvent un magicien pour en venir à bout ou tout autre individu de haut niveau capable de résister aux assauts du monstre et de le tuer.

## **TYRANNOEIL**

**CLIMAT/TERRAIN :** Tous (isolé)

**FRÉQUENCE :** Très rare

**ORGANISATION :** Solitaire

**CYCLE D'ACTIVITÉ :** Tous

**RÉGIME ALIMENTAIRE :** Aucun

**INTELLIGENCE :** Spécial

**TRÉSOR :** L, S, T

**ALIGNEMENT :** Loyal mauvais

**NOMBRE APPARAISSANT :** 1

**CLASSE D'ARMURE :** 0/2/7



DÉPLACEMENT : Vol 3 [B]

DÉS DE VIE : 45-75 pv

ThACO : suivant le nombre de point de vie, 45-49 pv : 11 ; 50-59 pv : 9 ; 60-69 pv : 7 ; 70-75 pv : 5

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8

ATTAQUES SPÉCIALES : Magie

DÉFENSES SPÉCIALES : Rayon antimagique

RÉSISTANCE Á LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (1,20 à 1,80 m de diamètre)

MORAL : Fanatique (18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 14.000

Le tyrannœil est un monstre cauchemardesque. Cette créature, à qui l'on donne également parfois le nom de scrutateur ou de globe aux mille yeux, est une grosse sphère dotée d'un œil central et d'une gueule pleine de dents acérées. Dix autres yeux, plus petits, sont disposés à l'extrémité de pédoncules poussant sur la partie supérieure du corps du monstre. Les aventuriers savent qu'il s'agit là d'un adversaire extrêmement redoutable.

Mais d'autres créatures apparentées au tyrannœil sont tout aussi dangereuses que ce dernier. Certaines ont un réel lien de parenté avec lui, d'autres sont totalement distinctes, et il y a même un mort-vivant dans le lot. Tous ces monstres ont toutefois certains points communs avec le tyrannœil "traditionnel", en particulier les pouvoirs magiques que leurs yeux leur permettent d'invoquer. Les plus surprenants d'entre eux ont reçu l'appellation d'abominations.

Le corps sphérique du tyrannœil et de ses semblables se déplace lentement et uniquement par lévitation.

Toutes ces créatures sont généralement solitaires, mais certaines rumeurs laissent entendre qu'il en existerait d'importantes communautés dans les entrailles de la terre ou dans le vide sidéral. Ces groupes seraient gouvernés par des reines-mères.

Chaque espèce de tyrannœils parle son propre langage mais peut également comprendre la langue de tous ses "parents". De plus, ces créatures parlent souvent la langue commune à toutes les créatures d'alignement loyal mauvais.

**Combat** : La classe d'armure du tyrannœil n'est pas uniforme. Lorsque quelqu'un s'attaque à un tel monstre, il faut déterminer où l'attaque porte avant même de lancer le dé (car le même coup pourrait rater une partie plus protégée et en toucher une autre qui l'est moins) :

<b>1d100</b>	<b>Localisation</b>	<b>CA</b>
01-75	Corps	0
76-85	Œil central	7
86-95	Pédoncule	2
96-00	Petit œil	7

Tous les yeux de cette créature possèdent un pouvoir magique différent. Voici quels sont généralement ceux des petits yeux :

1. Charme-personnes (comme le sort du même nom)
2. Charme-monstres (comme le sort du même nom)
3. Sommeil (comme le sort, mais contre une seule cible)
4. Télékinésie (125 kg)
5. Transmutation de la chair en pierre (comme le sort, portée 30 m)
6. Désintégration (portée 20 m)
7. Terreur (comme la baguette du même nom)
8. Lenteur (comme le sort, mais contre une seule cible)
9. Blessures sérieuses (portée 50 m)
10. Rayon de la mort (comme un sort de mort, mais contre une seule cible, portée 40 m)

L'œil central génère, quant à lui, un rayon antimagique d'une portée de 140 m et couvrant un angle de 90° en face de la créature. Aucune magie ne fonctionne dans cette zone (ce qui comprend les effets des autres yeux) ; de même, tout sort y pénétrant cesse aussitôt de faire effet.

Un tyrannœil peut faire appel aux pouvoirs de ses yeux à volonté. La plupart du temps, il ne peut utiliser que 1-4 de ses yeux secondaires si ses adversaires restent groupés dans un angle de 90° devant lui, 1-6 pour un angle de 180°, 1-8 pour 270° et 10 si on l'agresse de tous les côtés à la fois. L'œil central ne peut être utilisé que vers l'avant du tyrannœil. Si ce dernier est attaqué par au-dessus, il peut faire appel à la totalité de ses yeux pédonculés.

Il peut résister à la destruction de tous ses yeux secondaires, chaque œil/pédoncule ayant 5-12 pv (1d8+4). Les dégâts infligés à ces yeux n'affectent en rien son total de points de vie, qui se décompose de la manière suivante : les 2/3 du total sont les pv du corps proprement dit, et ils représentent donc le maximum de points de dégâts que la créature peut subir avant de périr. Quant au 1/3 restant, il s'agit des pv de l'œil central ; si ce dernier est détruit, le rayon antimagique cesse de fonctionner. Un tyrannœil ayant 45 points de vie a donc 30 pv dans son corps et 15 dans son œil central, tandis qu'un autre ayant 75 pv voit son total réparti de la manière suivante : 50 (corps)/25 (œil). De plus, tous deux ont dix yeux pédonculés dotés chacun de 5-12 pv (les dégâts infligés à ces derniers n'affectent en rien l'œil central ou le corps proprement dit). Une fois le corps du monstre tué, les yeux meurent avec lui. L'œil central est incapable de se régénérer ; par contre, les yeux secondaires détruits repoussent au rythme d'un par semaine.

Habitat / Société : Le Tyrannœil du Bestiaire monstrueux de AD&D2, deuxième édition. Les tyrannœils sont des monstres cupides, agressifs et haineux qui attaquent et tentent de dominer les autres races (et même les autres tyrannœils et créatures apparentées). Cela s'explique par le fait qu'ils sont profondément xénophobes et incapables d'aimer quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. À partir du schéma standard classique (un corps sphérique, une gueule, un œil central et d'autres montés sur pédoncules), les tyrannœils donnent naissance à un grand nombre de sous-espèces. Certaines différences sont parfois évidentes, comme un corps lisse ou couvert d'une carapace chitineuse, des pédoncules semblables à des serpents ou dotés d'articulations à la manière des membres de crustacés, etc. Mais un détail aussi insignifiant que la couleur de la peau ou la taille de l'œil central peut faire de deux groupes de tyrannœils des ennemis jurés. Chacun de ces monstres considère que son apparence est la seule parfaite et que les autres ne sont que de pâles copies qui ne demandent qu'à être éliminées.

En temps normal, les tyrannœils attaquent sans la moindre provocation. S'ils se retrouvent face à un groupe, il y a toutefois 50 % de chances qu'ils acceptent de négocier (autrement dit d'accepter un paiement en échange d'un sauf-conduit) avant de lancer l'assaut.

Ecologie : Personne ne sait exactement comment les tyrannœils se reproduisent. Cette haine farouche qui semble motiver le moindre de leurs actes provient peut-être de leur mode de reproduction, qui ne donne que des individus presque tous similaires sans possibilité de variation importante. Il est possible que ces monstres se reproduisent par parthénogenèse et qu'ils donnent directement la vie à leur "rejeton" (personne n'a jamais retrouvé d'oeuf de tyrannœil). Ils peuvent également s'accoupler avec les créatures qui leur sont apparentées, mais cela est extrêmement rare.

Les petits yeux d'un scrutateur peuvent être utilisés pour concocter des potions de lévitation, ce qui explique qu'ils peuvent être vendus pour un prix unitaire de 50 pièces d'or. -vivants totalement inopérants contre eux. Un sort spécial doit être conçu pour contrôler un tyramort.

