

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

MARK LAIN

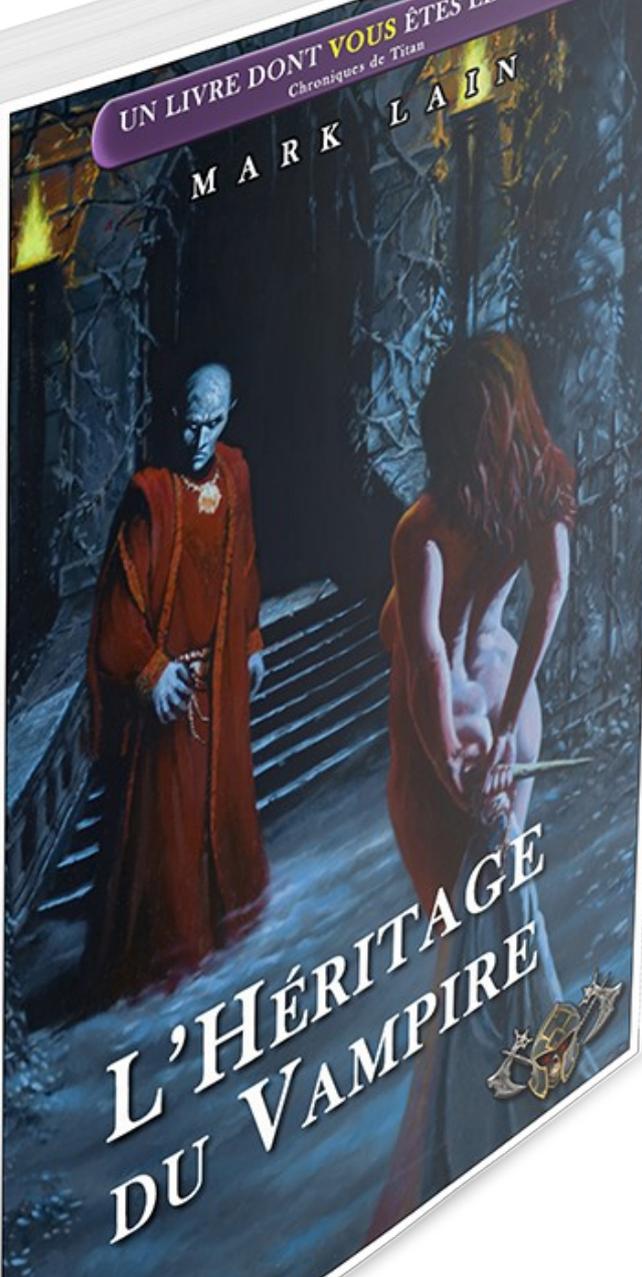


11

L'HÉRITAGE DU VAMPIRE

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

BRUENOR
JEUNESSE



L'HÉRITAGE
DU VAMPIRE

BRUENOR JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 11

L'HÉRITAGE DU VAMPIRE

Vous êtes un ancien soldat reconverti en notaire et vous vous retrouvez chargé de régler une succession pour le compte de deux jumelles portant le nom de Ingrid et Angharad Heydrich. Les deux soeurs vont obtenir un château délabré et les terres environnantes en Mortvanie et vous pensez que leur faire visiter leur héritage ne va être qu'une formalité bien payée. Malheureusement la visite ne va pas se passer comme prévu.

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seules armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

Couverture illustrée par John Dotegowski

Traduit de l'anglais par Bruenor

BRUENOR JEUNESSE



L'Héritage du Vampire

de Mark Lain

Chroniques de Titan / 11



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : *Legacy of Vampire* mise en ligne sur le site fightingfantasy.com

Illustration de couverture de John Dotegowski

Couverture réalisée par Stteiph

NOTES DE L'AUTEUR

Cette aventure est une suite / hommage aux Défis Fantastiques de Keith Martin : Le Vampire du Château Noir et La Revanche du Vampire. Il n'y a pas besoin d'avoir joué ces livres avant de jouer à L'Héritage du Vampire, mais se familiariser avec ces deux livres permettra au joueur de tirer le meilleur parti de l'expérience et de pleinement profiter des références qui y sont faites. J'ai intentionnellement essayé de respecter l'univers créé par Keith Martin en reprenant des références aux légendes européennes liées aux vampires et le système de jeu initial avec notamment le score de Foi. Je n'ai pas repris le système des Points de Sang car, dans cette troisième aventure, vous n'avez pas pour mission de tuer le Comte Reiner Heydrich contrairement aux deux premiers volets.

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DE MORTVANIE

L'Héritage du Vampire est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILITÉ, ENDURANCE, CHANCE et FOI. Ecrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

Habilité, Endurance, Chance et Foi

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case FOI de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

La FOI représente votre capacité à faire face à des situations troublantes et inhabituelles, mais attention avoir un total de FOI trop élevé peut également attirer l'œil des créatures maléfiques.

Vos points d'HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos *Totaux de Départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *Totaux de Départ*. Ce qui n'est pas le cas de la FOI qui peut dépasser son *Total de Départ*.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :

tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats)
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque assaut vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs Forces d'Attaque et faites de même avec la vôtre. L'assaut se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Habilité

Il peut arriver au cours de votre aventure que l'on vous demande de *tester votre Habileté*. Procédez de la même manière que pour *tenter votre Chance*. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score d'Habilité actuel, vous avez réussi votre test et le résultat ira en votre faveur. Si le résultat obtenu est supérieur à votre score d'Habilité, vous avez échoué à cette épreuve et vous devrez en subir les conséquences. Cependant, contrairement au test de Chance, vous ne devez pas soustraire 1 point de votre score d'HABILITÉ chaque fois que vous *testez votre Habileté*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Parfois il vous sera demandé de restaurer vos totaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE. Vous ne devez le faire que si cela vous est précisé dans le texte. Vous devrez trouver de la nourriture au cours de votre aventure pour récupérer des points d'ENDURANCE car vous ne commencez avec aucun repas. Souvenez-vous que votre HABILETÉ, ENDURANCE et CHANCE ne doivent jamais dépasser leur *Total de Départ*.

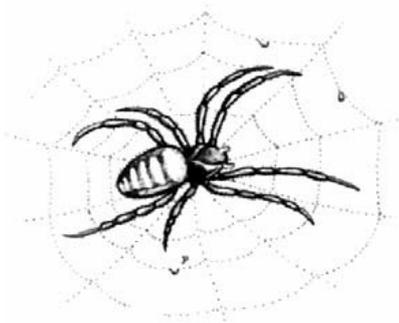
Équipement et provisions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. A part vos vêtements, vous êtes armé d'une épée courte et portez un sac à dos où ranger vos provisions et vos trouvailles. Vous pourrez être amené à trouver des provisions sous forme de repas redonnant chacun 4 points d'ENDURANCE lorsque vous les consommez. Vous pourrez les manger à tout moment sauf au cours d'un combat. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous.

Quelques Conseils

Il y a plusieurs chemins possibles au cours de cette aventure. Cependant, il vous faudra probablement plusieurs tentatives pour trouver la voie la plus facile. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans doute très dangereux. Cependant, à mesure que vous explorerez et deviendrez familier de ces lieux, vous apprendrez à les éviter.



Feuille d'Aventure

Habilité
Total de départ:

Endurance
Total de départ:

Chance
Total de départ:

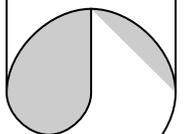
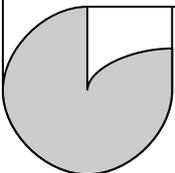
Equipement:

Foi
Total de départ:

Provisions:

Rencontre avec un monstre

Habilité:
Endurance:



UN DOSSIER DE PLUS

Vous êtes un notaire, même si vous avez auparavant fait partie de la vaste armée de Salamonis, ce qui signifie que vous savez comment vous servir d'une lame si le besoin s'en fait sentir et, même après dix ans passés dans votre nouvelle carrière, vous portez toujours une épée courte juste au cas où vous auriez besoin de vous défendre dans les rues dangereuses des villes d'Allansia.

Aujourd'hui, cependant, vous préférez de beaucoup la minutie et le détail (sans parler de l'aspect relativement sûr et lucratif) de la bureaucratie juridique. Votre assistant vous a présenté une boîte intéressante. Le contenu de celle-ci vous a conduit à entreprendre le long voyage d'Allansia vers l'Ancien Monde sur un navire marchand - un voyage qui vous a pris la plus grande partie des deux dernières semaines et, depuis votre arrivée vous avez entrepris de noter dans votre journal les différences que vous avez remarquées entre l'Ouest et l'Est de Titan notamment au niveau des habitants et de l'environnement.

L'affaire qui vous a amené ici est celle de deux sœurs jumelles Ingrid et Angharad Heydrich, qui ont récemment hérité d'un château délabré ainsi que ses terres en Mortvanie, la région d'où est originaire la famille Heydrich depuis plusieurs générations. Les informations sur le château sont très limitées, ce qui ne vous donne que peu d'indications sur son ancienne utilisation en tant que lieu de pouvoir ou simple bâtiment de défense.

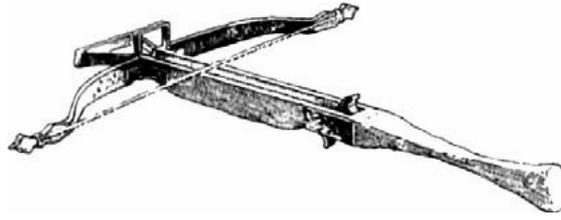
Vous n'avez pu retrouver aucune trace de l'identité des propriétaires précédents ce qui interpelle votre esprit juridique exercé, bien qu'il y ait un plan détaillé du château et des terres attenantes, ainsi qu'un croquis révélant l'ancien aspect grandiose du bâtiment. Le seul document présent dans la boîte qui aurait pu vous révéler des informations sur ses anciens habitants est considérablement endommagé, les bords noircis comme s'il avait été sauvé d'un incendie. Il s'agit d'une affiche jaunie qui relate la façon dont le château a finalement été brûlé pour mettre fin « une fois pour toutes », au « mal qui y résidait. ». Vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire au côté ridiculement sensationnel de cette description et à la manière dont les gens étaient si superstitieux il y a seulement un siècle de cela. Vous connaissez peu la Mortvanie qui est une région très éloignée dans le Nord que vous n'avez jamais eu à visiter jusqu'à présent, bien que vous ayez parfois entendu des contes et des histoires de vieilles femmes à son sujet et vous avez également remarqué que les plus anciens habitants de l'Ancien Monde auxquels vous avez pu parler se fermaient à l'évocation du château en ruine.

Vous avez reçu une lettre des jumelles peu de temps après votre arrivée sur le continent vous annonçant qu'elles voulaient vous rencontrer dans une auberge près du château, d'où vous avez l'intention de voyager ensemble pour voir les restes du bâtiment avant de rédiger l'acte officiel de transmission de propriété. Cela devrait être une succession assez simple à mettre en œuvre et pour laquelle vous allez facturer vos frais habituels pour ce genre de tâche, à savoir la somme rondelette de cinq cents pièces d'or. Vous prévoyez que cette affaire vous donne du travail pour trois jours, ce qui correspond à la durée pour laquelle vous avez réservé une chambre à l'auberge. Vous rassemblez les documents qui vous seront utiles et empruntez une diligence vers le Nord afin d'être à l'auberge à l'heure convenue pour le rendez-vous.

Il vous faut une journée entière pour atteindre votre destination et vous profitez de l'occasion pour relire les actes et les plans du château. Vous doutez que la rénovation du château puisse se faire sans consentir un grand effort financier, mais la terre qui l'entoure pourrait être exploitée pour des cultures. Vous rangez les documents dans votre sacoche en cuir quand un petit morceau de papier plié dans le fond de celle-ci attire votre attention.

Vous supposez qu'il devait se trouver parmi les documents endommagés et a glissé au moment où vous les avez sortis de votre sacoche. De par sa décoloration et son état général vous devinez que ce document est plus âgé que les autres et il est en grande partie indéchiffrable. Vous parvenez tout de même à repérer le nom de Siegfried qui apparaît plusieurs fois. La diligence fait quelques brusques embardées vers la gauche avant de s'arrêter. Le conducteur vient ouvrir la porte, abaisse les marches de fer, et vous offre sa main pour vous aider à descendre. Vous pliez les papiers précipitamment et vous prenez sa main pendant que vous descendez du véhicule. La nuit est déjà tombée, un brouillard épais vous empêche de voir très loin et vous ne pouvez rien distinguer d'autre que la lueur d'une lampe à huile qui brille au-dessus de

l'entrée principale de l'auberge dont la lumière perce à travers le brouillard projetant des ombres étranges sous l'effet du vacillement de la flamme. Vous jetez un coup d'œil rapide autour de vous tout en rejoignant l'entrée en quelques enjambées et vous êtes convaincu d'avoir vu l'éclat brillant d'une paire d'yeux lupins argentés dans le brouillard au-delà de la diligence. Vous vous persuadez que ceci n'est simplement que l'effet produit par la lampe qui se reflète dans l'air humide et vous pénétrez dans l'auberge où les jumelles se sont assises à une table près de la porte en vous attendant. Rendez-vous au [1](#).



1

Les jumelles se présentent et vous invitent à vous asseoir avec elles. Le tenancier vient à votre table et dépose trois assiettes de viande, un bol de légumes et des choppes de bière. Vous mangez tous trois avec enthousiasme et vous accordez pour dire que la cuisine est étonnement excellente pour un endroit si reculé. Vous discutez entre vous de vos voyages respectifs et vous commencez à vous sentir très détendu en compagnie des jumelles qui se révèlent très loquaces et avenantes. Angharad explique qu'elle est la plus jeune des deux de trois minutes et se présente comme la plus exubérante, bien qu'elles soient toutes les deux fascinantes, surtout leurs yeux, qui sont d'un bleu profond presque hypnotisant. Vous remarquez également que les deux jumelles ont de petits tatouages de têtes de lapin stylisés sur leurs poignets droits, sans doute un symbole de leur fraternité.

Vous essayez de garder la conversation aussi générale que possible (demain les affaires sérieuses commenceront), mais la volubilité des jumelles est contagieuse et peu à peu elles finissent par amener la conversation sur le contexte de leur héritage et la façon dont leur famille en est venue à vivre en Mortvanie.

Voulez-vous rester évasif et éviter le sujet? Rendez-vous au [135](#)

Ou voulez-vous leur dire ce que vous savez des mythes entourant leurs ancêtres? Rendez-vous au [76](#).

2

Vous sortez tous deux sur le palier au même moment puis vous descendez les escaliers de pierre avant de sortir par la porte d'entrée qui, comme vous le constatez, est déverrouillée.

Vous êtes en train d'inspecter les traces dans la boue à l'endroit où les diligences s'arrêtent pour décharger leurs passagers devant l'auberge quand vous apercevez une silhouette féminine vêtue d'une chemise de nuit s'enfoncer dans la brume nocturne en direction des ruines. Vous pensez qu'il s'agit de la jumelle disparue et vous n'hésitez pas à attraper Ingrid et l'entraîner à la poursuite de celle que vous espérez être Angharad. La silhouette semble marcher à un rythme normal mais, peu importe la vitesse à laquelle Ingrid et vous vous déplacez, vous ne parvenez pas à gagner du terrain sur elle.