Jets de sauvegarde : La plupart des créatures apparentées aux tyrannœils effectuent leurs jets de sauvegarde en fonction de leurs dés de vie. Le baiser de la mort les joue, lui, comme un guerrier de niveau 10. Quant aux tyrannœils normaux et aux tyramorts, ils suivent la table suivante :

Points de vie	Jet de sauvegarde
45-49	Guerrier de niveau 10
50-59	Guerrier de niveau 12
60-69	Guerrier de niveau 14
70-75	Guerrier de niveau 16

## PUCES DE LA FOLIE

CLIMAT/TERRAIN : Régions tempérées ou tropicales

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Infestation

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Sang

INTELLIGENCE : Non (0)

TRÉSOR : Nul

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : Des centaines

CLASSE D'ARMURE : N / A

DÉPLACEMENT : 3

DÉS DE VIE : N / A

ThACO : Voir ci-dessous

NOMBRE D'ATTAQUES : Voir ci-dessous

DÉGATS PAR ATTAQUE : Spécial

ATTAQUES SPÉCIALES : Folie

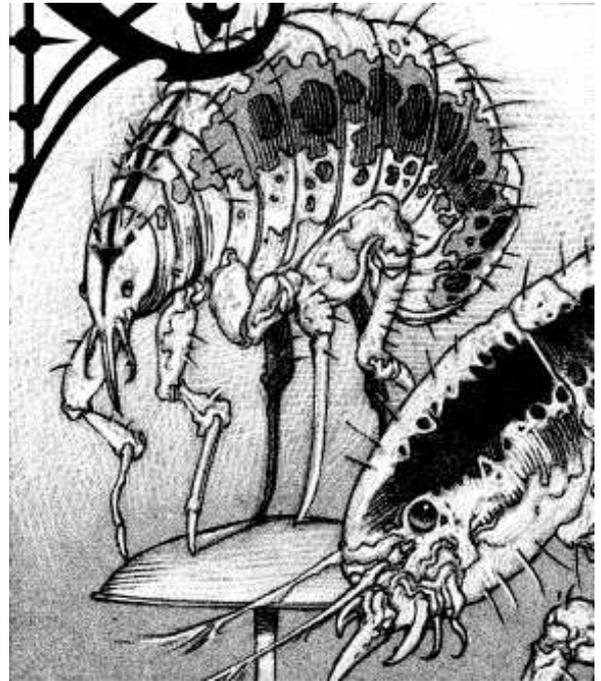
DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : Minuscule

MORAL : Néant

POINTS D'EXPÉRIENCE : 270 par infestation



Alors que la puce normale est un ravageur qui a tourmenté l'humanité depuis la nuit des temps, son cousin de Ravenloft est une terrible malédiction. Par comparaison, la puce mondaine est une bénédiction.

Les puces de la folie ressemblent à toutes les autres puces: petites (plus petites qu'un grain de riz), noir, et difficile de s'en débarrasser une fois que l'infestation s'est produite. Comme les puces normales, elles se nourrissent de sang et résident habituellement dans la fourrure ou les poils des mammifères. Elles se transfèrent d'une créature à l'autre en sautant sur tout nouvel hôte qui touche la fourrure ou les poils de l'original. Elles se cachent aussi dans les tapis et la literie, où elles peuvent rester sans nourriture pendant plusieurs jours en attendant un nouvel hôte à infester.

Comme on pouvait s'y attendre, ces minuscules créatures n'ont aucune capacité de communiquer.

**Combat:** La morsure d'une puce de la folie est presque insignifiant. La victime peut ressentir une légère piqûre et ensuite développer un petit bouton rouge, mais ne fait pas de réels dommages. Le danger ne réside pas dans la morsure, mais dans la maladie magique que ces puces transportent.

Pour chaque heure (ou portion) passée dans une zone infestée (ou en compagnie d'une créature infestée), il ya 75% de chance de souffrir de 1d4 piqûres de puces. Chaque piqure a 25% chance de provoquer immédiatement à la victime l'effets semblables au sort de mage de 2eme niveau, l'irrésistible rire de Tahsa ou le sort de mage de 8em niveau, la danse irrésistible d'Otto.

En outre, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre le poison pour chaque morsure. Rater une de ces jets de sauvegarde signifie que la victime glisse dans la folie durant une période de 1d4 jours.

Si la victime est un animal (ou n'est que semi-intelligent), la folie prend la forme de simples illusions. L'animal se croit être une autre créature avec laquelle il est déjà familier. Alternativement, un animal peut se croire humain et peut tenter de marcher sur ses pattes arrière et effectuer de nombreuses activités que font les humains.

Concernant le résultat d'hallucinations si la victime est un être humain,. Une victime peut voir autre chose que ce qui existe réellement (par exemple une jungle par opposition à un couloir de pierre), il pourrait voir les autres êtres humains comme des monstres, ou pourrait voir des créatures ou des éléments qui n'existent pas réellement. Ou être erratiques avec pour résultat un comportement inexplicable.

Remarque: Une fois que la folie s'est installée, la victime n'a plus besoin de faire de jets de sauvegardes supplémentaires contre le poison, car aucune intensification de la folie n'aura lieu. La victime est,

cependant, encore sensibles aux effets de l'irrésistible rire de Tahsa ou de la danse irrésistible d'Otto par de nouvelles piqûres de puces.

La folie causée par les puces peut être guérie par des moyens magiques. Les sorts de mage efficaces comprennent souhait limitée et souhaits; les sorts de prêtre efficaces comprennent la guérison des maladies, soins, festin des héros, et restitution. La science psionique de chirurgie psychique peut aussi être utiliser pour guérir la folie.

Une fois que la victime est guéri, cependant, il ya une bonne chance que la folie ne se reproduise avec d'autres piqûres de puces. La seule façon d'assurer la sécurité est de traiter l'infestation lui-même. Assistants pourraient agir comme exterminateurs, en utilisant des sorts comme puant nuage, brume mortelle, ou deathfog pour fumiger un bâtiment. Les prêtres peuvent utiliser les sorts anti-vermine barrière ou repousser les insectes pour nettoyer un individu. Psionistes peuvent offrir une protection similaire avec une dévotion barrière inertielle. Les effets de sorts comme des piqûres de puces (de rire et de danse magique) peuvent être éliminés avec un sort dissipation de la magie.

Habitat / Société: Les puces de la folie sont des insectes qui sont uniques au demi-plan de l'effroi. Elles apparaissent dans des endroits dispersés à travers le monde de Ravenloft, infestant une zone pour un été, puis mourant durant les mois d'hiver et réapparaissant ailleurs l'été prochain. À l'occasion, elles sont transportés pendant l'hiver à l'intérieur par les animaux domestiques ou de la vermine. Lorsque cela se produit, des maisons individuels ou des villes pourraient être atteintes de la folie que ces puces transportent, tandis que leurs voisins ne le sont pas.

Ecologie: Il ya beaucoup de spéculations quant à l'origine des puces de la folie. Ceux qui étudient la science disent que ce sont des puces ordinaires qui portent une maladie et croient qu'il pourrait y avoir une plante naturelle ou d'une substance chimique qui pourrait contrecarrer la folie que ces puces inoculent. D'autres soulignent le fait que deux des effets produits par les puces ressemblent à des sorts de magiciens et de croire que les puces de la folie ont une origine magique. Ils spéculent que les puces peuvent être le résultat d'un sort d'invocation d'un mage et d'une malédiction d'essaim contaminé. D'autres sages pensent que les puces pourraient être l'œuvre d'un prêtre maléfique qui a combiné une convocation d'insectes ou un sort de fléaux d'insectes avec le sort de rupture mentale induisant la folie.

## **VAMPYRE**

CLIMAT/TERRAIN : Urbain

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Groupe

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Sang

INTELLIGENCE : Exceptionnelle 15-16

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 3-12

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 8+3

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d4/1d4 (Griffes)/1d6 (Morsure)

ATTAQUES SPÉCIALES : Charme (toxine dans la salive)

DÉFENSES SPÉCIALES : Charme (toxine dans la salive)

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : Moyenne

MORAL : 11-12

POINTS D'EXPÉRIENCE : 2000

Ils ressemblent à des humains ou à des demi-elfes d'une beauté exceptionnelle, ils parlent le commun et 1d4 autres langues, ils attaques les personnes impuissantes et surprennent leurs victimes en attirant ceux de sexes opposés dans leur antre contre des promesses de romance et de sexe, ils attaquent avec leurs griffes x 2 et par morsure dans cet ordre, si touché, jet de sauvegarde contre le poison (-1 de pénalité pour chaque 2 points de dégâts du à la morsure) ou charme et la personne charmé n'attaquera plus ce vampire, ils vivent dans des maisons normales, ceux qui vivent en groupe sont des mâles, des femelles et des enfants ; quelques uns ont un travaille pour protéger leur secret.

### **DIABLE-AUX-SOUHAITS**

CLIMAT/TERRAIN : Ravenloft

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Unique

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Très (11-12)

TRÉSOR : 0

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0

DÉPLACEMENT : 6, En vol 18 (B)

DÉS DE VIE : 3 (20 points de vie)

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-2

ATTAQUES SPÉCIALES : Maladie

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 100%

TAILLE : TP (30 cm de hauteur)

MORAL : 19-20

POINTS D'EXPÉRIENCE : 5000



Le diable-aux-souhais est un diable qui prend la forme d'une petite statuette. Il exauce les vœux de son propriétaire ci ceux-ci sont toujours tordus et pervers au mal. Lorsqu'il est seul avec son maître, le diabolin peut se déplacer et même voler, mais il reste le plus souvent complètement immobile, avec une apparence sans vie sur son visage quand il est au milieu des autres.

Le diable-aux-souhais ressemble à un petite figurine de chauve-souris d'un noir profond avec des ailes et une mince queue barbelée. Il a des oreilles pointues, une peau granité et un ensemble de petites cornes. Son visage est étrangement très attrayant, ressemblant à celui d'un enfant innocent, avec de profonds yeux bruns attendrissants et un doux sourire.

Le diable-aux-souhais communique par télépathie, il parle rarement à quiconque sauf à son propriétaire. Le langage ne semble pas être un obstacle à la conversation avec cette sinistre créature.

Combat: Heureusement, le diable-aux-souhais n'est généralement pas rencontré au combat. Lorsqu'il est appelé à se battre, cette créature mortelle utilise le barbelé de sa queue contre ses ennemis. Bien que ce dard fasse seulement 1-2 points de dégâts, ceux frappé par elle doivent se sauvegarder contre la mort magique ou contracter une maladie qui est mortelle dans les 2d4 jours à moins d'être guéri par une guérison magique.

Le diable-aux-souhais est entièrement résistant à tous les types de magie et ne peut pas être touché par des armes banales ou magiques, sauf si elles sont faites de pierre. Pointes de flèches de silex ou d'obsidienne, pierres lancées, pierres de fronde, les bâtons à pointe de pierre, et même les épées récupérées des mains de statues pourront toutes nuire au diabolin, faisant un maximum de 1d4 points de

dégâts à chaque coup réussi. Lorsque le diabolotin a pris suffisamment de dégâts pour être tué, il tombe et se brise, se réformant dans les 24 heures pour retourner à son propriétaire.

La seule façon de se débarrasser du diable-aux-souhais est de le vendre ou de le céder. Dans les deux cas, le nouveau propriétaire du diable-aux-souhais ne peut pas être trompé sur les pouvoirs de la créature. Il doit être dit que l'article qu'il reçoit lui accordera ce qu'il souhaite, mais que cela ne viendra qu'avec un coût. Bien sûr, nombreux sont ceux qui estiment qu'ils pourront échapper à la terrible puissance du diabolotin. Ils aspirent à voir leurs souhaits accordées et sont certains qu'aucun effets néfastes ne pourront leur arriver. En effet, c'est l'avarice de l'homme qui semble ravir et en quelque sorte nourrir ce mystérieux diabolotin.

Pour une raison inconnue, le diable-aux-souhais est ancré aux domaines brumeux de Ravenloft. Si son propriétaire s'échappe du demi-plan de l'effroi, la créature sera laissée derrière lui. Cependant, comme il appartient encore à cette personne, il fera tout ce qu'il peut pour attirer de nouveau son maître dans Ravenloft.

Le diable-aux-souhais peut seulement être tué par une arme de pierre qui a été spécialement bénie par un prêtre à cette seule fin. La personne amenant le coup qui détruira le diable-aux-souhais obtiendra pour lui-même le sort de mort de la créature, un immonde enchantement qui est l'équivalent d'une malédiction mortelle. La nature exacte de cette magie sera adaptée à l'individu auquel il est lancé.

Habitat / Société: Bien que cela puisse sembler un grand avantage lors de la première acquisition, le diable-aux-souhais se révèle rapidement être une créature vraiment horrible. Le diabolotin est en mesure d'accorder chaque jour un souhait à son propriétaire, sous réserve des limitations normales de ce sort tel que décrit dans le Manuel des Joueurs, mais ceux-ci sont toujours pervertie d'une certaine façon. Habituellement, le sort provoque la perte de quelque chose de très cher (soit un élément soit une personne) au souhaitant même s'il lui accorde réellement le souhait. En outre, il tente de satisfaire le souhait de telle manière que cela crée un besoin pour son propriétaire d'amener encore plus de désirs, le plus souvent dans une tentative de défaire ce qu'un souhait précédent a causé.

La seule façon de se débarrasser d'un diable-aux-souhais sans encourir plus de difficulté est de s'échapper de Ravenloft, le vendre ou de le donner à quelqu'un qui en prendra volontiers possession.

Ecologie: Le diable-aux-souhais est une créature magique d'origine inconnue. Cependant, depuis sa première apparition dans Ravenloft il ya quelques siècles, le diable n'a jamais causé que chagrin et misère. Passé de propriétaire en propriétaire, il a été dans tous les domaines ou îles à un moment ou un autre.

Pour une raison inconnue, il semble impossible au diable-aux-souhais de quitter le demi-plan de l'effroi.

D'innombrables théories ont été avancées pour expliquer ce phénomène, mais aucune n'a été étayées à ce jour.

### **ESPRIT IRRADIANT**

CLIMAT/TERRAIN : Ravenloft

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Nul

INTELLIGENCE : Génie (17-18)

TRÉSOR : E, S

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 8

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 10

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-10)

ATTAQUES SPÉCIALES : Rayons aveuglants



DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : Moyenne (1,5-1,8 m de hauteur)  
MORAL : Spécial  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 1000

Un esprit irradiant est le fantôme d'un puissant paladin ou d'un clerc loyal bon tué tout en poursuivant une cause sainte. L'angoisse qui remplit son cœur retient son esprit sur le demi-plan et se moque de lui ainsi que de l'échec de sa quête.

L'esprit est presque impossible à voir car il apparaît dans un flash brillant et aveuglant de lumière blanche. Les quelques personnes qui ont réussi à pénétrer cette aura disent que l'esprit à l'intérieur est une figure en proie à l'agonie constante des actes qu'il est forcé d'effectuer.

L'esprit irradiant conserve la même connaissance des langues qu'il avait de son vivant. Cependant quand il parle sa voix est pleine de remords, de tourments, de tristesse et de chagrin.

Combat: Les esprits irradiants sont obligés de hanter le sol où ils sont morts. Ils peuvent opérer à moins de 1,6 km de leur site, mais restent souvent dans une ruine ou un autre emplacement fixe.

Les créatures qui regardent simplement l'image de l'esprit irradiant doivent faire une sauvegarde contre les sorts ou être aveuglé pendant 1d4 rounds.

L'esprit peut utiliser ce pouvoir à volonté. Dans ce cas, le fantôme concentre ses énergies et envoie en permanence des impulsions qui aveuglent ceux qui le regarde. Il peut utiliser cette capacité une fois par round, affectant toutes les créatures dans un rayon de 7,5 mètres qui le regarde directement. Une sauvegarde contre la paralysie annule l'attaque, mais son échec signifiera une cécité permanente. Une séquelle inquiétante de l'attaque est une cicatrice blanche sur les pupilles qui ressemble à un crâne humains souriant. Un personnage qui a été aveuglé de cette manière subit un malus de -2 à son score de Charisme lors d'un jet de réactions des PNJ. Le peuple de Ravenloft, en particulier les Vistani, ne fréquenteront normalement pas quelqu'un qui a été marqué par les horreurs de ce monde.

Les esprits irradiants ne peuvent être blessés que par des armes magiques +1 ou mieux. Les armes en argent peuvent aussi leur faire du mal, mais elles ne leur feront que demi dégâts. Ils peuvent être repoussés comme des fantômes et les éclabousser avec de l'eau bénite leur cause 2d4 points de dégâts.

La seule façon de libérer l'esprit tourmenté est de terminer la quête qu'il exécutait au moment de sa mort. Habituellement, les obstacles rencontrés lors de la quête sont bien pires que l'esprit irradiant. Cependant, si cela est réalisé, l'esprit apparaît comme elle fut de son vivant, remercie les personnages, et disparaît dans les plans inférieurs.

Habitat / Société: Les esprits irradiants hantent souvent une ruine ou un site impliqué dans l'achèvement de la quête qu'ils étaient en train d'accomplir au moment de leur mort. Ils permettront généralement à un personnage loyal bon d'aller et venir dans ces lieux sans être gênés, mais empêcheront les autres (en particulier ceux d'alignement mauvais) d'entrer sans permission. Les personnages de tous alignements qui découvriront le cadavre de l'esprit seront en quelque sorte irrespectueux envers lui et seront certains d'être attaqués.

Découvrir la quête de l'esprit est souvent aussi difficile que de l'achever, mais les récompenses sont souvent triples. Les héros peuvent libérer l'esprit tourmenté, recueillir des trésors et de l'expérience au cours de la quête et la quête se traduit presque toujours en marge d'un plus grand mal. L'esprit va faire ce qu'il peut pour aider ceux qui tentent de compléter sa quête, mais il lui est interdit de répondre à des questions directes sur le sujet, même sous une contrainte magique.

Ecologie: Un prêtre ou paladin qui meurt tout en poursuivant une cause juste peut s'élever en esprit irradiant 2-8 (2d4) mois après sa mort. Cependant, pour qu'un esprit irradiant se forme, la quête que le personnage était en train d'accomplir doit être d'une extrême importance. En règle générale, l'échec de cette mission doit ressembler à quelque chose d'aussi terrible que l'effondrement total de l'église du personnage.