Vous la suivez en vain pendant un certain temps jusqu'à ce que le brouillard commence à s'éclaircir et vous la voyez ouvrir les grilles du château ... Ce qui vous fait stopper net et Ingrid s'arrête derrière vous tout aussi soudainement. Le portail est à l'endroit exact où se trouvait la trouée dans le mur en ruines plus tôt dans la journée. Mais ce n'est pas tout, à votre plus grand étonnement, le mur d'enceinte est intact et un grand château de trois étages se trouve là où il y a seulement quelques heures, se tenait des décombres recouvertes de mauvaises herbes. L'ensemble du bâtiment s'est en quelque sorte reconstitué, exactement comme le château illusoire de votre cauchemar la nuit dernière! Vous avez beau vous pincer mais il ne s'agit pas d'un rêve dont vous pouvez vous réveiller. Le château est vraiment là et la silhouette que vous poursuiviez a ouvert le portail, descendu l'allée principale, et est en train d'ouvrir la grande porte d'entrée du château lui-même.

Ingrid est totalement confuse et son expression perplexe est la confirmation que vous n'êtes pas le seul à voir cela. La femme se tourne alors vers vous et il n'y a plus de doute qu'il s'agisse bien d'Angharad. Elle regarde autour d'elle, balaie ses cheveux sur le côté d'un geste sûr, et ouvre la porte d'entrée. La lumière s'échappe de l'intérieur pendant qu'elle pénètre dans le château puis elle referme la porte derrière elle.

Ingrid et vous vous mettez d'accord pour approcher du château de crainte qu'Angharad soit en danger. En passant le portail vous voyez une plaque sur le pilier de gauche sur laquelle est gravée « Château Heydrich ». Vous vous tenez par la main, vos paumes sont rendues moites par la peur que vous éprouvez, et vous marchez prudemment dans l'allée menant à la porte principale. Heureusement, rien ne se passe et vous atteignez la porte en toute sécurité, même si vous êtes toujours indéniablement inquiet. Une arche de

pierre à l'entrée présente l'inscription « Manoir Mortus » ce qui vous semble curieux, mais cette bizarrerie est négligeable par rapport au simple fait que le château a en quelque sorte reparu. Vous essayez d'ignorer ce changement de nom, en dépit de votre souvenir du changement de plaque de votre rêve terrible de la nuit dernière, que vous êtes maintenant en train de vivre réellement.

La porte s'ouvre facilement sur un couloir au sol de marbre courant d'ouest en est. Vous n'avez aucune indication de la direction dans laquelle Angharad s'est engagée, de sorte que vous décidez de suivre un côté du corridor tandis qu'Ingrid explore l'autre.

Est-ce que vous vous dirigez vers l'ouest (rendez-vous au [71](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [27](#))?

3

Vous revenez tous trois à la sécurité de l'auberge où le propriétaire semble surpris de votre retour:

«Ceux qui s'aventurent dans ce brouillard disparaissent corps et biens habituellement, » déclare-t-il sur un ton inquiétant tandis que les quelques clients semblent approuver en marmonnant entre eux. Vous vous considérez chanceux d'avoir évité l'horreur réelle ou imaginaire à laquelle ils font allusion, mais vous riez aussi secrètement de leurs stupides superstitions.

Vous passez le reste de la journée penché sur les documents relatifs à l'héritage en compagnie des jumelles, qui, à la tombée de la nuit se sont lassées de cette activité. Nuit, qui incidemment, est tombée plus tôt que la veille. Les jumelles annoncent qu'elles vont se coucher après que vous ayez pris un repas frugal. Vous décidez également de vous retirer dans votre chambre. Rendez-vous au [123](#).

4

L'aubergiste vous sert un copieux petit-déjeuner composé d'œufs, de charcuterie et de fromages forts, le tout accompagné de vin blanc. Les jumelles discutent avec enthousiasme sur la possibilité de réussir à voir leur héritage aujourd'hui et de la déception causée par la sortie avortée de la veille.

Voulez-vous partager votre rêve avec elles? Si oui, rendez-vous au [82](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [147](#).

5

Fasciné par le mouvement de l'araignée, votre vision commence à s'obscurcir et une forme de visage émerge de la brume hypnotique. Le visage est celui d'un homme d'âge indéterminé avec des cheveux noirs lissés vers l'arrière. Les yeux rouges de l'apparition vous regardent fixement, ses lèvres commencent à bouger et laissent échapper une voix autoritaire:

« Quittez cet endroit, imbécile. La fille est à moi. Partez maintenant, tant que votre sang frais circule encore dans vos veines. »

Vous perdez 1 point de FOI pour le choc causé par cette vision maléfique. Si vous souhaitez poursuivre le long du couloir, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez retourner dans le couloir nord en passant par la chambre sombre, rendez-vous au [29](#).

6

« Hmm, très bien. Très beau effectivement. Je jurerais en avoir déjà vu un comme ça dans les environs auparavant, mais c'est bien d'en avoir un. Très utile par ici, » dit-il en vous prenant le pieu. « Vous pouvez partir maintenant. Je vous pardonne votre indiscretion. » Vous déduisez de ses mots que vous pourriez bien regretter d'avoir perdu cet objet. Vous perdez 1 point de CHANCE. L'homme vous fait signe de partir et vous poursuivez maintenant le long du corridor. Rendez-vous au [131](#).

7

La chambre du vieil homme est remplie d'instruments scientifiques et diverses herbes utilisées dans la préparation de potions et remèdes. Vous ne parvenez pas à trouver de potions, mais vous découvrez quelques herbes curatives qui ajouteront 2 points à votre total d'ENDURANCE une fois appliquées sur vos blessures (il y en a pour une seule utilisation) et des fleurs d'ail que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Vous devez maintenant quitter la salle et continuer le long du corridor avant que la mort du docteur ne soit découverte. Rendez-vous au [131](#).

8

Lancez un dé en ajoutant 2 au résultat obtenu étant donné que vous êtes toujours secoué par l'horreur dont vous venez d'être témoin.

Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de Foi, rendez-vous au [19](#).

S'il est supérieur, rendez-vous au [125](#).

9

Vous attrapez Angharad par les épaules et la secouez vigoureusement, mais elle ne répond toujours pas. A peine l'avez-vous relâchée qu'elle se tourne vers la fenêtre et un vague sourire apparaît sur ses lèvres pendant que les insectes s'élèvent de son visage comme un seul et planent au-dessus de sa tête brièvement avant de se consolider en une seule masse qui prend la forme approximative d'une grande chauve-souris noire. Rendez-vous au [44](#).

10

Les jumelles semblent également désireuses de partir de leur côté de sorte que vous vous séparez en vous donnant rendez-vous aux restes de ce qui constituait le portail avant le coucher du soleil.

Vous errez sans but dans les ruines pour ce qui vous semble être une éternité, passablement ennuyé de ne trouver rien d'autre que décombres et pierres effondrées. Un examen général des plantes qui ont pris racine dans les ruines vous fait remarquer de petites fleurs d'ail, que vous pouvez prendre si vous voulez.

Testez votre Habileté

Si vous réussissez, rendez-vous au [114](#)

Si vous échouez, rendez-vous au [166](#).

11

Les cris plaintifs de la créature commencent à vous affecter et vous sentez les larmes vous monter aux yeux. Vous desserrez votre prise permettant à la créature de tirer le pieu de sa poitrine. Le sang jaillit de la blessure, éclaboussant votre visage. Avant que vous n'ayez pu essuyer vos yeux, la créature vous attaque, plongeant profondément le pieu dans votre cœur. Vous crachez du sang et la dernière chose que vous voyez est le sourire dément sur son visage. Votre aventure se termine ici.

12

Vous descendez sur la pointe des pieds au rez-de-chaussée dans l'obscurité totale, marchant aussi doucement que possible pour éviter d'éveiller les soupçons. Le son d'un ronflement provient d'un recoin de la salle et vous supposez qu'il doit s'agir du propriétaire endormi à une table.

Il n'y a rien d'intéressant ici et les ténèbres vous mettent mal à l'aise, de sorte que vous retournez prudemment à l'étage jusque dans votre chambre. Rendez-vous au [145](#).



13

L'inscription sous la peinture vous révèle qu'il s'agit d'un portrait de Katarina Heydrich, une femme aux longs cheveux noirs et au visage séduisant dont l'apparente jeunesse vous semble en contraste avec le regard froid de ses yeux sombres. Vous êtes pris au dépourvu de la façon dont cette femme ressemble aux jumelles, en particulier Ingrid qui a l'air la moins innocente des deux. En dehors de cette ressemblance frappante, la peinture semble sans intérêt.

Voulez-vous maintenant regarder de plus près le portrait d'un homme élégant (rendez-vous au [36](#)), un tableau très endommagé (rendez-vous au [144](#))? A moins que ces peintures ne vous intéressent pas auquel cas vous préférez revenir dans le couloir est (rendez-vous au [89](#)).

14

Votre volonté est la plus forte. Pourquoi prendre vos jambes à votre cou face à quelque chose qui sort légèrement de l'ordinaire? Ajoutez 1 point de FOI pour votre bravoure. Vous vous tenez silencieusement dans l'obscurité et attendez de voir ce qui va se passer.

Après quelques minutes qui vous semblent être une éternité en raison de la tension que vous ressentez, vous voyez une petite paire de lumières rouges apparaître dans un coin de la pièce. Elles montent et descendent brièvement avant d'avancer lentement vers vous. Comme elles se rapprochent vous les voyez éclairer d'une lueur rouge infernale une paire de jambes grêles, spectacle rendu plus macabre encore par l'obscurité. Bientôt, la chose est si près que vous pouvez sentir son souffle chaud maladif sur votre cou.

Soudain, la salle s'illumine et, comme vous essayez d'habituer vos yeux à cette clarté, vous entrapercevez des bribes d'une forme hideuse et perverse.

Lancez trois dés:

Si vous obtenez un résultat supérieur à votre score d'Endurance actuel, rendez-vous au [35](#). S'il est inférieur ou égal, rendez-vous au [137](#).

15

Vous sentant un peu stupide, vous tenez la friandise à bout de bras, en espérant que cela pourra faire office d'offrande. Vous vous préparez pour ce qui vous attend de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au [148](#).

16

Bien que le bâtiment ne conserve pas une apparence assez longtemps pour que vos yeux se concentrent sur l'une en particulier, vous parvenez à remarquer une caractéristique constante quelle que soit la forme du bâtiment. Une fenêtre au centre du troisième étage présente une lueur chaude et intense bizarrement accueillante. Vous fixez vos yeux sur la fenêtre, essayant d'ignorer les mutations constantes qui l'entourent. Une silhouette vêtue de noir apparaît à la fenêtre et tend son bras dans votre direction.

Tentez votre Chance

Si vous réussissez, rendez-vous au [140](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [112](#).



17

Malgré le froid et un mauvais pressentiment, vous vous enfoncez tous trois plus profondément dans le brouillard... ce qui est une grave erreur. Votre scepticisme vous fait refuser l'idée que des vampires puissent être réels, et vous ne pouvez encore moins envisager l'existence d'une espèce plus rare, les Vampires des Brumes, qui utilisent la couverture dense du brouillard comme celui où vous vous trouvez pour capturer leurs proies. Vous vous êtes égaré au milieu du piège de ces créatures et votre inconscience a causé non seulement votre mort, mais aussi celles de deux jeunes femmes innocentes. Votre aventure se termine ici de manière désastreuse sur un échec total.

18

Après cette désagréable surprise, vous ne trouvez pas facilement le sommeil mais vous finissez par sombrer et commencez à rêver :

Il est tôt le matin et vous vous dirigez vers le site des ruines. Un brouillard dense, comme celui que vous

avez vu ce matin, rend votre trajet difficile, mais vous persistez. Après de nombreuses heures d'errements, vous parvenez à l'endroit indiqué sur les actes de succession. En regardant à travers le brouillard, vous êtes stupéfait de voir, non pas des ruines, mais un grand château à trois niveaux dans un état presque parfait, comme s'il avait été construit très récemment. Vous êtes attiré vers le bâtiment qui, plus vous vous rapprochez, semble se métamorphoser entre deux formes différentes, presque comme s'il était vivant. A un instant, c'est un château, l'instant suivant c'est une grande maison de maître. Serait-ce une illusion causée par le brouillard qui rend les contours du bâtiment peu clairs à vos yeux? Comme vous arrivez à l'entrée, vous voyez une plaque vissée sur le pilier gauche du portail : « Manoir Mortus » à moins que ce ne soit ...? Non seulement le bâtiment semble se métamorphoser perpétuellement, mais les lettres sur la plaque en font de même. L'inscription passe de « Manoir Mortus » à « Château Heydrich » et inversement sans arrêt.

Rendez-vous au [16](#).

19

Après plusieurs minutes de tâtonnements dans l'obscurité, vous passez la main sur un petit levier dans le mur du fond et une porte cachée s'ouvre vers l'intérieur sur un couloir d'où émerge une source de lumière.

Voulez-vous vous engager dans ce nouveau couloir? Rendez-vous au [67](#).

Ou avez-vous eu suffisamment d'émotion et souhaitez-vous revenir au couloir principal? Rendez-vous au [48](#).

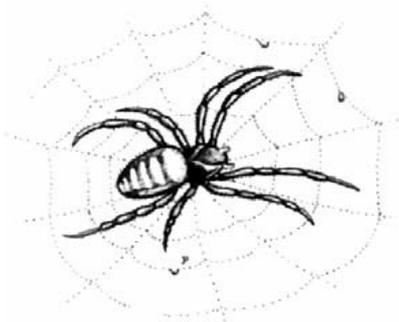
20

Vous levez le pieu et visez sa poitrine.

Testez votre Habileté,

Si vous réussissez, rendez-vous au [139](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [95](#).



21

Vous restez au même endroit pendant cinq minutes, mais Angharad ne bouge pas d'un pouce. Elle semble plongée dans une sorte de transe et vous décidez qu'il serait plus sage d'intervenir de peur qu'elle ne soit en danger. Rendez-vous au [50](#).

22

Vous vous glissez entre les draps luxueux et vous sombrez dans un profond sommeil. Vous commencez à songer à un rêve tellement limpide qu'il pourrait presque être réel:

Vous entendez des pas approcher du lit et les rideaux s'écartent pour révéler deux belles jeunes femmes qui se tiennent debout en vous souriant. Vous réalisez soudain que ce sont les jumelles qui se dressent devant vous et vous les saluez avec un enthousiasme soulagé. Elles ne répondent pas, mais leurs yeux hypnotiques vous subjuguent. Elles montent toutes les deux sur le lit et commencent à vous séduire.

Vous vous réveillez de façon inattendue pour voir qu'il n'y a personne, mais les draps se tordent et se déplacent autour de contours clairement féminins. Vous ressentez une forte douleur soudaine dans votre cou suivie par une sensation de chaleur, celle d'un filet de sang qui s'écoule de deux petites plaies rondes, votre sang. Vous avez été dupé par les jumelles vampires qui servent maintenant le maître de cette maison et vous allez bientôt vous joindre à elles en tant que l'un de ses sbires. Vous avez lamentablement échoué.

23

Vous montez dans le lit et vous sombrez rapidement dans un sommeil profond, encore fatigué par ces derniers jours.

Tout à coup, vous êtes brutalement réveillé par des coups portés sur votre porte.

« Etes-vous réveillé? » S'il vous plaît laissez-moi entrer.

La voix est celle d'Ingrid et, pas encore sûr qu'il s'agisse d'un rêve ou de la réalité, vous repoussez les couvertures, sortez du lit, et allez à la porte.

En tournant la poignée, vous vous trouvez face à une Ingrid larmoyante et visiblement paniquée :

« Je ne pouvais pas dormir, donc je suis allée voir Angharad. Elle ne répondait pas quand je frappais à sa porte mais je sais qu'elle chante toujours pour s'endormir comme notre mère le faisait quand nous étions petites alors j'ai essayé d'ouvrir la porte et elle n'était pas dans sa chambre. Le lit était défait comme si elle s'était couchée et la fenêtre était grande ouverte. Nous devons la trouver, ça ne lui ressemble pas du tout de se rendre dans un endroit sans me prévenir avant de partir. Je suis vraiment très inquiète. ».

Vous décidez que vous ne pouvez pas refuser votre aide à Ingrid qui paraît si désemparée, et de plus vous ne pourrez pas remplir votre tâche s'il manque l'une des deux jumelles pour signer les documents de succession. Vous dites à Ingrid de vous retrouver à l'entrée de l'auberge dans dix minutes, ce qui vous laisse suffisamment de temps pour vous habiller, récupérer votre sac à dos, et prendre votre arme. Rendez-vous au [2](#).

24

Vous vous tenez par les mains et avancez prudemment à travers le brouillard. Après une dizaine de mètres de marche, l'air devient très froid et il vous semble entendre des voix vous chuchoter dans le vent glacial de faire demi-tour.

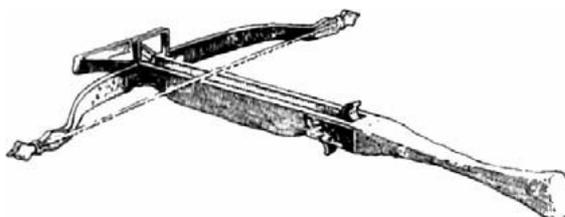
Voulez-vous revenir avec les jumelles à l'auberge? Rendez-vous au [3](#).

Ou persistez-vous à avancer dans le brouillard? Rendez-vous au [17](#).

25

La boîte en argent s'ouvre facilement et à l'intérieur vous trouvez un faisan en massepain. Vous pouvez le prendre avec vous si vous le souhaitez – cela comptera comme un Repas.

Vous pouvez maintenant quitter la pièce (rendez-vous au [141](#)), ou si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer le liquide brun clair (rendez-vous au [127](#)), ou le liquide rouge (rendez-vous au [31](#)).



26

Malgré le froid et un mauvais pressentiment, vous vous enfoncez plus profondément dans le brouillard... ce qui est une grave erreur. Votre scepticisme vous fait refuser l'idée que des vampires puissent être réels, et vous ne pouvez encore moins envisager l'existence d'une espèce plus rare, les Vampires des Brumes, qui utilisent la couverture dense du brouillard comme celui où vous vous trouvez pour capturer leurs proies. Vous vous êtes égaré au milieu du piège de ces créatures et votre inconscience a causé votre mort. Votre aventure se termine ici de manière désastreuse sur un échec total et vous ne saurez jamais si les deux jumelles ont réussi à rentrer saines et sauvées à l'auberge.

27

Vous vous mettez d'accord avec Ingrid pour explorer le couloir est pendant qu'elle se dirige vers l'ouest. Vous vous souhaitez bonne chance avant de partir dans des directions opposées. Le couloir que vous suivez est bien entretenu avec des panneaux de bois sombre magnifiquement sculptés et un sol en marbre poli recouvert dans sa partie centrale d'un luxueux tapis rouge foncé, sans doute pour protéger le marbre qui vous semble des plus coûteux. Les murs sont parsemés de torches brûlantes accrochées dans des corniches d'albâtre.

Après seulement quelques mètres, vous arrivez à la hauteur d'une porte dans le mur de gauche. Le tapis s'étend le long du couloir et fait également un embranchement jusqu'au pas de la porte.

Voulez-vous essayer d'ouvrir cette porte? Rendez-vous au [129](#).

Ou voulez-vous continuer le long du couloir? Rendez-vous au [89](#).

28

Vous expliquez que le long voyage et le dépaysement vous empêchent de trouver le sommeil et elle sourit avec bienveillance.

« Je connais ce sentiment. Voilà pourquoi je chantais la vieille berceuse que ma grand-mère nous chantait à Ingrid et moi, tous les soirs à l'heure du coucher quand nous étions petites. Voulez-vous que je vous la chante ? Cela pourrait vous aider à vous assoupir. »

Voulez-vous l'encourager à chanter? Rendez-vous au [142](#).

Ou préférez-vous simplement présenter vos excuses pour votre intrusion et retourner dans votre propre chambre? Rendez-vous au [68](#).



29

Vous courez le long du couloir poussiéreux et ouvrez la porte de la chambre obscure du plus vite que vous le pouvez. Vous hésitez brièvement afin de voir si quelque chose de fâcheux va se produire mais, à votre grand soulagement, rien ne se passe. Vous vous dirigez à travers l'obscurité en ligne droite vers l'endroit où vous supposez que la porte se trouve et vous mettez à tâtonner à la recherche de la poignée. Votre main touche le métal froid de ce qui doit être la poignée et vous ressentez une douleur incroyable vous remonter dans le bras. Vous perdez 3 points d'Endurance pour ce puissant choc électrique. Si vous êtes encore en vie, vous tournez la poignée et êtes soulagé de retrouver l'aspect impeccable du marbre et des murs de bois du corridor nord que vous aviez quitté précédemment. Rendez-vous au [48](#).

30

Vous tirez facilement l'objet de terre et il se révèle être un pieu en argent dans un état remarquable compte tenu du temps qu'il a du passer ici. Vous pouvez le prendre si vous le souhaitez. Maintenant, rendez-vous au [166](#).

31

Vous prenez une gorgée du liquide rouge, qui est épais et laisse un arrière-goût de fer dans votre bouche. Vous venez de boire le sang d'une vierge, ce qui n'est pas si surprenant dans un bâtiment entouré de légendes tel que le château d'Heydrich! Vous perdez 1 point de CHANCE et 1 point de FOI puis vous vous rendez au [141](#) pour quitter cette réserve, éccœuré.

32

Bien que vous soyez conscient des implications possibles de blessures multiples venant d'un lycanthrope, votre refus de croire en cette superstition efface rapidement les craintes de votre esprit, vous permettant de vous battre. Rendez-vous au [46](#) et résolvez le combat avec le Loup-Garou, mais s'il vous inflige une quatrième blessure, rendez-vous immédiatement au [73](#).

33

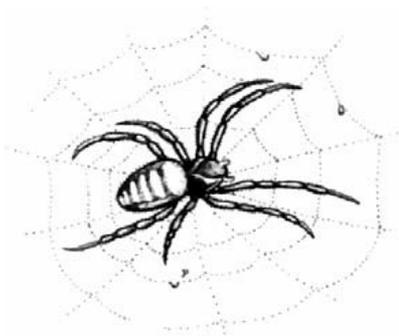
Le tiroir s'ouvre et laisse apparaître un petit crucifix présentant des ornements en or, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette pièce, si bien que vous décidez de revenir dans le couloir. Rendez-vous au [86](#).

34

Vous hésitez un peu avant d'entrer dans la pièce et vous sentez soudain une paire de mains moites vous agripper et vous jeter au sol à l'intérieur de celle-ci. Vous vous êtes rendu compte trop tard de la présence d'une hideuse Goule, le piège ultime prévu par Reiner Heydrich pour empêcher quiconque de pénétrer dans son sanctuaire. La Goule grimpe sur votre dos et commence à mordre dans votre chair. La mort sera lente et douloureuse, mais elle est préférable à une éternité de servitude causée par la morsure d'un vampire.

35

C'en est trop pour vous. Lorsque vous étiez un soldat, vous aviez peut-être la force de faire face à tout ce que vous êtes en train d'affronter, mais les années passées assis derrière un bureau penché sur des papiers vous ont ramolli au point de ne pas pouvoir faire face à l'intensité de la terreur que vous ressentez maintenant. Votre cœur lâche et vous vous effondrez en convulsant. Peut-être que la créature va se régaler de votre corps, peut-être pas. De toute façon, vous ne le saurez jamais. Votre aventure se termine ici.



36

Le nom inscrit sous le tableau vous indique que l'homme n'est nul autre que Reiner Heydrich, l'ancêtre des jumelles, cible de calomnies apparemment scandaleuses. Comme vous examinez l'image, vous remarquez l'intensité du regard de l'homme et il n'y a aucun doute que ce fut quelqu'un d'une certaine prestance à la coiffure lisse et bien rangée, portant une cape pourpre contrastant avec le blanc pur de sa chemise. Vous fixez le tableau pendant plusieurs minutes. Soudain, une voix profonde résonne dans la salle: « SORTEZ! » commande-t-elle et vous êtes mentalement et physiquement secoué par sa seule force. Vous perdez 1 point de FOI. Vous vous échappez de la pièce et retournez dans le couloir. Rendez-vous au [89](#).

37

Vous dites son nom doucement, mais Angharad ne répond pas.

Voulez-vous essayer de l'approcher? Rendez-vous au [50](#).

Ou préférez-vous attendre et voir ce qui va se passer? Rendez-vous au [21](#).

38

La bière a un goût encore plus exécrable que l'odeur ne le laissait pressentir, mais elle est incroyablement énergétique et vous vous sentez mieux que jamais. Augmentez votre ENDURANCE à son *Total de Départ* en y rajoutant 1 point supplémentaire. Vous remerciez l'homme et vous prenez congé en retournant dans le couloir. Rendez-vous au [131](#).

39

Vous tenez le crucifix à bout de bras de votre main gauche pour contrer toute attaque de morts-vivants qui pourraient être de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au [55](#).

40

« Des fleurs d'ail. Très utile », dit-il. « C'est un ingrédient clé dans un remède à base de plantes que je suis tout à fait apte à préparer. Si vous attendez un certain temps je peux vous en faire pour vous guérir de vos blessures que vous pourriez avoir. » propose-t-il. Allez-vous rester (rendez-vous au [78](#)) ou faire vos excuses et partir (rendez-vous au [149](#))?

41

Vous tirez de votre poche une poignée de fleurs d'ail. « Est-ce que vous avez l'intention de préparer un déjeuner avec ceci? » raille-t-elle, « L'ail est fait pour cuisiner, après tout ».

Voulez-vous maintenant l'approcher (rendez-vous au [152](#)), l'attaquer (rendez-vous au [121](#)), ou brandir un crucifix avec des ornements en or (si vous ne l'avez pas déjà fait) (rendez-vous au [109](#))?

42

Le vieil homme sourit d'une manière conviviale et vous invite dans sa chambre. Il explique que son nom est Docteur Henrik Karlov, dont la spécialité est la botanique. Il était autrefois un assassin et il utilisait ses connaissances des potions pour tuer, mais récemment il a préféré se tourner vers une vie plus tranquille en faisant des remèdes à base de plantes. Vous lui dites comment vous en êtes venu à pénétrer dans le château et il veut vous offrir son aide. Acceptez-vous cette offre? Si oui, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez prendre congé du vieil homme et retourner dans le couloir, rendez-vous au [131](#).

43

Les peintures sont bien exécutées et couvrent une variété de scènes différentes. Il y a des forêts, l'auberge où vous séjournez, un monolithe de pierre, plusieurs vues intérieures et extérieures d'une diligence et une étrange représentation de 8 pièces d'or placées de manière à former grossièrement un cheval sur laquelle quelqu'un a griffonné en travers avec du sang les mots suivants : « N'ALLEZ PAS PLUS LOIN - FAITES DEMI-TOUR » (peut-être est-ce Angharad qui vous a laissé un avertissement?) Chaque peinture est signée « Martin » dans le coin inférieur droit suivie du nombre 38 ou 58, vraisemblablement les années où elles ont été peintes. En dehors de l'avertissement, les peintures ne sortent pas de l'ordinaire.

Si vous voulez maintenant inspecter le lit, rendez-vous au [157](#), ou quitter la pièce, rendez-vous au [86](#).

44

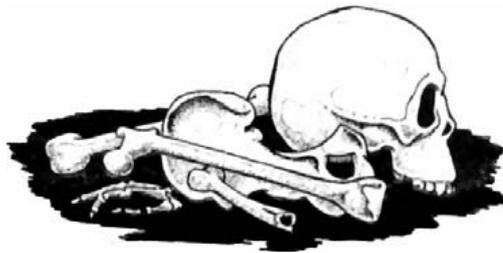
La formation d'insectes monte jusqu'au plafond où ses contours se précisent encore plus, mais avec une tête de mouche sur ce qui est maintenant le corps pleinement formé d'une énorme chauve-souris. Elle plonge soudainement pour vous attaquer. Angharad reste dans sa transe et ne peut donc vous fournir aucune aide au cours de ce combat :

ABOMINATION INSECTOÏDE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 7

Si vous gagnez, rendez-vous au [159](#).



45

Testez votre Habileté :

Si vous réussissez, rendez-vous au [49](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [153](#).

46

Vous éteignez l'unique bougie qui illumine votre chambre et essayez de faire le vide dans votre tête.

Vous finissez par sombrer après un début de nuit agité mais vous êtes réveillé par un bruit retentissant de verre brisé, suivi par le bruit sourd de quatre lourdes pattes sur le plancher en bois de votre chambre. Un grand Loup-Garou arrache les couvertures et saute sur le lit pour vous attaquer. Vous devez vous battre, mais comme vous ne disposez pas de votre épée à portée de main, votre Habileté est réduite de 2 points pour ce combat au corps à corps face aux griffes redoutables de cette créature qui a littéralement traversé la fenêtre :

Si le Loup-Garou vous blesse plus de trois fois, rendez-vous au [100](#).

Si vous l'emportez, rendez-vous au [96](#).



47

Le spectacle qui s'offre à vous lorsque vous ouvrez la porte et entrez dans la salle vous remplit à la fois de joie et de désespoir. Angharad se tient debout au centre de la pièce, resplendissante dans une robe blanche pure semblable à une robe de mariée. Elle se tient devant vous, le dos tourné et les bras levés, les manches de sa robe la drapant de telle manière qu'elles pourraient presque ressembler à des ailes de chauve-souris. Le sol est recouvert d'un tapis mauve vif et des bougies noires forment un périmètre le long des murs de la pièce, brûlant de flammes si vives que le carré de lumière qu'elles produisent en est presque aveuglant. Vous plissez vos yeux pour porter votre regard sur le mur du fond et vous distinguez Ingrid suspendue à la poutre du plafond par une corde épaisse qui lie ses poignets. Elle se tortille pour essayer de se libérer mais cela ne fait que lui brûler les poignets. Des larmes coulent le long de ses joues et son visage est livide. Lorsqu'elle vous voit, elle crie votre nom et vous supplie de la sauver. Angharad se retourne alors et vous fixe de ses yeux rouges et menaçants. Elle avance vers vous, ses bras toujours élevés comme des ailes et, tandis qu'elle se rapproche, sa tête se balance en arrière et s'ouvre toute grande pour révéler deux rangées de dents blanches dont les canines supérieures sont allongées et pointues.

Lancez deux dés et comparez le résultat à votre total de Foi actuel. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à celui-ci, rendez-vous au [160](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [88](#).

48

Le couloir continue tout droit pendant quelques dizaines de mètres avant de bifurquer brusquement vers la droite. Vous le suivez dans cette nouvelle direction et très rapidement vous vous trouvez devant un large escalier descendant. Au-delà de l'escalier, vous pouvez voir qu'un autre couloir le prolonge. Le tapis rouge présente des empreintes boueuses et celles-ci sont également présentes dans les escaliers. Vous commencez à descendre, en espérant que vous suivez les traces d'Ingrid. Rendez-vous au [116](#).