## ANNEXE II : Les Tests de Peur

**Quand Faire un Test de Peur :** Il faut qu'un personnage effectue un Test de Peur quand il affronte quelqu'un (ou quelque chose) qui le menace avec une force ou une puissance écrasantes. Il faut que la victime sache, soupçonne ou croit qu'elle est surpassée. Il faut que le danger soit imminent. Et il faut que la menace soit active (une fosse sans fond est mortelle, mais généralement elle ne requiert pas de Test de Peur).

En règle générale, n'importe lequel des exemples suivants implique « une puissance ou une force écrasante » :

1. Les dés de vie de la « menace » sont supérieurs au double du total des dés de vie du groupe tout entier (les aventuriers qui sont réellement en train d'affronter la menace).
2. Les dégâts maximums que la (les) créature peut (peuvent) infliger sont suffisants pour tuer le personnage le plus robuste du groupe en seulement un round (dans ce cas, on entend par « le plus robuste » celui qui a le plus de points de vie).
3. Les aventuriers qui ne peuvent pas lancer de sorts n'ont pas d'armes ou de forces magiques suffisantes pour blesser la (les) créature(s).

Bien sûr, un personnage peut seulement supposer que l'une de ces trois conditions est vraie. Si les personnages ne soupçonnent même pas qu'ils sont surclassés, il faut que le MD décide si un Test de Peur est approprié. Ce que les personnages croient est plus important que ce qu'ils savent. Si les personnages n'y perçoivent pas une menace, ils ne sont pas obligés de faire un Test de Peur, même si cette menace est réelle. De même, une puissante illusion peut déclencher un Test de Peur, bien que la menace soit fausse. Dans ces circonstances, la taille et l'apparence du monstre sont plus importants que ses pouvoirs réels. Utilisez les Tests de Peur avec parcimonie. Les PJ sont soi-disant des aventuriers aguerris. Ils devraient être capables d'affronter des monstres coriaces sans avoir à effectuer de Tests de Peur, pourvu qu'ils croient qu'ils ont une chance de survie raisonnable. Quand les joueurs pensent qu'ils ont pratiquement perdu tout espoir de survie, alors exigez des Tests de Peur. Cela ne signifie pas que les joueurs aient raison - juste qu'ils le ressentent ainsi.

Tout objet ou sort qui ne permet pas à la créature (ou à la menace) de nuire à un PJ dispense d'un Test de Peur. Les huiles et les armures éthérées en sont de bons exemples (voir le chapitre sur les objets magiques pour des descriptions mises à jour de ces objets). Un sort d'*émotion* lancé *avant* une rencontre pour insuffler du courage annulera le Test de Peur et donnera au personnage les bonus d'attaque spécifiques à ce sort.

**Comment faire un Test de Peur :** Un Test de Peur correspond à un jet de sauvegarde contre la Paralyse pour AD&D ou un jet de Volonté (DD 10) pour D&D 3.5 ou D20. On applique cette sauvegarde parce que la peur attaque l'esprit de la victime, et requiert une force de volonté exceptionnelle pour lui résister. « L'ajustement contre la magie » donné par la Sagesse s'applique automatiquement et compte pour le courage mental du personnage. Cependant, l'attaque n'est pas magique ; la résistance naturelle à la magie n'a aucun effet sur la peur émotionnelle.

Toutefois, les sorts et objets magique peuvent protéger les personnages de la peur en leur donnant confiance en leur capacité de survie. La magie qui protège en partie, ou dont la protection n'est pas garantie, ajoute un bonus de +4 au jet de sauvegarde du personnage. Par exemple, *protection contre le mal* dans un rayon de 3 mètres n'est pas garanti car la créature a elle-même un jet de sauvegarde pour annuler le sort. Sans attendre le résultat du jet de sauvegarde de la créature, il faut que le personnage effectue quand même un Test de Peur, mais il a un bonus de +4. Un personnage qui porte un anneau de résistance au feu gagnerait aussi un bonus de +4 à son jet de sauvegarde lorsqu'il se trouverait face à un molosse satanique cracheur de feu. Quand on utilise le sort *émotion* pour donner de l'espoir, les personnages reçoivent le bonus de +2 aux jets de dés décrit pour ce sort, en plus du bonus de +4.

Le tableau ci-dessous énumère des ajustements ordinaires pour les Tests de Peur. En tant que MD, nous vous encourageons à en appliquer d'autres comme il vous convient ; certaines choses donnent plus de frissons que d'autres. Tout autre ajustement qui affecte normalement une sauvegarde contre la Paralyse (AD&D) ou la Volonté (D20) affecte aussi un Test de Peur.

<b>Tableau des ajustements aux Tests de Peur</b>	
Sort particulièrement utile contre la rencontre	+4
Objet magique particulièrement utile contre la rencontre	+4
Ami ou famille en danger	+4
Affronter de nouveau la menace le même jour	+1
Savoir comment une rencontre similaire a été vaincue	+2
Vaincu précédemment par une rencontre similaire	- 2

**Rater un Test de Peur** : Quand un personnage rate un Test de Peur, il a des chances de lâcher tout ce qu'il est en train de tenir (il lui arrive la même chose quand il est affecté par un sort de terreur). La chance de base est de 60% au premier niveau (ou avec 1 dé de vie). Chaque niveau au-dessus du 1er réduit les probabilités de 5%. Ainsi, au 10ème niveau, le personnage a seulement 15% de chance de lâcher des objets. La chance minimum est de 10%.

Qu'il lâche ou non quelque chose, un personnage qui rate un Test de Peur est « terrorisé ». L'instinct de survie prend le dessus, et il n'a pas d'autre choix que de PARTIR D'ICI ! Il ira n'importe où tant que cela le met à une certaine distance de la menace. Si la créature (ou les créatures) qui le menace gagne l'initiative, elle gagne 1 round d'attaque gratuites de dos. Après quoi elle peut continuer à attaquer de dos si elle peut suivre sa victime terrorisée (rappelez-vous qu'il faut qu'un monstre ait le double de la vitesse de déplacement de sa victime pour la suivre et l'attaquer en même temps). Pour éviter une scène de dessin animé, un MD gentil peut permettre à des personnages qui sont continuellement mis en pièce de courir vers un cul-de-sac. Une fois acculés, même des personnages terrorisés peuvent combattre.

Quand un personnage ne peut pas fuir, il peut se tourner et affronter la menace. Il lui faut simplement un round pour rassembler ses esprits. Après quoi il peut combattre avec une pénalité de -2 à tous ses jets de dés, y compris ses jets « pour toucher » et ses jets de dégâts. Sa classe d'armure est aussi diminuée de 2, parce que sa capacité défensive est diminuée. Les magiciens et prêtres terrorisés ont les mains tremblantes ; les sorts ont 25% de chance de base, moins le niveau du jeteur, de cafouiller.

**Récupérer de la peur** : Une fois que la source de la peur est déplacée ou ne représente plus une menace, le personnage terrorisé retrouve son sang-froid ordinaire en 1d4 rounds. Un prêtre ou un magicien peut aussi apaiser la peur avec la magie adéquate. Des exemples incluent sorts d'apaisement, d'oubli et d'émotion. Si le personnage affronte toujours la menace, le sort d'oubli permet d'effectuer un nouveau Test de Peur. Le courage insufflé par le sort d'émotion annule simplement les résultats des Tests de Peur ; il ne donne pas de bonus d'attaque à moins que le magicien ne le lance à nouveau après avoir dissipé la peur.



## Carte et légende\* :

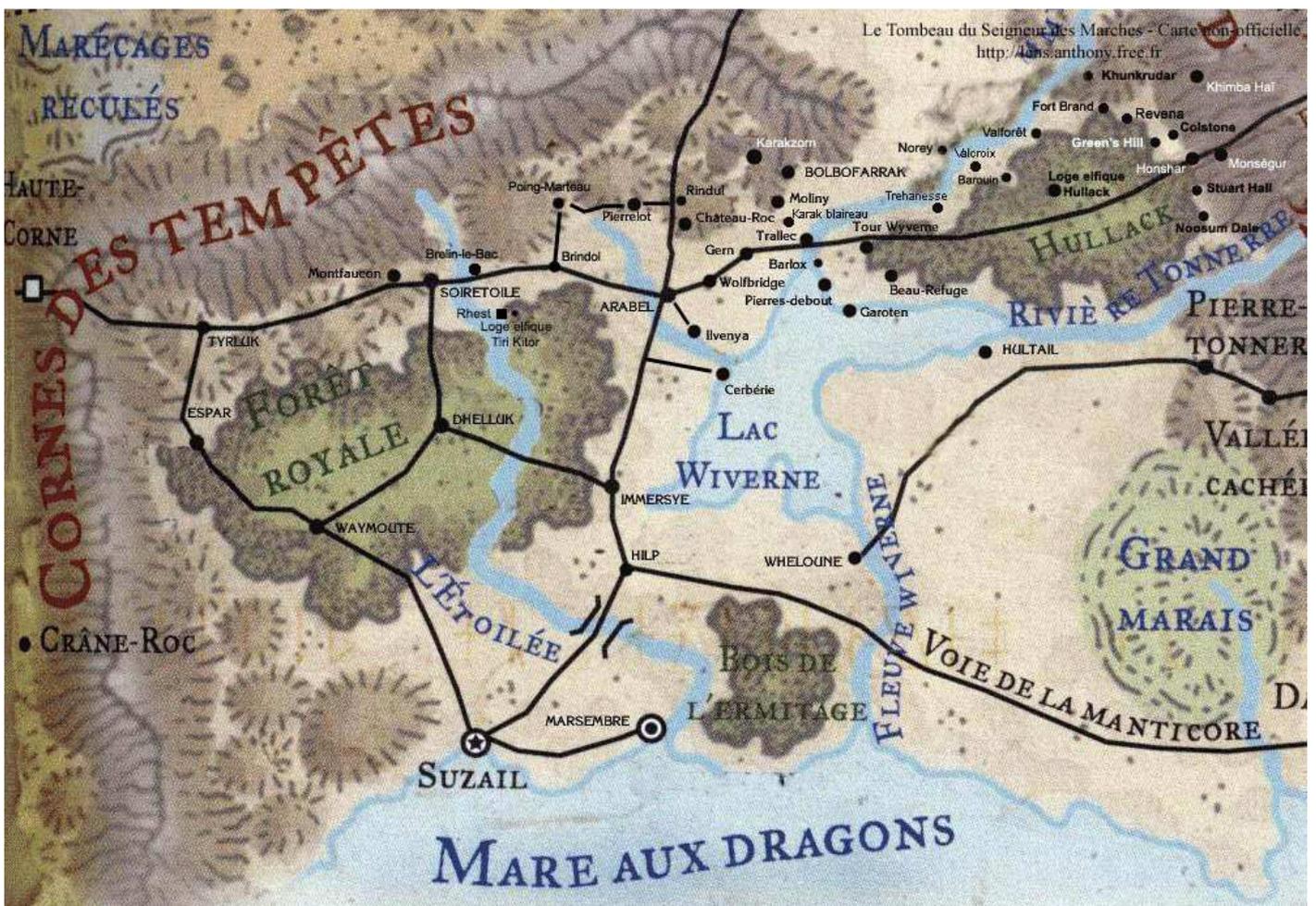
1. Citadelle et prison
2. Palais, Cour de justice
3. Maison Maliir ( Famille noble)
4. Demeure d'Asgetrion l'Érudite, spécialiste des montres, de la pétrification.
5. Maison de la Dame, Temple de Tymora
6. Au repos du Dragon, Résidence royale
7. Demeure de Doust SulBois, Ancien Seigneur de Valombre
8. La Bannière du Voyageur, Auberge
9. Les Lampes, magasin d'équipement
10. Le Bazar, colporteurs et camelots
11. Porte du Géant Pétrifié, porte Est
12. Relais des Gardes de l'Est, Auberge
13. Dépôts du Trône de Fer, Compagnie marchande
14. Entrepôts de Khelve le Marchand
15. Dépôts des Mille Têtes, compagnie marchande.
16. Dépôts de l'œil du Dragon, compagnie marchande
17. L'Épi de Blé, Temple de Chauntéa
18. Porte de Calantar
19. QG de la Compagnie de Mercenaires Corbeau Rouge.
20. Dépôts royaux
21. Dépôts du Véritable Ecu, compagnie marchande
22. Porte de la Haute Corne
23. Auberge du Loup Nocturne
24. Le Souffle de la Joie, Pension de Famille
25. Le Baiser de Raspal, salle des fêtes
26. Dépôts des Six Coffres, compagnie marchande
27. Dépôt de Gelzunduth
28. Dépôt de Gelzunduth
29. Maison Gelzunduth ( Réputation de faussaire)
30. Demeure de Dame Myschantia l'Enchanteresse
31. Maison Kraliqh, clan marchand
32. Maison Thond, clan marchand
33. Puit
34. Maison Misrin, clan marchand
35. Maison Hiolar, clan marchand
36. Chez Shassra, pension de famille
37. Au repos du Faucon, Auberge
38. Maison Nyaril, clan Marchand
39. L'Écu Vigilant, gardes du corps à louer
40. Chez Dulbiir, location de costumes, bijoux et escortes
41. Mulkaer Lomdath, excellent tailleur
42. Au fendeur de Gobelins, auberge
43. Mher Tzintin, prêteur sur gage / changeur
44. Le Souffle de la Joie, Chapelle de Lliira
45. Soie et fourrures de Jhamma
46. La Tour qui Fume, Demeure de la magicienne Jestra
47. La Roue du Commerce, Chapelle de Waukyne
48. Siège de la Guilde des Naturalistes
49. L'Herbe Folle, officine de Jean l'apothicaire

50. Le Cristal Khammath, magasin de composants pour magicien
51. Le Masque Noir, Taverne
52. Maison Baerlear, Clan Marchand
53. Au Guerrier Prudent, Magasin d'armes en tous genre.
54. Le Bouclier de Heaum, Magasin d'armures et de boucliers
55. Au Boulier Bleu, demeure de Maître Grassepath l'usurier
56. Au lion à deux têtes, Taverne
57. Au Serpent Dressé, Taverne
58. Au fouet lové, Taverne
59. Au Beau Sourire, salle de banquet
60. GardeFer, Commanderie des Porte-Glaives de Heaum
61. Au Grand Serpent, Auberge passant de plan en plan
62. Chez Hundar, tapis, parfums et lanternes
63. Chez Lardon, serviteurs, escortes, porteurs.
64. Statue de Shalmass, le Roi guerrier
65. L'Ecritoire, reliure, parchemins, livres
66. La Fiole Verte, clinique, boutique de médecine
67. L'Epée Rouge, chapelle de Tempus
68. Entrepôts
69. Entrepôt des Six Coffres, compagnie marchande
70. L'arc bandé, auberge elfe
71. Chez Laeduth, pension de famille
72. Le Grenier à Blé, auberge Halfing
73. Vaethym Olorar, fauconnier
74. Cher Saeder, fleurs et soie
75. A l'Affamé, restaurant halfing
76. Le calice, cabinet d'expertise, tailleur de bijoux, achat & vente de pierreries
77. Le Filet de Perles, robes, bijoux, lingerie.
78. Chez Nelzara, pension de Famille
79. Demeure du mage Theavos l'Obèse,
80. Les yeux et les oreilles d'Arabel, service de courrier et location d'escorte de caravanes.
81. Les volailles de Kelsar, volailles et gibiers à plumes vivants
82. Demeure de Mellomir, magicien et sage, spécialiste de l'histoire, de l'art divinatoire et prophétique
83. Auberge de la Pleine Lune
84. L'Oriflamme Orange, armurerie spécialisée dans les petites tailles
85. Le paradis des Dames, vêtements chics
86. Aux bottes du soldat, taverne
87. La strige rouge, auberge
88. Entrepôts du clan Misrin
89. Le lit de Velours, maison de passe
90. La Lame Brûlante de Maître Grugni, forgeron nain
91. La Demeure des Chants, chapelle de Milil
92. Siège de la Guilde des porteurs d'Eau
93. Le Crâne Fumant, Spécialiste de l'identification des potions et des objets magiques, Maître Mage Hicien
94. Le Guerrier fatigué, auberge
95. Siège de la Guilde des Aubergistes
96. Chez Zeltar, quincaillerie
97. Chez Naneatha, salle de banquet
98. Le Dracollic Dansant, Taverne
99. Chez Thael Dlim, parchemins et proclamation