49

Vous remarquez un objet scintillant parmi la paille sale et maculée de sang et en le touchant du bout de votre épée, il produit un son métallique. Vous le tirez de la paille et vous constatez qu'il s'agit d'une épée habilement forgée. L'épée a des propriétés magiques et vous pourrez ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* lorsque vous vous en servirez en combat. Elle vous permettra également de blesser les morts-vivants ce que vous auriez autrement été incapable de faire avec une arme classique. Ajoutez 1 point de CHANCE à votre total pour votre trouvaille.

Vous approchez maintenant de la porte dans le mur opposé à celui par lequel vous êtes entré dans la chambre. Rendez-vous au [65](#).

50

Vous approchez Angharad et mettez doucement votre main sur son épaule. Elle ne réagit pas de sorte que vous décidez de l'attraper et de l'éloigner de la fenêtre dans le cas où elle serait en danger. Lorsque vous la tournez face à vous, vous êtes horrifié de voir son visage recouvert d'une masse de mouches grouillantes. Elle semble parfaitement inconsciente de ce qui lui arrive et ses yeux perdus au milieu de ces insectes sont vides de toute expression.

Voulez-vous essayer de la faire sortir de sa transe? Rendez-vous au [9](#).

Ou voulez-vous repousser les mouches de son visage? Rendez-vous au [119](#).

51

Vous demandez aux jumelles de retourner à l'auberge pendant que vous partez à la découverte du château afin d'évaluer ce dont elles ont hérité. Les jumelles vous supplient de ne pas aller plus loin.

Allez-vous les écouter et rentrer avec elles à l'auberge? Rendez-vous au [3](#).

Ou êtes-vous déterminé à poursuivre dans le brouillard? Rendez-vous au [26](#).

52

Qu'allez-vous offrir au vieil homme :

Un pieu en argent? Rendez-vous au [6](#).

Quelques fleurs d'ail? Rendez-vous au [40](#).

Un faisan en massepain? Rendez-vous au [75](#).

Les plans des ruines du château? Rendez-vous au [54](#).

Un crucifix avec des ornements en or? Rendez-vous au [64](#).

Rien et partir? Rendez-vous au [118](#).

53

Vous commencez à fredonner la berceuse qu'Angharad chantait à l'auberge, l'autre soir. Elle arrête de sangloter et de vous regarder avec envie pour retrouver son ancienne apparence innocente. Elle ouvre la bouche pour vous remercier et vous remarquez que ses canines allongées se rétractent de nouveau et que sa soif de sang disparaît enfin de ses yeux. Vous êtes vraiment surpris par la scène qui se déroule près de vous pendant ce temps-là. Angharad se lève et commence à se tortiller comme si elle luttait avec quelque chose en elle. Elle se met à hurler de douleur mais les cris cessent aussi vite qu'ils ont commencé. Elle soupire de soulagement alors que les contours d'un grand homme apparaissent autour d'elle et il semble qu'elle ait littéralement forcé la forme de l'homme à quitter son corps. Une présence spectrale se dresse maintenant entre Angharad et vous-même avant de prendre la parole :

« Et bien, homme de loi, vous avez réussi à libérer l'enfant de mon influence. Pour cela, vous allez

renoncer à votre propre existence en accueillant dans votre corps Reiner Heydrich, Prince des Ténèbres et Seigneur immortel de Mortvanie. ».

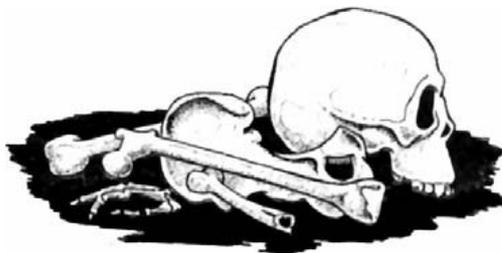
L'essence de Heydrich fond vers vous. Avez-vous une épée magique? Si oui, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [151](#).

54

Le vieil homme regarde les documents avec indifférence.

« Espérez-vous me faire mourir d'ennui? » se moque-t-il. « Cela n'a absolument aucun intérêt pour moi. Je suis un apothicaire, pas un archiviste. Reprenez-les et disparaissez. Je ne vais pas perdre une minute de plus avec un idiot comme vous. » dit-il en vous redonnant dédaigneusement les papiers.

Répondez-vous en l'attaquant (rendez-vous au [81](#)) ou présentez-vous vos excuses avant de quitter la pièce (rendez-vous au [118](#))?



55

Le spectacle qui s'offre à vous lorsque vous ouvrez la porte et entrez dans la salle vous remplit à la fois de joie et de désespoir. Angharad se tient debout au centre de la pièce, resplendissante dans une robe blanche pure semblable à une robe de mariée. Elle se tient devant vous, le dos tourné et les bras levés, les manches de sa robe la drapant de telle manière qu'elles pourraient presque ressembler à des ailes de chauve-souris. Le sol est recouvert d'un tapis mauve vif et des bougies noires forment un périmètre le long des murs de la pièce, brûlant de flammes si vives que le carré de lumière qu'elles produisent en est presque aveuglant. Vous plissez vos yeux pour porter votre regard sur le mur du fond et vous distinguez Ingrid suspendue à la poutre du plafond par une corde épaisse qui lie ses poignets. Elle se tortille pour essayer de se libérer mais cela ne fait que lui brûler les poignets. Des larmes coulent le long de ses joues et son visage est livide. Lorsqu'elle vous voit, elle crie votre nom et vous supplie de la sauver. Angharad se retourne alors et vous fixe de ses yeux rouges et menaçants. Elle avance vers vous, ses bras toujours élevés comme des ailes et, tandis qu'elle se rapproche, sa tête se balance en arrière et s'ouvre toute grande pour révéler deux rangées de dents blanches dont les canines supérieures sont allongées et pointues.

Vous êtes-vous recouvert de l'arôme des fleurs d'ail ? Si oui, rendez-vous au [103](#). Si vous tenez un crucifix dans votre main gauche, rendez-vous au [63](#).

56

Vous brandissez votre épée la pointe vers l'avant de manière à faire face à toute éventualité. Rendez-vous au [138](#).

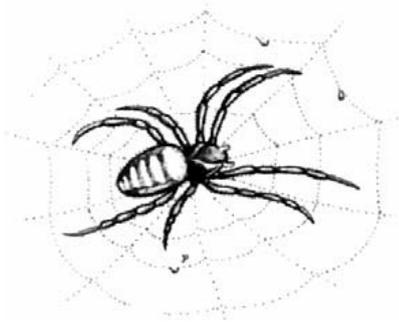
57

Vous quittez silencieusement votre chambre, fermant la porte derrière vous avec soin, et vous regardez le palier des deux chambres des jumelles. La chambre d'Angharad est située du même côté que la vôtre, tandis que celle d'Ingrid est du côté opposé un peu plus loin.

Voulez-vous frapper à la porte d'Angharad? Rendez-vous au [154](#).

A la porte d'Ingrid? Rendez-vous au [90](#).

Ou préférez-vous descendre au rez-de-chaussée? Rendez-vous au [12](#).



58

Vous soulevez l'épée magique et l'esprit d'Heydrich marque un temps d'arrêt en la voyant. Il lève alors ses bras fantomatiques et se précipite sur vous. Comme il n'a pas de corps tangible, il ne peut être blessé que par des armes enchantées. C'est un combat à mort :

ESSENCE D'HEYDRICH

HABILETÉ 13

ENDURANCE 15

Chaque fois qu'il remporte un Assaut, vous perdez 3 points d'ENDURANCE à cause des brûlures causées à votre âme par sa forme maléfique pendant qu'il essaye de prendre possession de votre corps. Si vous êtes recouvert de l'arôme des fleurs d'ail, vous pouvez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points pour ce combat car Heydrich est obligé de se concentrer pour éviter d'être naturellement repoussé par cette odeur.

Si vous l'emportez, rendez-vous au [167](#).

59

Malgré la douleur intense causée par la pression sur votre crâne, vous parvenez à concentrer votre force assez longtemps pour repousser ses mains de votre tête. Cette créature a la ferme intention d'en finir avec vous et vous n'avez pas d'autre choix que de vous défendre. Rendez-vous au [121](#).

Que choisissiez-vous d'utiliser ou de porter avant d'entrer dans la pièce (vous ne pouvez choisir qu'un seul objet) :

Un faisan en massepain? Rendez-vous au [15](#).

Un pieu en argent? Rendez-vous au [113](#).

Quelques fleurs d'ail? Rendez-vous au [162](#).

Une épée magique? Rendez-vous au [56](#).

Un crucifix avec des ornements en or? Rendez-vous au [39](#).

La généalogie de Polidori? Rendez-vous au [80](#).

Ou si vous préférez ne rien prendre ou si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [47](#).

61

En approchant de la chambre d'Angharad vous remarquez que la porte est entrouverte et qu'une brise fraîche s'en échappe. Vous poussez la porte et vous êtes surpris de voir Angharad debout à la fenêtre en train de regarder vers l'extérieur. Vous fermez doucement la porte derrière vous.

Voulez-vous annoncer votre présence à Angharad? Rendez-vous au [37](#).

Préférez-vous l'approcher silencieusement? Rendez-vous au [50](#).

Ou allez-vous attendre à la porte et voir si quelque chose se produit – peut-être est-elle préoccupée par quelque chose? Rendez-vous au [21](#).

62

Soulagé d'avoir survécu à ce nouvel incident, vous continuez votre chemin dans le couloir rapidement malgré la couche de poussière épaisse. Vous jetez un coup d'œil derrière vous pour vous assurer que rien ne vous suit et vous êtes obligé d'y regarder à deux fois pour être sûr de ne pas avoir imaginé ce que vous voyez maintenant. Vos traces de pas disparaissent au fur et à mesure que la poussière revient se placer d'elle-même à sa place ne laissant aucun signe de votre passage. Vous prenez un moment pour rassembler vos esprits et vous mettez ensuite à courir aussi vite que vous le pouvez, jusqu'à vous trouver devant une ancienne porte en bois noueux. Vous regardez une nouvelle fois derrière vous et cette fois vous voyez des empreintes fraîches s'enfonçant dans la poussière dans votre direction. Paralysé par la peur, tout ce que vous pouvez faire est de les regarder se rapprocher, mais vous êtes soulagé quand elles arrêtent brièvement devant vous. Vous ressentez alors une sensation de froid intense comme si quelque chose passait littéralement à travers vous, puis à travers la porte en bois. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Voulez-vous ouvrir la porte? Rende-vous au [150](#).

Préférez-vous frapper à la porte? Rendez-vous au [77](#).

Ou allez-vous revenir sur vos pas, à travers la pièce sombre jusque dans le couloir nord d'où vous venez? Rendez-vous au [29](#).

63

Angharad jette un regard sur le crucifix que vous agitez dans sa direction puis se recule et se recroqueville dans un coin de la salle en protégeant ses yeux du symbole sacré qui reflète la lueur projetée par les bougies. Rendez-vous au [72](#).

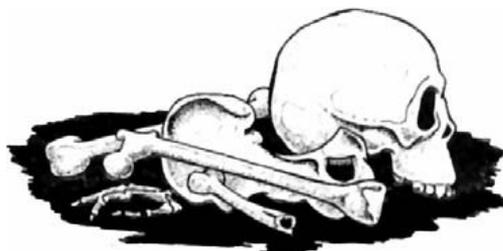
64

« Hmm, très bien. Très beau effectivement. Je jurerais en avoir vu un de ce genre dans les environs, mais c'est toujours utile ici d'en avoir un soi-même. » dit-il en prenant le crucifix. « Vous pouvez partir maintenant. Je vous pardonne votre indiscretion. ». Vous déduisez de ses paroles que vous pourriez regretter d'avoir abandonné cet objet. Vous perdez 1 point de CHANCE. L'homme vous fait signe de sortir et vous continuez maintenant le long du corridor. Rendez-vous au [131](#).

65

De l'autre côté de la porte, vous pouvez entendre les sons de deux voix de femmes en train de se disputer, que vous reconnaissez comme étant celles d'Angharad et d'Ingrid.

Voulez-vous entrer dans la pièce immédiatement (rendez-vous au [47](#)) ou choisir un objet dans votre sac avant d'ouvrir la porte (rendez-vous au [60](#))?



66

Vous rêvez pendant votre sommeil:

Vous marchez sur une colline aride et vous vous rapprochez toujours plus près d'un énorme mégalithe de pierre. Alors que vous êtes tout proche, il commence à changer de forme, se tordant et se fondant en une forme humaine - la forme d'un grand homme majestueux habillé dans un style datant d'au moins une centaine d'années, sinon plus. Il fait un geste pour vous faire signe de vous approcher et ses lèvres bougent comme s'il voulait parler. Vous vous déplacez assez près pour entendre ce qu'il dit et la douceur de sa voix vous met à l'aise:

«Vous semblez être un homme d'honneur. En libérant cette créature misérable de son tourment, vous m'avez montré que j'ai bien fait de placer mes espoirs en vous. Permettez-moi de me présenter: je suis Siegfried Heydrich, seigneur unique de ce bâtiment et de la région environnante. Mon frère Reiner salit ce superbe endroit et a maudit cette région. Certains disent qu'il était Nosferatu, un vampire, et son héritage devait être détruit pour toujours. La créature que vous venez de libérer était son enfant bâtard, un Dhampire - mi-homme, mi-vampire, condamné à résider dans ce lieu, souffrant du tourment éternel des

vampires, mais sans en avoir la puissance . Je pense qu'il est encore temps de sauver sa petite-fille du terrible sort qui pourrait l'attendre, mais vous devez faire vite. Prenez ce livre et lisez-le attentivement. »

Vous vous réveillez soudainement et vous tenez un livre en cuir relié dans votre main. Vous examinez la couverture et lisez les lettres dorées qui y figurent:

La généalogie de Polidori

Vous ouvrez le livre et lisez les pages décrivant la lignée Heydrich. Vous apprenez que les jumelles sont les petits-enfants de Maria Heydrich, le Dhampire que vous avez récemment détruit, elle-même fille de Reiner Heydrich et d'une jeune paysanne locale du nom de Nastassia qu'il avait enlevée.

Vous avez lu tout le livre, qui compte 106 pages (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE pour vous être reposé, ainsi que 1 point de CHANCE et 2 points de FOI pour votre découverte.

Une nouvelle porte est maintenant apparue sur le côté opposé de la pièce à celui où vous êtes entré et vous décidez que cela doit être un signe indiquant la voie à suivre. Rendez-vous au [156](#).



67

Vous fermez la porte derrière vous et trouvez la lumière rassurante des torches dans le couloir. Les torches semblent avoir été allumées récemment, ce qui contraste avec l'aspect négligé du couloir. La poussière forme une épaisse couche sur le sol et des myriades de toiles d'araignée pendent dans tous les sens. Rien à voir avec l'aspect propre et soigné des autres parties de la maison que vous avez déjà explorées. Un frisson vous parcourt le dos lorsqu'une grosse araignée descend sur un fil et vient se balancer juste devant votre visage.

Voulez-vous repousser l'araignée sur le côté et continuer votre chemin? Rendez-vous au [132](#).

Ou allez-vous attendre de voir s'il se passe quelque chose? Rendez-vous au [74](#).

68

Vous présentez vos excuses et refermez la porte de la chambre d'Angharad puis vous retournez dans la vôtre. Rendez-vous au [145](#).

69

Vous errez sans but au milieu des ruines pendant ce qui vous semble être une éternité ne trouvant rien d'autre que des décombres. En examinant les plantes qui ont pris racine entre les pierres, vous remarquez des petites fleurs d'ail, que vous pouvez prendre si vous voulez.