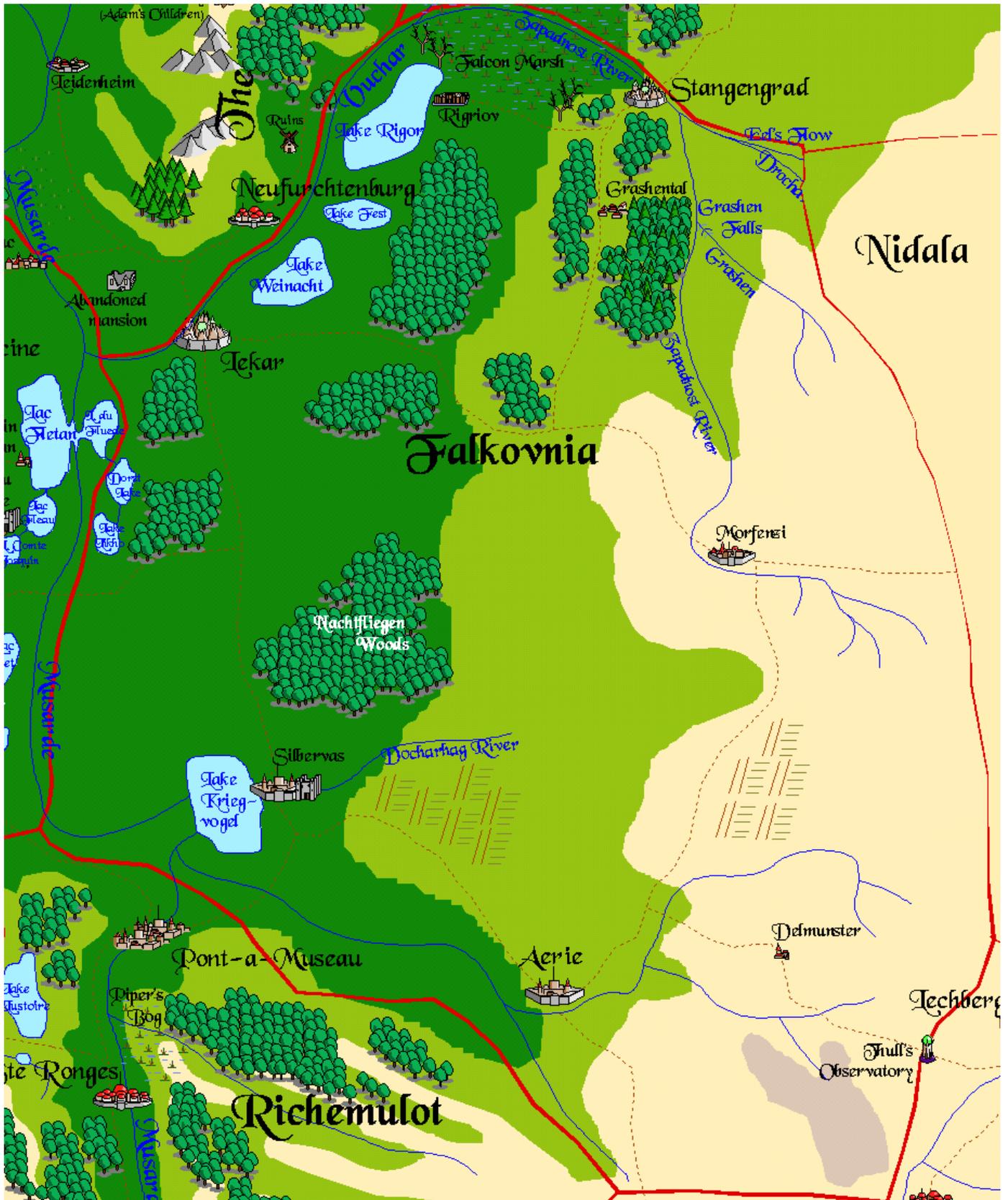
100. Le rouleau rôti, auberge
101. Daglar Maermeet, armurier
102. Orphast Ulbanast, scribe, cartographe, généalogiste
103. Au clair de la Lune, Soirée dansante
104. Entrepôts
105. L'orgueil d'Arabel, Auberge
106. Les Trois Soeurs, quincaillerie, vêtements et autres articles
107. Nulrouve Dornar, potier
108. Chez Filiario, nourriture exotique
109. La masse Bleue, auberge
110. Entrepôt du clan Baeler
111. Maison de Lheskar Bhaliir, propriétaire des tavernes le Dragon Dansant et le Dracolic Dansant et receleur notoire.
112. Le Dragon Dansant, taverne
113. Le Coffre Ouvert, quincaillerie, liquidation de caravanes, écoulement de marchandises volées
114. Ghastar Ulvarinn, Tailleur de pierre
115. Baalaimr Selmarr, charpentier
116. Dazniir Ralharphin, Charron
117. Cheth Zalbar, pourvoyeur de parfums, savons, de lotions, de teintures...
118. Barcerim Thabbod, cardeur
119. Boutique de lampes, lanternes...
120. Le palais de cuir de Tamthiir
121. Chez Zlhazir, exotisme, cadeaux et trésors rares
122. Psammas Durviir, tailleur
123. Les bains, bains publics, salle de lutte, salon de beauté
124. Le Temple, commanderie de l'Ordre de l'Aster
125. Le Valet d'ivoire, taverne
126. Hôtel particuliers de Conrad Mac-Leod
127. Chez Vondor, chaussures et bottes
128. Au festin, cantine
129. Entrepôt du clan Hiolar
130. Siège de la Guilde des Mercenaires
131. Forge de Laol La Main Noire
132. Entrepôt du Clan Misrin
133. Entrepôt du clan Kraliqh
134. L'Amie des Marchands, Chapelle de Waukyne
135. Le Lézard Paresseux, Taverne
136. La Griffes de la Manticore
137. Entrepôt du clan Nyaril
138. Entrepôt du Clan Misrin
139. L'Image Céleste, Chapelle de Déneïr
140. Les neufs brasiers, Auberge
141. Les Trois Bars, Auberge
142. Au Voyageur Fatigué, Auberge
143. Au clin d'œil, Maison de Passe
144. Entrepôts des Milles Têtes
145. Le Marché aux porcs, vente de bétail
146. Entrepôts de l'œil du Dragon
147. Dépôt Dhalgim, huiles, charbon, bois
148. Le Crâne de l'Elfe
149. La Cockatrice de Cuivre, magasin d'équipement

- 150. Auberge d'Irripahar
- 151. La Manticore assassinée, auberge, lieu de transaction louche
- 152. Collège de Magie, (fin 1359)
- 153. La Main Humaine, Temple d'Azuth, (fin 1359)
- 154. La Cour des Miracles, œuvre caritative mise en place par Conrad Mac-Leod
- 155. La fin du Voyage, auberge - relais
- 156. Le Trèfle Rouge : herboristerie de Penzer
- 157. Martin Gomarabique : embaumeur, croque-morts
- 158. Le Voile Gris : Temple de Kelemvor
- 159. Le cimetière
- 160. Entrepôt

\* Légende du site : Le Tombeau du Seigneur de Marches (Site très complet, a voir absolument)



## ANNEXE IV : La Falcovnie et ses sites



### Chronologie de l'univers

L'histoire des Terres de Brumes est agitée de conflits sanglants, de révoltes et d'événements apocalyptiques. Il s'agit d'un univers artificiel, créé par la volonté d'une conscience que rien ni personne ne peut appréhender, qui s'étend au fur et à mesure du temps qui passe. Tous les événements qui suivent sont

datés selon le calendrier barovien. La Barovie étant le premier pays supposé à apparaître au sein des brumes, son système de datation fut ensuite communément utilisé par toutes les contrées qui sont ensuite venues se rassembler autour de ce domaine.

### **Formation: 350 à 449**

Les premiers siècles d'existence des Terres de Brumes sont marqués par l'isolation. Durant les premières décennies, le seul domaine existant fut la Barovie, microcosme auto-suffisant qui est dirigé depuis ce temps par Strahd Von Zarovitch, Strahd "le Démon", un tyran qui n'apparaît que très rarement mais dont les villageois parlent avec terreur au coin du feu.

Cette période est décrite dans la nouvelle "Moi, Strahd: Mémoire d'un vampire".

### **Nouveaux Venus: 450 à 547**

Durant cette période, le domaine de Borca devint la terre natale d'un nouveau peuple, les mystérieux Vistanis. Leur dirigeante, Madame Eva, fut rapide à s'apercevoir des pouvoirs du vampire Strahd et passa une alliance tendue avec lui. Le lieu d'origine de ce peuple est inconnu mais ils possèdent depuis cette époque des pouvoirs sur les brumes qu'aucune autre créature ne parvient à maîtriser. En plus des Vistanis, d'autres étrangers sont attirés par les brumes, les plus importants étant Jander Sunstar et la liche Azalin.

C'est durant cette période que Strahd eut à faire face à son premier grand challenge. Un groupe de héros qui s'égarèrent dans les brumes du demi-plan de l'effroi entra dans le château de Strahd, le château Ravenloft, avec l'intention de détruire le vampire. Aucune trace de ce groupe ne fut jamais retrouvée mais on murmure que durant le combat qui les opposa à Strahd, les murs du château tremblèrent et une aile entière s'enflamma.

### **Expansion: 547 à 587**

Bien que le second domaine des terres de brumes soit apparu en 547 (Forlorn), ce n'est que durant son troisième siècle d'existence que le demi-plan commença réellement à grandir. Au cours des décennies qui suivirent, une douzaine de nouveaux domaines apparurent. Ce qui causa cette expansion soudaine est inconnue mais elle semble s'accélérer avec les années depuis ce moment.

Des siècles d'isolation laissèrent les habitants de la Barovie xénophobes. Les résidents des nouveaux domaines avaient des langues différents, des traditions et des croyances "déviantes". Comme les baroviens, ils furent réticents à faire confiance à leurs voisins. Cette tradition isolationniste et dédaigneuse n'a pas changé depuis. Les langues se sont certes uniformisées mais les habitudes ont la vie dure.

Tard au cours de ce siècle, une terre dévastée nommée Bluetspur rejoignit le continent naissant. Des créatures à moitié humaines à l'esprit ravagé se réfugièrent en Barovie, doublant la population d'un village. Ils clamaient que leur terre natale avait été ravagée par une race monstrueuse et étrange, se nourrissant des cerveaux de leurs victimes. Le sud du continent devint réputé comme un repaire de monstres.

C'est à cette période qu'apparurent les premières îles de la terreur, comme Har'Akir et Paridon. La population de la plupart de ces domaines mettront des décennies à s'apercevoir qu'il y a d'autres terres que les leurs errant au gré des brumes.

### **Le Fléau: 568 à 699**

Le quatrième siècle d'existence du demi-plan se termina avec un événement si dévastateur qu'il restera à jamais marqué dans les mémoires. Durant l'été 588, une tempête massive et extrêmement violente exterminera toute vie au sein des montagnes de Arak. Avec le temps, la tempête se calma mais toute la surface des montagnes est désormais dénuée de toute vie. La tempête modifia la géographie, déplaçant les monts de la lamentation des kilomètres à l'ouest et formant le domaine de Keening. Ces deux régions désolées étaient maudites et les voyageurs les évitent depuis cette époque.

Le siècle suivant cette évènement vit l'apparition de la mer des douleurs à l'ouest, tandis que l'expansion du demi-plan s'accéléra d'un coup, des îles apparurent en masse telles des tumeurs tandis que le continent poursuivait son expansion. La mer fit apparaître le commerce entre les pays les plus développés et permit au nord du continent d'atteindre un nouveau seuil. C'est aussi à cette époque que les premières religions communes à plusieurs domaines apparaissent. L'église de Ezra ainsi que celle du Législateur apparaissent, leur conflit pour la domination de la populace ne s'est toujours pas calmé des siècles plus tard.

### **La Campagne de l'Homme Mort: 700 à 734**

L'apparition du Dementlieu va provoquer un séisme politique au sein du continent car un nouveau type de criminel surgit avec la venue de ce domaine: l'assassin politique. La Borca et l'Invidie en firent les frais en premier, les dirigeants devenant sûrement gênant pour le sombre seigneur du Dementlieu. Ce pays devint très rapidement le centre culturel de tout le continent tabdis qu'au sud, le Sithicus, dirigé par un chevalier terrifiant, sortait des brumes.

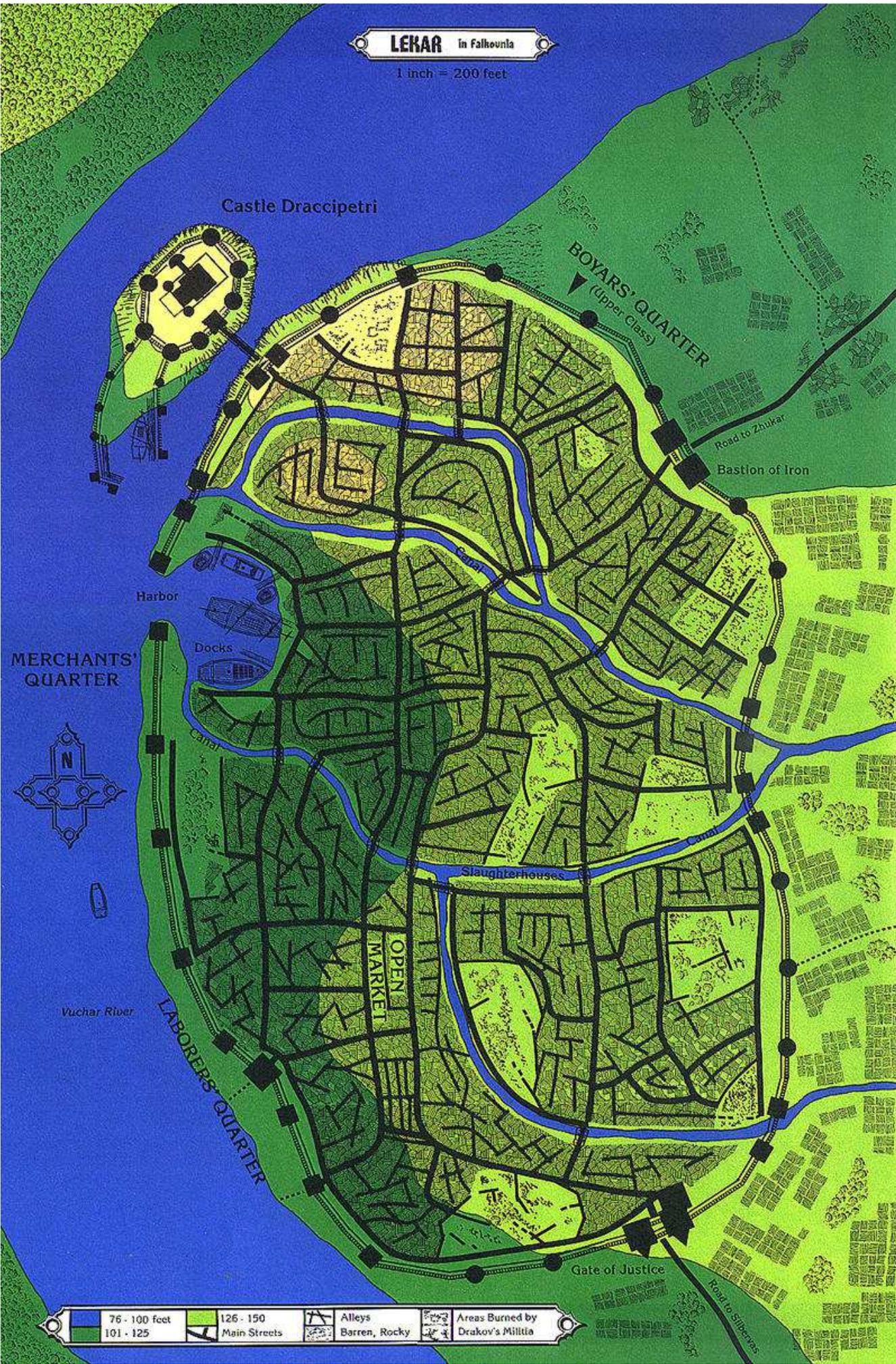
Mais aucun de ces évènements ne marqua autant l'époque que la campagne de l'homme mort. Jusqu'à ce que Vlad Drakov apparaisse, les conflits armés étaient inconnus au sein des terres de brumes.

Les guerres qui ravagèrent le continent naissant entre la Falkovnie et le pays voisin de Darkon furent sanglantes. Drakov envoya ses troupes envahir son voisin à quatre reprises. Ignorant que le dirigeant du Darkon possédait de grands pouvoirs sur les morts (et les morts-vivants), Vlad Drakov envoya ses armées à la mort pour augmenter la taille de son royaume. Il semble aujourd'hui certain que Drakov ne comprenait pas, à cette époque, la nature de sa prison. Chaque défaite ne fit qu'accroître sa rage de vaincre. Les Brumes ne reconnaissent que leurs frontières, pas celles des hommes et des armées.

Bien qu'aucun livre d'histoire ne raconte ce fait, un évènement de grande importance eu lieu au cours de la campagne. Après qu'un clan particulièrement vicieux de vistani le manipule et qu'un vampire anéantisse sa famille, un humble docteur Darkonien, Rudolph Van Richten, dédia sa vie à combattre les horreurs de la nuit. Son choix allait exposer les faiblesses des créatures et créer un héritage de connaissance, de sagesse et de chasse...

**LEKAR** In Falkounla

1 inch = 200 feet



76 - 100 feet	126 - 150	Alleys	Areas Burned by Drakov's Militia
101 - 125	Main Streets	Barren, Rocky	

## VLAD DRAKOU'S CASTLE

**T**his imposing castle belongs to Drakov, lord of Falkovnia. The palace dominates a small, craggy island near Lekar. Sewage from the castle spills into the water. Narrow drain tunnels at the base of the rock carry the faint, anguished cries of prisoners, who are trapped in the castle's dungeons.