Les jumelles finissent par se lasser de cette inspection et vous demandent de retourner à l'auberge pour manger et se reposer, ce que vous faites avant de vous rendre au [108](#).

Vous tournez la poignée, mais la porte est verrouillée.

Voulez-vous frapper à la porte? Rendez-vous au [155](#).

Essayer de forcer la porte? Rendez-vous au [146](#).

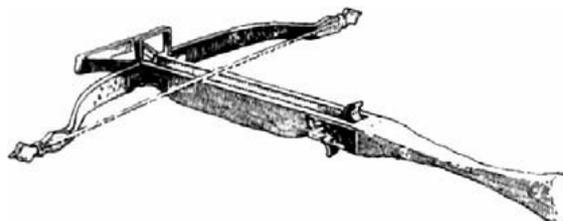
Ou suivre le couloir vers la gauche? Rendez-vous au [131](#).

Vous vous mettez d'accord avec Ingrid pour explorer le couloir ouest pendant qu'elle se dirige vers l'est. Vous vous souhaitez bonne chance avant de partir dans des directions opposées. Le couloir que vous suivez est bien entretenu avec des panneaux de bois sombre magnifiquement sculptés et un sol en marbre poli recouvert dans sa partie centrale d'un luxueux tapis rouge foncé, sans doute pour protéger le marbre qui vous semble des plus coûteux. Les murs sont parsemés de torches brûlantes accrochées dans des corniches d'albâtre.

Après quelques dizaines de mètres le couloir tourne à droite en direction du nord, mais il y a aussi une porte située à cette bifurcation en face de vous. Le tapis rouge est toujours présent vers le nord et se prolonge également jusqu'à la porte.

Voulez-vous essayer d'ouvrir la porte? Rendez-vous au [133](#).

Ou pensez-vous que l'urgence est de trouver Angharad et que vous n'avez pas de temps à consacrer à l'exploration? Rendez-vous au [141](#).



Angharad étant neutralisée, vous vous précipitez de l'autre côté de la pièce pour défaire les liens d'Ingrid. Elle passe ses bras autour de vous, soulagée, et décrit comment elle a trouvé Angharad endormie dans cette pièce, allongée sur le sol et entourée d'un pentagramme de bougies noires. Une force invisible a alors claqué la porte derrière elle et Ingrid a été incapable de la rouvrir. Elle a commencé à paniquer et c'est à ce moment qu'Angharad est sortie de son sommeil et s'est mise à avancer vers elle avant de la saisir et de la traîner avec une force incroyable à travers la pièce pour finalement la ligoter. Angharad a alors disposé les bougies le long des murs et a commencé à exécuter une sorte de danse rituelle, tourbillonnant dans la pièce comme un derviche. Elle a ensuite levé ses bras en imitant une chauve-souris et a regardé Ingrid d'un air menaçant et c'est à ce moment que vous êtes entré. Ingrid a bien essayé de raisonner sa sœur, mais elle semblait totalement absorbée par son acte macabre, même si elle a semblé voir de brefs signes de conscience au milieu de son délire.

Vous regardez tous deux Angharad, qui vous parle maintenant d'une voix d'enfant :

« Chante-moi une chanson, mamie. Ensuite, tout ira mieux. Les monstres auront peur. Chante-moi une chanson, s'il te plaît, et fais disparaître les monstres. »

Vous réfléchissez rapidement. Si vous avez lu la Généalogie de Polidori vous connaissez l'identité de la grand-mère des jumelles. Rendez-vous maintenant au paragraphe qui correspond au nombre de pages de la Généalogie. Si vous ne connaissez pas cette information, rendez-vous au [161](#).

73

La force de ce coup de griffes acérées vous fait pâlir quand vous réalisez ce que cela signifie vraiment. Vous vous sentez faiblir et vous tombez au sol, ce qui permet à la bête de planter ses dents dans votre jambe. Vous criez de douleur et la créature regarde autour d'elle car vous entendez des bruits de pas se rapprocher. Quelqu'un doit avoir été alerté par le bruit et le Loup-Garou saute par la fenêtre brisée pour disparaître dans la nuit. L'aubergiste fait irruption dans votre chambre avec les jumelles derrière lui. Angharad crie lorsqu'elle vous voit et vous penchez la tête vers elle pour lui dire des paroles rassurantes mais vous ne réussissez qu'à pousser un faible grognement.

« Je savais qu'il y avait quelque chose de pas net chez vous, » dit l'aubergiste et vous ne voyez seulement qu'un bref aperçu de votre visage couvert de poils qui se reflète dans la lame de son épée en argent au moment où il s'en sert pour vous décapiter d'un mouvement circulaire. Les jumelles crient en cœur à la vue de la mort d'un nouveau Loup-Garou de Mortvanie.

74

L'araignée continue de tourner sur son fil et vous commencez à vous sentir un peu hypnotisé par son mouvement répétitif.

Lancez un dé et comparez le résultat à votre score de Foi actuel. Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [5](#). Si le résultat est inférieur ou égal, rendez-vous au [93](#).

75

« Hmm, pas mal. Pas mal effectivement. Une création curieuse, sans doute délicieuse aussi, » dit-il en prenant la friandise. « Vous pouvez partir maintenant. Je vous pardonne votre indiscretion. ». L'homme vous fait signe de sortir et vous reprenez votre chemin le long du corridor. Rendez-vous au [131](#).

76

Vous décidez qu'il serait préférable que les jumelles sachent exactement comment leur famille était considérée dans ce pays et vous divulguez les détails limités que vous avez pu trouver dans les documents en votre possession. Elles préfèrent rire des allusions à des événements maléfiques liés à leur famille et vous êtes prompt à acquiescer au fait qu'il doit juste s'agir de stupides superstitions. Pendant que vous parlez de cela, vous remarquez que le tenancier et les quelques clients dans l'auberge vous regardent d'un mauvais œil et semblent murmurer des prières, mais, encore une fois, vous vous rassurez en pensant que c'est un pays peuplé par des gens simples attachés aux vieilles légendes des environs.

Finalement, vous suggérez qu'il pourrait être prudent de vous coucher comme vous devez vous lever tôt demain. Le propriétaire vous précède tous les trois dans une volée de marches de pierre et vous montre

vos chambres.

Voulez-vous aller vous coucher directement? Rendez-vous au [145](#).

Ou allez-vous explorer l'auberge avant de dormir? Rendez-vous au [57](#).

77

Vous frappez à la porte mais, bizarrement, votre poing ne produit aucun bruit. Vous frappez plus fort, mais toujours aucun son. Vous préférez arrêter avant de vous blesser et vous avez maintenant deux options :

Ouvrir la porte, rendez-vous au [150](#).

Si vous décidez que vous avez assez de cet étrange couloir, vous faites demi-tour par la pièce sombre jusque dans le couloir nord d'où vous venez, rendez-vous au [29](#).

78

Après une heure passée à écraser des herbes, faire bouillir des liquides dans des flasques et à mélanger le tout pour créer l'odeur la plus piquante que vous ayez jamais sentie, le vieil homme vous présente une tasse d'un liquide trouble.

Le buvez-vous? Rendez-vous au [38](#).

Ou refusez-vous? Rendez-vous au [149](#).

79

A peine avez-vous appuyé vos lèvres contre sa main qu'elle saisit votre tête fermement et commence à écraser votre crâne.

Testez votre Habileté.

Si vous réussissez, rendez-vous au [59](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [97](#).

80

Vous tenez le livre devant votre poitrine comme s'il pouvait vous apporter une quelconque protection. Bien que vous vous sentiez un peu bête, vous vous préparez pour ce que vous allez trouver de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au [148](#).

81

Vous tirez votre épée et avancez sur le vieil homme qui a l'air un peu surpris par votre réaction. Il sort une grande masse de sous sa veste et la manie avec une habileté surprenante. En effet, il sait se défendre, car le Docteur Karlov est un ex-assassin qui s'est tourné tardivement vers la médecine traditionnelle dans le but de couler une vie plus tranquille pour ses vieux jours. Ce ne sera pas aussi simple que vous l'aviez espéré:

DOCTEUR KARLOV

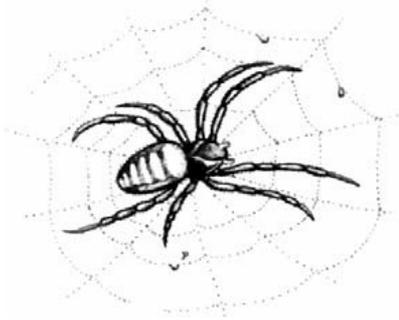
HABILETÉ 11

ENDURANCE 7

Si vous battez le vieil homme, rendez-vous au [165](#).

82

Vous amenez la conversation sur le sujet de votre rêve troublant à propos du Château Heydrich. Les jumelles vous révèlent d'une seule voix qu'elles ont fait le même rêve et il semblerait, encore plus curieusement, qu'il ait eu lieu à peu près à la même heure. Aussi étrange que puisse être cette coïncidence, le fait que vous ne soyez pas seul à avoir vécu cette expérience vous rassure dans un certain sens. Vous gagnez 1 point de FOI pour le réconfort que cela vous apporte. La conversation revient sur des sujets plus terre à terre comme la logistique de votre exploration des ruines du château ou des questions d'ordre juridique et vous vous préparez finalement à partir sur le site de l'héritage. Rendez-vous au [122](#).



83

Vous tirez votre épée et vous préparez à lutter contre la créature :

DHAMPIRE

HABILETÉ 12

ENDURANCE 8

Si vous gagnez, rendez-vous au [136](#).

84

Après plusieurs minutes de recherches infructueuses, vous ne trouvez pas de sorties cachées. Vous pouvez maintenant inspecter le lit, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [143](#)) ou sortir par la porte par laquelle vous êtes entré dans cette chambre (rendez-vous au [29](#)).

85

La troisième blessure subie des ongles porteurs de maladies de la Goule vous fait lâcher votre épée, paralysé par la créature putride. Vous allez faire un bon repas pour le piège final de Reiner Heydrich, qui a parfaitement rempli sa mission de protection de son sanctuaire.

86

Si vous souhaitez ouvrir la porte du côté opposé du couloir, rendez-vous au [94](#). Dans le cas contraire, pour poursuivre le long du corridor, rendez-vous au [48](#).

87

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [164](#).

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [105](#).

88

La vision des jumelles dans cet état vous remplit de désespoir. D'une certaine manière Angharad est devenue quelque chose dont vous avez toujours nié l'existence, et la pauvre Ingrid semble suivre la même voie. Les larmes coulent sur vos joues tandis qu'Angharad se saisit de votre tête et fracture votre os hyoïde d'une torsion rapide de votre cou. Vous tombez au sol en un tas inerte et vous avez échoué si misérablement après avoir été pourtant si proche de sauver les jumelles. Votre aventure se termine ici, l'héritage du vampire a été transmis.

89

Peu de temps après avoir passé la porte, le couloir tourne à angle droit vers la gauche en direction du nord. Vous le suivez pendant quelques dizaines de mètres avant qu'il ne tourne de nouveau vers la gauche. Le mur sur votre droite juste avant ce tournant présente une porte et le tapis rouge s'étend jusqu'à celle-ci. Voulez-vous essayer d'ouvrir cette porte (rendez-vous au [70](#)) ou suivez-vous le couloir vers la gauche (rendez-vous au [131](#))?

90

Vous frappez doucement à la porte de la chambre d'Ingrid, mais il n'y a pas de réponse.

Voulez-vous essayer d'ouvrir la porte? Rendez-vous au [134](#).

Voulez-vous plutôt essayer la chambre d'Angharad? Rendez-vous au [154](#).

Voulez-vous descendre au rez-de-chaussée? Rendez-vous au [12](#).

Ou préférez-vous aller vous coucher? Rendez-vous au [145](#).

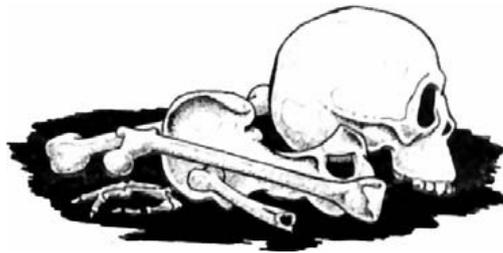
Une brève inspection des étagères ne laisse apparaître rien d'autre que des ustensiles de cuisine mais vous trouvez tout de même deux bouteilles pleines (l'une d'un liquide rouge, l'autre d'un liquide brun clair) et une grande boîte en argent avec l'inscription suivante écrite à la main : « Pour les invités spéciaux SEULEMENT ».

Voulez-vous boire de l'une de ces bouteilles? Si oui, allez-vous essayer le liquide rouge (rendez-vous au [31](#)) ou le liquide brun clair (rendez-vous au [127](#)). Sinon, voulez-vous jeter un œil dans la grande boîte (rendez-vous au [25](#)) ou préférez-vous ressortir et poursuivre dans le couloir nord (rendez-vous au [141](#))?

A votre entrée dans la chambre, vous êtes accueillis par l'arbalète de l'aubergiste, pointée sur vous:

« C'était donc vous le Loup-Garou qui traînait ses sales pattes par ici. Maudits étrangers. A peine entend-t-on de nouveau le nom d'Heydrich en Mortvanie que les bonnes gens recommencent à mourir, comme avant. ».

Avant que vous ne puissiez essayer d'expliquer ce qui est arrivé, il laisse échapper un carreau d'argent. D'une précision mortelle, il vient traverser votre cœur et ressort pour aller se ficher dans le mur derrière vous en laissant une ouverture béante dans votre dos. Pas de doute possible, les autochtones savent y faire avec les Loups-Garous et autres créatures de ce type. Vous êtes mort avant même que votre corps ne touche le sol.



Vous êtes de plus en plus fasciné par le mouvement répétitif de l'araignée, mais, tout à coup, votre transe est brisée par l'apparition d'une tête en décomposition d'un tas de poussière en face de vous. Vous avez juste assez de temps pour dégainer votre épée avant que le Zombie ne se redresse sur toute sa hauteur et s'avance vers vous. Vous devez combattre cette créature stupide aux ordres de son maître maléfique :

ZOMBIE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 7

Si vous l'emportez, une fouille de ses guenilles ne vous apporte rien d'autre qu'une tête de rat avec quelques brins de cheveux humains pris dans ses dents - vous remarquez qu'ils sont de la même couleur que ceux d'Angharad. Vous essayez de chasser de votre esprit la pensée que ce revenant pathétique soit peut-être la dernière chose qu'elle ait vue et vous reprenez votre marche d'un pas pressé dans le couloir. Rendez-vous au [62](#).

94

Vous ouvrez la porte qui donne sur une pièce plongée dans une obscurité totale et est totalement silencieuse. La lumière des torches du couloir ne vous révèle que de vagues ombres dans le noir impénétrable de cette pièce.

Voulez-vous vous enfoncer dans l'obscurité (rendez-vous au [158](#))? Ou fermer la porte et continuer dans le couloir (rendez-vous au [48](#))?

95

La créature est bien plus rapide que vous, esquive aisément votre attaque et, dans un mouvement d'une grande fluidité, vous saisit le bras et le plie de telle façon que le pieu est maintenant dirigé vers votre poitrine. Elle effectue ensuite un balayage d'un violent coup de pied et vos jambes se dérobent sous votre corps. Vous tombez en avant et vous avez à peine le temps de réaliser que le pieu a traversé votre cage thoracique en faisant pression sur le sol et dépasse maintenant de votre dos. Votre aventure se termine ici.

96

Le Loup-Garou pleurniche pathétiquement lorsque vous parvenez à le frapper si fort dans la trachée qu'il se met à s'étouffer dans son propre sang accumulé dans sa bouche sous l'effet de vos coups précédents. Il s'effondre au sol et vous voyez avec horreur sa fourrure se rétracter rapidement, laissant bientôt le corps d'un homme nu, un de ceux qui était présent dans l'auberge. Il porte un talisman gravé de la lettre H et vous pouvez le prendre si vous le souhaitez.

Épuisé par la lutte, vous poussez le corps de l'homme sous le lit (vous ne voulez pas que l'on puisse trouver le corps d'un autochtone dans votre chambre avant votre départ), prenez les couvertures et vous détendez dans un coin de la pièce pour enfin trouver le sommeil. Rendez-vous au [18](#).

97

Vous essayez de repousser ses mains de votre tête, mais, vous n'arrivez pas à concentrer votre force à cause de la douleur intense que vous ressentez. La dernière chose que vous voyez est un sourire sadique sur les lèvres de la créature et vous entendez un bruit de déchirement tandis que votre crâne explose sous la pression. Votre seule consolation est que vous préférez mourir plutôt que de tomber aux mains d'un Vampire. Votre aventure se termine ici.

98

Vous dites à Angharad que vous avez un problème de somnambulisme et présentez vos excuses pour cette intrusion avant de quitter la pièce en refermant la porte derrière vous.

Vous revenez rapidement dans votre chambre, un peu gêné par la situation. Vous perdez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [145](#).

Votre dernier coup fait voler la tête de la Goule qui s'effondre au sol dans l'instant. Vous essayez son sang putride qui macule votre arme sur la paille.

Voulez-vous fouiller l'ancre de la Goule (rendez-vous au [45](#))? Ou préférez-vous ouvrir la porte qui se découpe sur le mur du fond (rendez-vous au [65](#))?

100

La troisième blessure subie des griffes du Loup-Garou laisse une large entaille dans votre poitrine par laquelle s'écoule votre sang chaud.

Lancez deux dés :

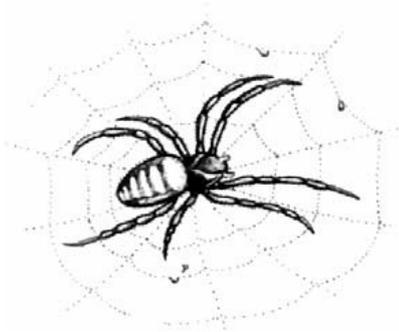
Si le résultat est inférieur ou égal à votre score de Foi, rendez-vous au [32](#).

S'il est supérieur, rendez-vous au [73](#).

101

Malgré ses supplications, vous poussez la pointe plus profondément dans le cœur de la créature jusqu'à ce que son emprise commence à se desserrer et elle tombe alors sur ses genoux puis s'affaisse sur son côté droit. Avant que ses yeux ne se ferment pour la dernière fois, un sourire serein éclaire son visage comme si la mort était en quelque sorte un soulagement pour elle. A peine la créature a cessé de bouger que la chambre se remplit d'une aura tangible de bonheur et vous ressentez de nouveau cette même sensation de froid qui vous a accueilli dans cette salle, mais cette fois la sensation est étrangement réconfortante et vous vous sentez soudain pris de sommeil. Les somptueux draps de soie du lit vous appellent et vous ne pouvez pas vous empêcher de vous coucher dans cette luxuriance.

Vous dérivez dans un agréable et profond sommeil. Rendez-vous au [66](#).



102

Le couloir se poursuit sur une certaine distance et vous sentez que l'air devient de plus en plus rance, presque fétide. Vous devez couvrir votre bouche d'une main pour éviter les vomissements, la puanteur devenant insoutenable.

Finalement, le couloir se termine sur une seule porte en bois présentant des marques de griffures et des

petites taches de sang frais.

Vous tremblez de peur en songeant que cela pourrait bien être le sang d'une ou des deux jumelles et vous décidez de continuer, persuadé que vous êtes sur le point de les trouver.

Vous saisissez la poignée et tournez. Rendez-vous au [126](#).

103

Au moment où Angharad s'apprête à mordre votre cou, elle recule en sentant l'odeur de l'ail et se recroqueville dans un coin de la salle en se frottant les yeux et le nez, qui semblent la faire horriblement souffrir. Rendez-vous au [72](#).

104

« Votre chambre est la suivante sur ce côté du palier, » vous dit-elle, apparemment convaincue par votre explication maladroite. Vous la remerciez, présentez vos excuses pour votre « erreur » et vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'Angharad semble être exceptionnellement naïve pour son âge. Vous fermez la porte et retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [145](#).

105

De toute évidence, le gobelin qui s'occupe du ménage dans les chambres de l'auberge a réalisé un travail particulièrement approfondi aujourd'hui et il a trouvé le corps caché sous votre lit. Lorsque vous ouvrez la porte de votre chambre, vous êtes accueilli par deux miliciens costauds qui vous désarment et vous attachent avant que vous n'ayez le temps de penser ou de réagir:

« Il n'y avait donc pas de Loup-Garou par ici finalement. Maudits étrangers. A peine entend-t-on le nom de Heydrich en Mortvanie que les bonnes gens commencent à mourir, comme avant. »

Vous êtes conduit hors de la pièce, entravé par des chaînes, jusque dans une petite cellule inconfortable. Dans le meilleur des cas vous vivrez une journée supplémentaire si le juge local est déjà occupé par un procès. Il est probable, cependant, que votre culpabilité soit trop évidente et vous serez certainement exécuté dès demain. Votre aventure se termine ici.

106

Vous rappelez à Angharad qui était sa grand-mère et lui dites que Maria Heydrich repose maintenant en paix. Angharad vous regarde avec reconnaissance et vous supplie de chanter pour elle pour « que les monstres la laissent ». Avez-vous déjà entendu une berceuse que la grand-mère des jumelles chantait tous les soirs quand elles étaient petites? Si oui, vous savez combien cette chanson compte de versets. Divisez le numéro du paragraphe actuel par le nombre de versets que compte la berceuse et rendez-vous vers le paragraphe portant le numéro obtenu. Si vous ne connaissez pas cette chanson, ou si le paragraphe où vous vous rendez n'a aucun sens, rendez-vous au [161](#).

107

Vous entrez en toute confiance dans la pièce avec l'espoir de sauver les jumelles.

Cependant ce ne sont pas les deux jeunes femmes qui vous accueillent, mais un humain hideusement déformé et pourrissant se déplaçant rapidement vers vous. Ses vêtements sont en lambeaux et en plusieurs endroits la chair manquante révèle ses os jaunis. La Goule vous adresse un sourire diabolique tout en griffant l'air de ses ongles sales. Vous devez vous battre :

GOULE

HABILETÉ 8

ENDURANCE 6

Si la Goule remporte trois assauts, rendez-vous au [85](#).

Si vous tuez la créature immonde en subissant deux blessures ou moins, rendez-vous au [99](#).

108

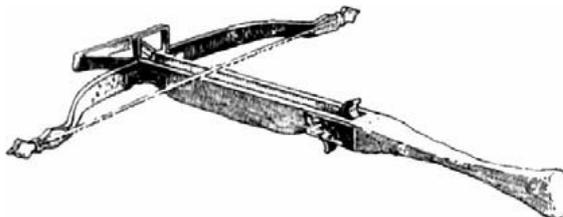
Avez-vous tué un Loup-Garou la nuit dernière et caché son corps sous votre lit? Si oui, rendez-vous au [87](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [23](#).

109

Vous brandissez le crucifix dans sa direction. Elle hausse simplement les épaules et dit calmement, « N'as-tu pas entendu ce que je viens de dire? ».

Voulez-vous essayer de la repousser avec quelques fleurs d'ail (si vous ne l'avez pas déjà fait)? Rendez-vous au [41](#).

Sinon, voulez-vous l'approcher (rendez-vous au [152](#)), ou l'attaquer (rendez-vous au [121](#))?



110

Vous mettez un coup de pied dans le cadavre du dernier rat pour l'éloigner du lit et le visage d'Ingrid passe instantanément d'une profonde terreur au soulagement :

« Merci », dit-elle, « il n'y a rien sur tout Titan que je ne craigne plus que les rats. »

Vous la consolez et, une fois qu'elle semble avoir repris le dessus, vous décidez d'inspecter la partie du plafond qui s'est effondrée quand les rats sont tombés sur le lit. A votre grande surprise, le trou a disparu et le plafond est parfaitement intact. Ingrid ne semble pas l'avoir remarqué, trop soulagée pour réfléchir à la situation pour le moment, de sorte que vous prenez congé avant qu'elle ne retrouve ses esprits et vous demande la raison de votre présence dans sa chambre.

Après lui avoir dit que vous la retrouverez au petit déjeuner le lendemain matin, vous retournez dans votre chambre pour essayer de trouver le sommeil. Rendez-vous au [18](#).

111

Votre dernier coup transperce la créature et vous êtes surpris de la voir disparaître purement et simplement et avec elle la lumière de la salle. Vous êtes à nouveau dans l'obscurité totale.

Voulez-vous quitter la salle, ne voulant pas voir quelles autres horreurs elle peut encore avoir en réserve pour vous? Rendez-vous au [48](#).

Ou allez-vous tâtonner dans l'obscurité en espérant que cette pièce puisse vous révéler une agréable surprise? Rendez-vous au [8](#).

112

Vous êtes fasciné par cette silhouette et vous ne pouvez vous empêcher d'avancer. Les barrières s'ouvrent et vous vous laissez glisser sans effort le long de la voie principale en direction de la porte d'entrée. La porte s'ouvre à son tour et la silhouette se tient devant vous. Ses yeux rouge semblent jubiler et vous ressentez une vive douleur comme si deux crocs pointus s'étaient plantés dans votre cou.

Même le monde des rêves est dangereux quand les vampires sont dans les parages et vous ne vous réveillerez jamais de ce songe qui restera à jamais votre demeure, condamné à errer perpétuellement quelque part entre la réalité et l'illusion. Votre aventure se termine ici.

113

Vous prenez le pieu dans votre main gauche avec la pointe dirigée vers l'avant, prêt à frapper tout ce qui peut constituer une menace de l'autre côté de la porte. Rendez-vous au [148](#).

114

Alors que vous vous dirigez vers le point de rendez-vous convenu, votre pied tape dans un objet qui dépasse du sol.

Si vous voulez vous arrêter et regarder ce que c'est, rendez-vous au [30](#).

Si vous préférez ignorer l'objet, rendez-vous au [166](#).

115

Vous avez marché à peine quelques mètres quand un brouillard impénétrable est descendu soudainement autour de vous réduisant considérablement votre visibilité. L'air est froid et humide et votre esprit commence à vous jouer des tours. Les yeux argentés que vous avez cru voir à votre arrivée à l'auberge la nuit dernière ont refait leur apparition et vous prenez la main des jumelles par réflexe qui en réponse

s'agrippent aux vôtres, visiblement peu rassurées. Leurs paumes sont moites et Angharad vous fait part de ses inquiétudes. Vous appelez Ingrid par son nom pour vous assurer que c'est bien sa main que vous êtes en train de tenir et vous êtes soulagé de l'entendre répondre par l'affirmative, ajoutant qu'il ne serait pas sage d'aller plus loin dans ces conditions. Elle vous propose de retourner à l'auberge et de relire en détail tous les documents que vous avez apportés. « Nous pourrions toujours revenir aux ruines du château demain. » suggère-t-elle.

Ce retard potentiel vous dérange, mais il ne fait aucun doute que ce brouillard est incroyablement dense et étrangement déconcertant.

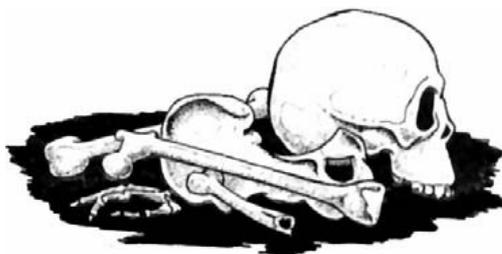
Voulez-vous continuer avec les jumelles à travers le brouillard? Rendez-vous au [24](#).

Voulez-vous renvoyer les jumelles à la sécurité de l'auberge et continuer seul? Rendez-vous au [51](#).

Ou suivez-vous la suggestion d'Ingrid de rentrer à l'auberge tous les trois? Rendez-vous au [3](#).

116

Vous descendez le grand escalier en bois qui se termine sur un couloir en direction du sud. Ce corridor a un plancher en bois poli, mais les murs sont toujours parsemés à intervalles réguliers de torches pour éclairer votre chemin. Rendez-vous au [102](#).



117

Une jeune femme en haillons avec le visage sale aux cheveux noirs emmêlés se redresse dans le lit. Elle a des yeux exceptionnellement grands et un nez prononcé. Une fois sortie du lit, vous remarquez qu'elle porte une chemise de nuit en soie verte et vous pouvez voir ses pieds nus aux ongles longs et jaunis. Elle s'avance vers vous et parle d'une voix apaisante, qui vous semblerait presque familière :

«N'aie pas peur, notaire. Je ne te veux aucun mal. »

Comment allez-vous réagir?

En l'approchant, rendez-vous au [152](#).

En l'attaquant, rendez-vous au [121](#).

En tenant un crucifix aux ornements en or, rendez-vous au [109](#).

Ou en brandissant des fleurs d'ail, rendez-vous au [41](#).

118

« Il n'y a donc pas moyen d'avoir la paix ici. » bougonne le vieil homme en vous claquant la porte au nez. Vous entendez tourner la clef dans la serrure et vous n'avez pas d'autre choix que de poursuivre le long du couloir. Rendez-vous au [131](#).

119

Vous avancez la main vers la masse de mouches et vous ressentez alors une sensation de brûlure intense dans votre bras comme si une créature venimeuse invisible vous avait mordu ou piqué. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour cette étrange douleur mais toutefois bien réelle. Vous saisissez votre main et un vague sourire apparaît sur les lèvres d'Angharad pendant que les insectes s'envolent de son visage comme un seul et planent au-dessus de sa tête brièvement avant de se consolider en une seule masse qui prend la forme approximative d'une grande chauve-souris noire. Rendez-vous au [44](#).

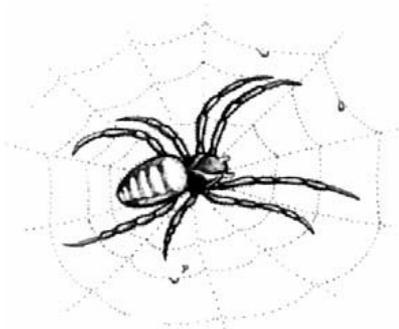
120

Vous décrivez un arc avec votre arme enchantée et coupez la tête d'Angharad qui rebondit deux fois sur le sol recouvert de tapis, puis vient s'immobiliser contre une bougie qui enflamme rapidement ses cheveux. Bientôt la tête entière est la proie des flammes et vous croyez distinguer un cri lointain. Vous mettez un coup de pied dans le cadavre sans tête pour être sûr qu'il ne se relèvera pas puis vous vous précipitez de l'autre côté de la pièce pour libérer Ingrid de ses liens. La salle entière commence à s'embraser et vous portez Ingrid en dehors de celle-ci puis à travers la chambre de la Goule. Vous retraversez ainsi l'escalier puis le couloir jusqu'à l'entrée principale. Vous prenez alors un moment dans la cour extérieure pour observer tous deux le feu s'étendre dans le bâtiment. Le brasier devient vite intenable et vous courez vous réfugier à l'auberge du plus vite que vous le pouvez.