**1. Towers:** Thick and squat, these towers are the first part of the castle that a person on the river bank sees. The towers and the heavy wall that joins them create a formidable impression. Clearly, it would be as difficult to breach this fortress from within as from without.

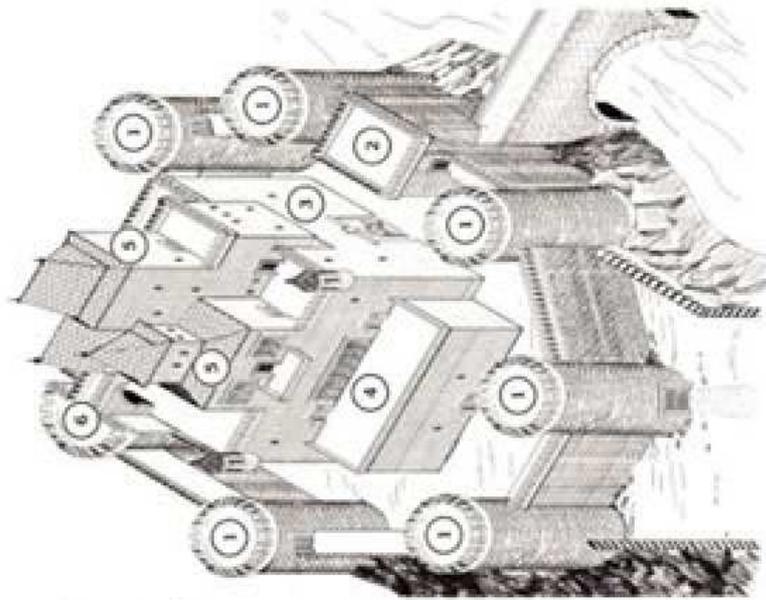
**2. Gatehouse:** This building creates a gaping maw through which visitors approach the castle. The sharp iron teeth of the portcullis overhead discourage dallying at the gate.

**3. Main Keep:** The large, common rooms lie in this section of the castle, including the dining hall, trophy rooms, judgement hall, and others.

**4. Garrison:** A small garrison of hard-picked soldiers occupies this dismal, boxy wing.

**5. Vlad's Residence:** This wing contains the private quarters of Vlad and his family. In the surrounding lands, wild stories are told of the decadence and opulence in these rooms.

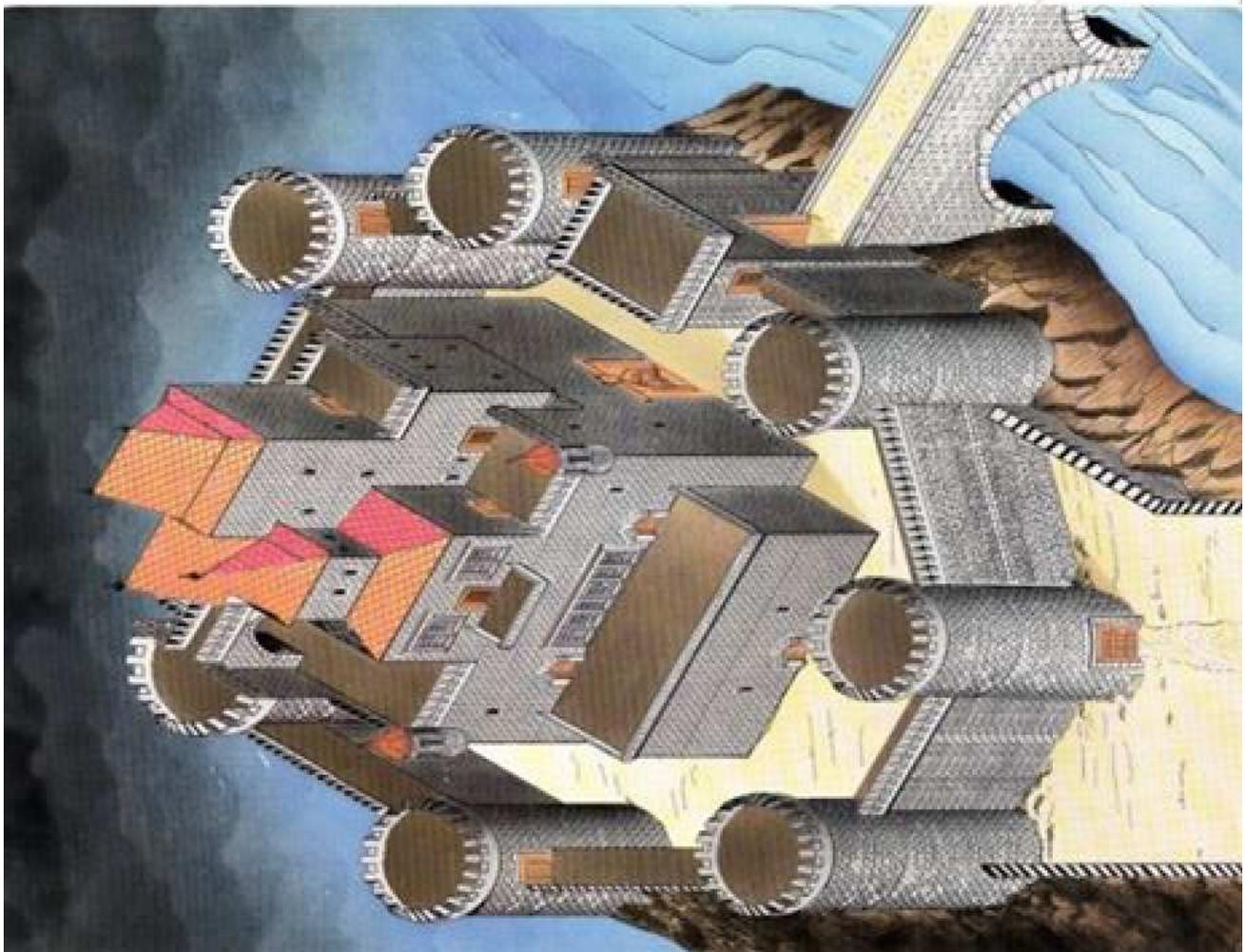
**6. Hall Tower:** Also known as



"Vlad's Tower," this structure was added at his command. From the west bank of the river, Drakov sometimes can be seen upon the tower, surveying his lands.

"Dracpitr!"

© 1998 TSR, Inc. All Rights Reserved.



Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

PREMIÈRE PARTIE D'UN TRYPTIQUE, CETTE HISTOIRE SE PASSE DURANT L'ANNÉE DU DRAGON, EN L'AN 1352 DU CALENDRIER DES VAUX. LE TEMPS DES TROUBLES EST ENCORE LOINTAIN ET AZOUN IV A SUCCÉDÉ À SON PÈRE RHIGAERD II IL Y A MAINTENANT SEIZE ANS, CEPENDANT C'EST UN ROI QUI N'A GUÈRE D'EXPÉRIENCE MILITAIRE ET COMPTE TROP SUR LE PRESTIGE ET LE RESPECT QU'IMPOSE SA MAISON POUR SE SOUCIER D'UN ENNEMI. SA TROP GRANDE CONFIANCE VA LUI COÛTER CHER. LA DERNIÈRE CHOSE À LAQUELLE IL S'ATTENDAIT ÉTAIT QUE LE PREMIER FRONT SUR LEQUEL IL MÈNERAIT SES DRAGONS POURPRES PERSONNELLEMENT SERAIT CELUI D'UNE GUERRE CIVILE.

EN EFFET, GONDEGAL, UN GUERRIER TRÈS EXPÉRIMENTÉ À LA TÊTE D'UNE ARMÉE PUISSANTE DE MERCENAIRES VÉTÉRANS, A PRIS LA CITÉ D'ARABEL, ET Y A INSTALLÉ SON FIEF, DANS LA CITADELLE, TANDIS QUE SES MERCENAIRES PILLAIENT LE PALAIS CONTIGU. IL PENSE POUVOIR TENIR TÊTE AUX DRAGONS POURPRES ET CRÉER UNE NATION INDÉPENDANTE UNE FOIS QUE LE CORMYR SERA LASSÉ DE L'ATTAQUER. AZOUN A BESOIN DE TOUTES LES PERSONNES DE BONNE VOLONTÉ POUR REPRENDRE ARABEL. PUISQUE LES LOIS DU CORMYR SUR LE PORT D'ARMES SONT TRÈS STRICTES, ET QU'ELLES ENJOignent TOUS LES GROUPES D'AVENTURIERS À DEMANDER UNE ORDONNANCE ROYALE, À DÉCLINER LEURS IDENTITÉS ET À INFORMER DE LEURS AGISSEMENTS, LES PERSONNAGES-JOUEURS SERONT TRÈS VITE ENRÔLÉS DANS CETTE BATAILLE.

AUTEUR : GEOFFREY GRUNTZ



VLAD DRAKOV DE FALKOVNIE