Le Château Heydrich et le mal qui s'y cachait, quel qu'il soit, a été détruit, mais à quel prix? Vous n'avez pas pu sauver Angharad, mais heureusement Ingrid et vous-même êtes en vie et en sécurité. Vous avez fait votre travail et Ingrid héritera de ces ruines dénuées de valeur comme prévu, mais c'est une victoire au goût amer car elle a coûté la vie d'Angharad.

121

Avez-vous un pieu en argent? Si oui, rendez-vous au [20](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [83](#).



122

A votre sortie de l'auberge, vous constatez que cette journée est en total contraste avec celle d'hier - le soleil brille et le ciel est d'un bleu scintillant sans nuages. Vous ne mettez que peu de temps pour atteindre les ruines du château. Le mur d'enceinte extérieur est en grande partie intact, mais il ne reste pas grand-chose de l'édifice lui-même en dehors de décombres carbonisés et quelques murs croulants couverts de mousse et de plantes grimpantes. Le site lui-même est grand et suggère que le château qui se trouvait ici devait être aussi impressionnant que l'esquisse dans vos documents le laisse supposer, sinon plus encore. Vous évaluez à environ une heure le temps qu'il vous faudra pour inspecter la totalité du lieu. Vous discutez de la meilleure façon de procéder.

Souhaitez-vous explorer de votre côté? Rendez-vous au [10](#).

Ou voulez-vous rester avec les jumelles, ne serait-ce que pour leur compagnie? Rendez-vous au [69](#).

123

En raison des épreuves subies aujourd'hui, votre chambre vous semble plus accueillante que la première nuit, mais votre manque de progrès dans la visite des ruines vous agace quelque peu. Bien sûr, vous avez réussi à examiner toute la paperasse nécessaire, mais vous êtes conscient que les jumelles veulent voir leur héritage afin de se faire une idée du passé de leur famille. Votre rejet ouvert du folklore local et de la paranoïa ambiante n'a pas réussi à dissuader les jumelles de vouloir voir de leurs yeux ce qui reste du château Heydrich et leur curiosité est en contradiction avec votre approche logique de la vie. Vous tournez nerveusement sur votre lit pendant une heure, incapable de trouver le sommeil.

Voulez-vous rester dans votre chambre en attendant que le sommeil finisse par arriver? Rendez-vous au [46](#).

Voulez-vous aller à la chambre d'Ingrid pour chercher sa compagnie? Rendez-vous au [128](#).

Ou préférez-vous celle d'Angharad? Rendez-vous au [61](#).

124

Vous tournez la poignée et la porte s'ouvre sur une vaste chambre. Un grand lit à baldaquin en bois se dresse contre le mur du fond, tandis que la majeure partie de la surface de plancher entre vous et le pied du lit est recouverte par un tapis en peau de tigre. Quant aux murs, ils sont recouverts de nombreuses peintures.

Voulez-vous examiner le lit (rendez-vous au [157](#)), jeter un œil aux tableaux (rendez-vous au [43](#)), ou fermer la porte et retourner dans le couloir? (Rendez-vous au [86](#)).

125

Après une longue fouille, vous ne trouvez rien d'intéressant dans cette chambre et vous préférez partir avant de faire une nouvelle mauvaise rencontre. Rendez-vous au [48](#).

126

Lancez deux dés et comparez le résultat à votre score de Foi actuel. Si le résultat est inférieur ou égal, rendez-vous au [107](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [34](#).

127

Vous goûtez au liquide brun clair, qui vous semble chaud une fois dans la bouche. Vous avalez une gorgée et vous vous sentez aussitôt revigoré. Vous gagnez 2 Points d'ENDURANCE et 1 point de FOI. Vous pouvez prendre le reste de la bouteille avec vous si vous voulez. Il y en a assez pour deux utilisations, chacune d'entre elles vous redonnera 2 points d'ENDURANCE - vous pouvez en boire quand vous le voulez sauf au milieu d'un combat.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez maintenant ouvrir la boîte (rendez-vous au [25](#)) ou boire un peu de liquide rouge (rendez-vous au [31](#)). Si vous avez déjà essayé de boire les liquides et d'ouvrir la boîte, ou si vous ne voulez pas le faire, vous pouvez quitter la salle et continuer vers le nord (rendez-vous au [141](#)).

128

En vous approchant de la chambre d'Ingrid, vous pouvez entendre le bruit de ronflements sonores. Vous ouvrez la porte et entrez doucement à l'intérieur. Même si elle ne se réveille pas, vous vous sentirez plus à l'aise à essayer de trouver le sommeil dans un coin de sa chambre plutôt que de rester seul dans la vôtre. Après tout, si quelque chose de fâcheux se produit, vous pouvez au moins essayer de vous protéger mutuellement.

Vous venez à peine de vous assoupir lorsque vous entendez un grand craquement provoqué par la chute d'une partie du plafond, laissant déferler une masse grouillante de créatures à la fourrure sombre. Ingrid se réveille en criant et, bien que surprise de vous voir dans sa chambre, elle vous montre du doigt la masse qui se forme sur son lit. Elle est presque paralysée par la peur et tout ce qui sort de ses lèvres sont les paroles « Rien de pire, rien de pire... »

Vous vous approchez et dans le scintillement des chandelles il vous apparaît évident que la masse est en fait un grand groupe d'une bonne vingtaine de Rats de la Peste. Avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit les rats se positionnent bizarrement dans une forme grossière de H avant de se lancer dans votre direction. Vous les combattez comme un seul ennemi. Ingrid ne peut rien faire pour vous aider car elle est recroquevillée, paralysée par la terreur :

HORDE DE RATS DE LA PESTE

HABILETÉ 7

ENDURANCE 9

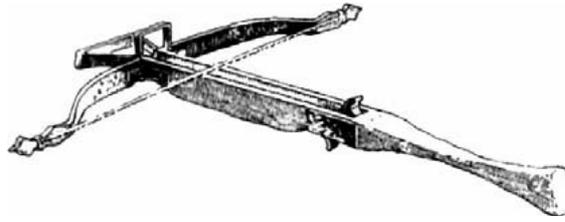
Si vous l'emportez, rendez-vous au [110](#).

129

Vous entrez dans une grande salle carrée dont le sol en marbre est identique à celui du couloir. La pièce est totalement nue à l'exception de portraits accrochés à raison d'un sur les trois autres murs.

Voulez-vous examiner un tableau? Si oui, choisissez-vous le portrait d'une femme (rendez-vous au [13](#)), un portrait sombre d'un homme élégant (rendez-vous au [36](#)), ou une peinture d'aspect endommagé (rendez-vous au [144](#))?

Si ces portraits ne vous intéressent pas, vous revenez dans le couloir est (rendez-vous au [89](#)).



130

Les voix se font de plus en plus fortes et intenses et vous avez l'impression que votre tête va exploser. Mais le rire s'arrête aussi soudainement qu'il a commencé et la salle est à nouveau remplie d'une étrange obscurité silencieuse tout aussi inquiétante.

Allez-vous rester dans la pièce? Rendez-vous au [14](#).

Ou allez-vous ouvrir la porte et revenir dans le couloir? Rendez-vous au [48](#).

131

Vous tournez à l'angle du couloir et vous arrivez rapidement à un grand et large escalier descendant vers un autre couloir qui se prolonge dans la même direction que celui dans lequel vous vous trouvez actuellement. Vous pouvez voir à la lueur des torches que des empreintes boueuses sont présentes dans les escaliers ainsi que dans le couloir plus bas. Vous commencez à descendre, en espérant que vous suivez les traces d'Ingrid. Rendez-vous au [116](#).

132

Vous levez la main et, lorsque vous effleurez l'araignée, celle-ci y plonge ses crocs. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, sa morsure n'est pas toxique, et vous êtes en mesure de déloger l'araignée, qui tombe sur le sol et gambade dans le couloir hors de votre vue. Rendez-vous au [62](#).

133

La porte s'ouvre sur un petit cellier faiblement éclairé avec des étagères qui courent le long de ses murs.

Voulez-vous inspecter les étagères pour voir s'il y a quelque chose ici qui pourrait être utile? Rendez-vous au [91](#).

Ou allez-vous fermer la porte et continuer dans le couloir nord? Rendez-vous au [141](#).

134

La porte s'ouvre sur une chambre simple, éclairée par une seule bougie dans un coin de la pièce qui diffuse juste assez de lumière pour vous permettre de distinguer la forme d'Ingrid qui semble dormir à poings fermés dans le lit au centre de la pièce. Ne voulant pas la paniquer, vous quittez silencieusement la pièce en fermant la porte derrière vous.

Voulez-vous essayer maintenant la chambre d'Angharad? Rendez-vous au [154](#).

Ou retournez-vous à votre chambre? Rendez-vous au [145](#).

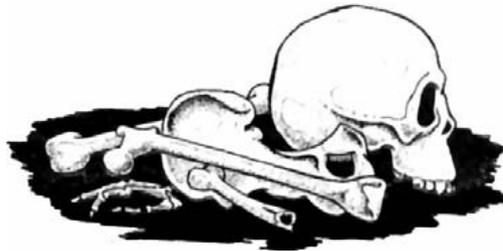
135

En dépit de leur insistance et des effets de la bière que vous avez consommée, vous esquiviez leurs questions et tentez de garder la discussion aussi vague et générale que possible.

Finalement, vous suggérez qu'il serait raisonnable d'aller se coucher car vous devez vous lever tôt demain. Le tenancier vous conduit tous trois en haut d'une volée de marches de pierre pour vous montrer vos chambres.

Voulez-vous aller directement au lit? Rendez-vous au [145](#).

Ou allez-vous explorer l'auberge un peu avant de dormir? Rendez-vous au [57](#).



136

Votre dernier coup entaille profondément le flanc de la créature et elle s'effondre à vos pieds. Vous pouvez maintenant examiner le lit (rendez-vous au [143](#)) ou essayer de trouver une sortie autre que la porte par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au [84](#)).

137

Vous arrivez à vous contrôler, malgré le fait que votre cœur bat à un rythme incroyable. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour le simple fait d'être encore en vie. Bien que vos yeux se soient maintenant habitués à la nouvelle clarté de la salle, vous n'avez pas le temps de prendre vos marques que la créature immonde en face de vous se transforme en la manifestation physique de votre pire cauchemar et s'avance vers vous.

MANIFESTATION DE PEUR PRIMALE

HABILETÉ 10

ENDURANCE 14

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [111](#).



138

Le spectacle qui s'offre à vous lorsque vous ouvrez la porte et entrez dans la salle vous remplit à la fois de joie et de désespoir. Angharad se tient debout au centre de la pièce, resplendissante dans une robe blanche pure semblable à une robe de mariée. Elle se tient devant vous, le dos tourné et les bras levés, les manches de sa robe la drapant de telle manière qu'elles pourraient presque ressembler à des ailes de chauve-souris. Le sol est recouvert d'un tapis mauve vif et des bougies noires forment un périmètre le long des murs de la pièce, brûlant de flammes si vives que le carré de lumière qu'elles produisent en est presque aveuglant. Vous plissez vos yeux pour porter votre regard sur le mur du fond et vous distinguez Ingrid suspendue à la poutre du plafond par une corde épaisse qui lie ses poignets. Elle se tortille pour essayer de se libérer mais cela ne fait que lui brûler les poignets. Des larmes coulent le long de ses joues et son visage est livide. Lorsqu'elle vous voit, elle crie votre nom et vous supplie de la sauver. Angharad se retourne alors et vous fixe de ses yeux rouges et menaçants. Elle avance vers vous, ses bras toujours élevés comme des ailes et, tandis qu'elle se rapproche, sa tête se balance en arrière et s'ouvre toute grande pour révéler deux rangées de dents blanches dont les canines supérieures sont allongées et pointues.

Voulez-vous attaquer immédiatement Angharad avec votre épée magique? Rendez-vous au [120](#).

Ou allez-vous réfléchir à un autre moyen de gérer la situation? Rendez-vous au [160](#).

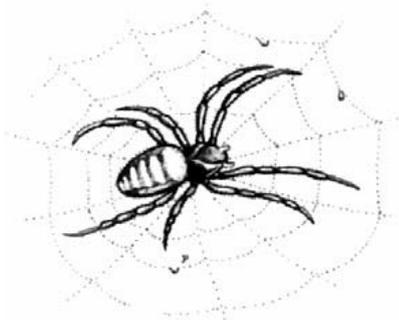
139

Vous enfoncez le pieu dans le corps de la créature et ses yeux s'agrandissent sous l'effet de la terreur lorsqu'elle ressent la pointe presser contre les parois de son cœur. Elle essaie d'enlever l'arme de vos mains tout en vous suppliant d'épargner sa vie.

Lancez deux dés et comparez le résultat avec votre score de Foi actuel :

Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à celui-ci, rendez-vous au [11](#).

Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [101](#).



140

Vous vous réveillez d'un bond, votre corps trempé de sueur. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE car vous passez le reste de la nuit à essayer de trouver le sommeil en vain à cause de ce rêve un peu trop réel à votre goût.

Vous vous levez tant bien que mal le lendemain matin, encore secoué par votre rêve de ce château illusoire, mais votre scepticisme vous empêche d'y attacher trop d'importance. Vous descendez prendre votre petit déjeuner où les jumelles étaient en train de vous attendre. Rendez-vous au [4](#).

141

Vous poursuivez vers le nord dans le couloir et vous arrivez à deux portes qui se font face, l'une dans la paroi gauche et l'autre dans celle de droite. Le tapis s'étend une nouvelle fois jusqu'à ces deux portes.

Voulez-vous essayer l'une d'elles? Pour essayer d'ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [124](#), pour celle de droite, rendez-vous au [94](#).

Pour continuer dans le couloir, rendez-vous au [48](#).

142

Angharad a une voix agréable même si elle sonne un peu enfantine, la chanson a un effet bénéfique sur vous et vous détend. Vous gagnez 1 point de FOI.

Vous écoutez les deux versets (notez ce nombre sur votre *Feuille d'Aventure*) de la chanson d'Angharad avant de la remercier et de retourner dans votre chambre. Lorsque vous la quittez, Angharad vous dit qu'elle peut sentir que vous êtes une personne bien intentionnée. Rendez-vous au [145](#).

143

Vous tirez les rideaux qui entourent le lit et celui-ci est recouvert de draps de soie chatoyants qui vous semblent très accueillants après les épreuves récentes. Voulez-vous monter dans le lit pour dormir (rendez-vous au [22](#)) ou préférez-vous chercher une sortie autre que la porte par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au [84](#))?

144

Le tableau est très abîmé, avec une grande marque de couteau à l'emplacement du visage et la majeure partie de la peinture est soit brûlée soit effacée. Il ne reste pas grand-chose si ce n'est le nom inscrit en bas du tableau : Siegfried Heydrich. Ce nom vous revient en mémoire aussitôt et vous vous souvenez l'avoir vu mentionné dans les actes en tant qu'ancien propriétaire unique du Château Heydrich. Ce qui est un fait intéressant, mais qui ne vas pas beaucoup vous aider dans l'immédiat. Voulez-vous maintenant regarder le portrait de la femme (rendez-vous au [13](#)), ou celui de l'homme élégant (rendez-vous au [36](#)), ou si vous jugez que cette chambre n'a plus grand intérêt pour vous, vous pouvez vous remettre à la recherche d'Angharad (rendez-vous au [89](#)).

145

Votre chambre est basique mais accommodante et le lit est doux et confortable surtout après les jours de voyage que vous avez endurés pour atteindre la Mortvanie. Vous vous endormez à peine quelques minutes après avoir posé votre tête sur l'oreiller.

Le lendemain matin, vous descendez rejoindre les jumelles pour prendre le petit déjeuner qui est constitué de bacon et d'épaisses tranches de pain. Une fois restaurés, vous vous mettez tous trois en route pour parcourir la courte distance qui vous sépare du site du château en ruine.

Rendez-vous au [115](#).

146

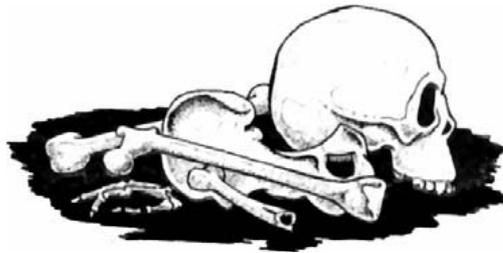
Vous vous préparez à enfoncer la porte avec votre épaule. Au moment où vous étiez sur le point d'entrer en contact avec le bois, la porte s'ouvre et vous basculez à travers l'ouverture en un roulé-boulé pour finir étalé au sol après avoir heurté plusieurs étagères, dont le contenu tombe tout autour de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous levez les yeux et vous vous retrouvez devant un petit vieillard à lunettes portant une veste de smoking de soie, qui vous tend sa main avec une expression amusée sur le visage :

« Et bien, en voilà des manières ! » reproche-t-il. « Il faudra des mois pour réparer les dommages que vous avez causés. Donnez-moi un objet de valeur et nous serons quittes. ».

Voulez-vous donner au vieil homme ce qu'il réclame? Rendez-vous au [52](#).

Ou allez-vous l'attaquer? Rendez-vous au [81](#).



147

Ne voulant pas paraître stupide, vous pensez qu'il est préférable de ne pas faire part de votre rêve troublant aux jumelles et la conversation s'oriente rapidement vers des questions logistiques et juridiques avant de vous préparer à vous mettre en route pour le site du château. Rendez-vous au [122](#).

148

Le spectacle qui s'offre à vous lorsque vous ouvrez la porte et entrez dans la salle vous remplit à la fois de joie et de désespoir. Angharad se tient debout au centre de la pièce, resplendissante dans une robe blanche pure semblable à une robe de mariée. Elle se tient devant vous, le dos tourné et les bras levés, les manches de sa robe la drapant de telle manière qu'elles pourraient presque ressembler à des ailes de chauve-souris.

Le sol est recouvert d'un tapis mauve vif et des bougies noires forment un périmètre le long des murs de la pièce, brûlant de flammes si vives que le carré de lumière qu'elles produisent en est presque aveuglant. Vous plissez vos yeux pour porter votre regard sur le mur du fond et vous distinguez Ingrid suspendue à la poutre du plafond par une corde épaisse qui lie ses poignets. Elle se tortille pour essayer de se libérer mais cela ne fait que lui brûler les poignets. Des larmes coulent le long de ses joues et son visage est livide. Lorsqu'elle vous voit, elle crie votre nom et vous supplie de la sauver. Angharad se retourne alors et vous fixe de ses yeux rouges et menaçants. Elle avance vers vous, ses bras toujours élevés comme des ailes et, tandis qu'elle se rapproche, sa tête se balance en arrière et s'ouvre toute grande pour révéler deux rangées de dents blanches dont les canines supérieures sont allongées et pointues.

Elle balaye l'objet de votre main d'un puissant mouvement de bras tout en riant et se met à vous fixer de ses yeux rouge. Lancez deux dés et comparez le résultat à votre score de Foi actuel. Si le résultat est inférieur ou égal, rendez-vous au [160](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

149

Vous remerciez le vieil homme pour son offre généreuse, mais expliquez que vous êtes un peu pressé par le temps.

« Comme vous vous voudrez. », répond-il en vous montrant la porte. Vous devez maintenant poursuivre le long du couloir. Rendez-vous au [131](#).

150

Vous saisissez la poignée de la porte avec une certaine appréhension et vous la tournez. La porte s'ouvre très facilement malgré le fait qu'elle soit massive et vous entrez dans une chambre à coucher bien entretenue, en total contraste avec le couloir poussiéreux d'où vous venez. De luxueuses tapisseries noires pendent le long des murs et un grand lit à baldaquin soigneusement sculpté trône au milieu de la pièce.

Vous fermez la porte derrière vous et c'est à ce moment que vous entendez le bruissement des draps. Rendez-vous au [117](#).

151

Heydrich lève ses bras fantomatiques et passe à l'attaque. Comme il n'a pas de forme tangible, son esprit ne peut être blessé que par des armes enchantées. Vous êtes totalement sans défense et son essence engloutit votre corps, le consommant rapidement. Vous êtes condamné à devenir son hôte pour l'éternité. Votre aventure se termine ici, après avoir échoué à contrecarrer l'héritage du vampire.

152

Son ton agréable vous rassure et vous attrapez sa main pour l'embrasser. Comme votre visage se rapproche de sa main, vous êtes surpris de voir qu'elle n'a pas d'ongles et seulement de la chair où ils devraient se trouver, mais cela vous déstabilise plutôt que de vous repousser.

Allez-vous continuer dans votre tentative de baise-main? Rendez-vous au [79](#).

Ou allez-vous l'attaquer? Rendez-vous au [121](#).

153

Une fouille approfondie de la chambre ne vous révèle rien de plus que de la paille souillée, de la pierre recouverte de moisissures, et les restes squelettiques des victimes de la Goule.

Vous approchez maintenant la porte située dans le mur opposé à celui par lequel vous êtes entré dans cette pièce. Rendez-vous au [65](#).

154

Vous frappez doucement à la porte de la chambre d'Angharad et, bien qu'il n'y ait pas de réponse, vous pouvez entendre une voix féminine chanter doucement.

Voulez-vous ouvrir la porte? Rendez-vous au [163](#).

Voulez-vous essayer la chambre d'Ingrid à la place? Rendez-vous au [90](#).

Voulez-vous descendre au rez-de-chaussée? Rendez-vous au [12](#).

Ou préférez-vous vous rendre dans votre chambre? Rendez-vous au [145](#).

155

« Oui, voilà j'arrive, j'arrive... » dit une voix bourrue tandis que vous entendez des pas légers se rapprocher de la porte. Vous entendez le bruit d'une clé tourner dans la serrure puis la porte s'ouvre pour révéler le visage d'un vieillard de petite taille qui vous regarde avec curiosité: « Oui, que voulez-vous ? » demande-t-il.

Voulez-vous attaquer l'homme? Rendez-vous au [81](#).

Demander de l'aide? Rendez-vous au [42](#).

Ou présenter vos excuses et partir? Rendez-vous au [118](#).

156

Vous passez la porte et débouchez dans un couloir semblable à celui que vous suiviez avant d'entrer dans la chambre obscure. Ce couloir va du nord au sud et vous supposez que d'aller au sud vous ramènera à l'entrée principale, de sorte que vous tournez vers le nord.

Vous suivez le couloir sur plusieurs dizaines de mètres jusqu'à ce que vous atteigniez un tournant à angle droit vers la gauche. Une porte se découpe dans le mur de droite au niveau de ce tournant et le tapis rouge s'étend jusqu'au pied de celle-ci. Voulez-vous essayer la porte (rendez-vous au [70](#)) ou suivre le couloir vers la gauche (rendez-vous au [131](#))?

157

Vous contournez soigneusement le tapis en peau de tigre et vous êtes soulagé de constater qu'il ne s'agit que d'un tapis ordinaire et rien de plus. Vous atteignez le lit recouvert de draps luxueux de soie jaune, mais vous remarquez rapidement des taches rouges sur ceux-ci. Vous touchez l'une de ces taches et vous vous rendez compte horrifié qu'il s'agit de sang encore frais ce qui vous fait perdre 1 point de FOI, d'autant plus qu'il s'agit peut-être de celui d'Angharad. Vous continuez l'inspection malgré tout et vous trouvez un tiroir en bois dans le cadre du lit.

Voulez-vous ouvrir ce tiroir? Rendez-vous au [33](#).

Voulez-vous jeter un œil aux tableaux? Rendez-vous au [43](#).

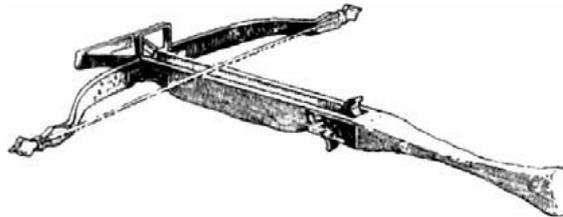
Ou allez-vous quitter la chambre maintenant, un peu secoué par cette macabre trouvaille? Rendez-vous au [86](#).

158

Vous pénétrez dans la pièce plongée dans la pénombre malgré votre réticence et vous refermez la porte derrière vous. Immédiatement, vous entendez des voix aiguës qui se moquent de vous d'un rire maniaque.

Voulez-vous rester dans la pièce? Rendez-vous au [130](#).

Ou allez-vous rouvrir la porte et revenir dans le couloir? Rendez-vous au [48](#).



159

A votre dernier coup, l'abomination explose dans une myriade de petites mouches qui se dissipent par la fenêtre toujours ouverte. Vous vous empressez de la refermer pour empêcher toute nouvelle intrusion. A peine la fenêtre fermée, Angharad sort de sa transe, l'air un peu surpris de vous voir dans sa chambre, et vous demande pourquoi vous êtes essoufflé. Vous expliquez les événements étranges qui viennent de se produire, mais elle ne se souvient de rien. Tout ce qu'elle arrive à se rappeler est qu'elle avait remarqué que la flamme de sa bougie vacillait comme si un courant d'air passait et qu'elle était allée à la fenêtre pour vérifier qu'elle était bien fermée.

Vous lui dites de se recoucher et que vous la retrouverez au petit déjeuner lendemain matin, et vous retournez dans votre chambre pour essayer de trouver le sommeil après cet événement troublant. Rendez-vous au [18](#).

Vous essayez d'occulter la gravité de la situation dans votre esprit et de vous concentrer sur une façon logique de réagir, mais vous devez penser vite et vous n'avez pas le droit à l'erreur.

Allez-vous :

Ne pas perdre de temps et attaquer Angharad avec une épée magique? Rendez-vous au [120](#).

Brandir des fleurs d'ail? Rendez-vous au [103](#).

Tenir un crucifix? Rendez-vous au [63](#).

Si vous n'avez aucun de ces objets ou ne souhaitez pas vous en servir ? Rendez-vous au [88](#).



Vous regardez avec désespoir Angharad vous supplier en vain. Vous n'en savez pas assez sur la lignée des Heydrich pour être en mesure de l'aider à expurger le véritable héritage du vampire.

Soudain Angharad semble s'être reprise et ouvre la bouche pour parler, mais la voix qui sort n'est pas la sienne, à la place, c'est une voix profonde, impérieuse qui vous donne des frissons jusqu'aux os :

« Je vous avais prévenu, imbécile. Avez-vous vraiment cru que vous pourriez m'empêcher de prendre ce qui m'est dû ? »

Angharad bascule la tête d'un côté et de l'autre et fait tomber les bougies d'un simple regard, embrasant le tapis instantanément. Vous vous précipitez sur la poignée de la porte, mais celle-ci est verrouillée. Vous rejoignez Ingrid qui vous étreint sous l'effet de la terreur et vous ne pouvez que constater la rapidité avec laquelle les flammes se propagent dans la pièce. La dernière chose que vous voyez en suffoquant est Angharad ouvrant la porte et la refermant derrière elle en riant triomphalement. L'héritage du vampire va bientôt s'abattre une nouvelle fois sur le peuple de Mortvanie.

Vous écrasez certaines des fleurs dans votre main gauche et essayez les résidus, dégageant une forte odeur, sur votre visage et le cou pour dissuader les vampires qui pourraient tenter de vous attaquer. Rendez-vous au [55](#).

Vous saisissez la poignée et la porte s'ouvre sur une chambre décorée simplement avec une petite commode contre un mur et un grand lit au centre de la pièce. Angharad se trouve près de la fenêtre dont les rideaux sont ouverts. La lumière de la pleine lune se déverse dans la pièce et des ombres étranges se projettent sur le mur opposé. Angharad n'a pas remarqué que vous êtes entré dans sa chambre et

chantonne doucement en regardant dehors. Au moment où vous fermez la porte derrière vous, votre reflet apparaît dans la fenêtre et elle s'arrête de chanter, surprise de cette apparition soudaine. Elle se retourne et est soulagée de voir que l'image fantomatique qu'elle a aperçue n'était que votre reflet.

« Vous m'avez fait peur, » dit-elle en souriant. « Que puis-je faire pour vous? »

Répondez-vous que vous êtes somnambule? Rendez-vous au [98](#).

Ou dites-vous que vous n'arrivez pas à dormir? Rendez-vous au [28](#).

Ou pensez-vous qu'il serait moins suspect de dire que vous êtes allé à la salle de bain et que vous avez dû prendre la mauvaise porte en revenant à votre chambre? Rendez-vous au [104](#).

164

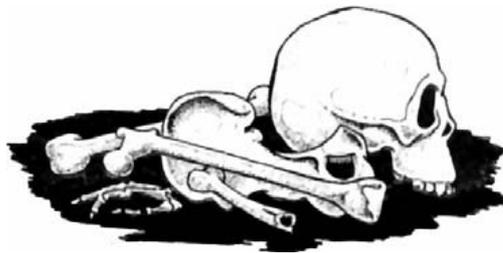
De toute évidence, le gobelin chargé de faire le ménage dans les chambres de l'auberge n'a pas du faire un travail très approfondi aujourd'hui car le corps caché sous le lit n'a pas été retrouvé. Portez-vous un talisman gravé de la lettre H? Si oui, rendez-vous au [92](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [23](#).

165

Le vieil homme s'effondre mort devant vous. Il était peut-être acariâtre mais il n'était pas une mauvaise personne. Vous perdez 1 point de CHANCE pour avoir tué gratuitement un homme innocent. Vous pouvez maintenant fouiller la chambre de l'homme (rendez-vous au [7](#)) ou fermer la porte et retourner dans le couloir (rendez-vous au [131](#)).

166

Vous revenez au portail où les jumelles vous attendent, visiblement un peu déçues par la découverte de leur «château». Elles vous confirment en effet qu'elles n'ont rien vu d'intéressant et qu'elles ne pensaient pas qu'il était dans un tel état. Vous décidez alors de retourner à l'auberge tous les trois pour prendre le dîner et ensuite aller vous coucher pour vous reposer de cette exploration. Rendez-vous au [108](#).



L'Esprit de Reiner Heydrich se dissipe sous l'effet de votre dernier coup. Vous entendez un dernier gémissement pathétique lorsque son existence maligne est effacée de Mortvanie pour de bon. Les jumelles vous regardent avec une combinaison de crainte et de confusion.

Vous vous asseyez dans la chambre rituelle et reprenez votre souffle. Les jumelles vous demandent ce qui va se passer maintenant: « Des paperasses, » répondez-vous avec un sourire « nous devons encore finaliser votre héritage. ».

La lignée des Heydrich a été nettoyée et votre esprit incrédule vous amène à croire que les vampires ou des choses semblables n'existent plus dorénavant. Vous avez veillé à ce que l'héritage du vampire ne soit rien de plus qu'une simple transmission de terres. Vous avez travaillé plus dur que d'habitude pour gagner vos émoluments cette fois, mais vous êtes sorti victorieux de cette mission inattendue.

