

A classique, classique et demi. La voiture des investigateurs tombe en panne dans le petit village de Tîrgu Parîng que surplombe le château de Dracula. Mais le danger n'est peut-être pas là où les personnages l'attendent...

Mai 1925, les enquêteurs passent des vacances de riches oisifs en Europe. Après l'Italie et la Grèce, ils décident de remonter vers le nord pour bénéficier des charmes un peu vénéreux des Carpates. Ils ne sont pas déçus : terres désertées, villages presque abandonnés peuplés de villageois moroses, tout est là pour rappeler l'ambiance du roman de Stocker (Dracula). Mais c'est justement ce que désirent les investigateurs qui sont amateurs de littérature fantastique et qui viennent, en quelque sorte, en pèlerinage. Ils vont être comblés : leur voiture coule une bielle dans le petit village de Tîrgu Parîng que surplombe le château du comte Dracula !

La situation à Tîrgu Parîng

Les victimes des vampires deviennent des vampires. En bonne logique la prolifération des monstres devrait être exponentielle ; elle l'a été à Tîrgu Parîng, lieu de « naissance » du comte Dracula : il a mordu tant et tant de villageois qu'il ne reste plus un seul sujet sain au village. Le comte lui-même finit sa triste vie, vieux, malade et épuisé par tant d'expéditions nocturnes. Toute la campagne environnante a été contaminée dans un rayon de cinquante kilomètres, jusqu'à la grande ville de Rimnicu Vilcea qui tombe progressivement sous l'emprise de ces monstres. Cette prolifération atteint un tel degré que le gouvernement roumain s'est décidé à prendre quelques mesures, très insuffisantes toutefois (l'état économique et social du pays ne permet pas pour le moment de prendre les décisions énergiques qui s'imposent).

Certains parmi les villageois vampires ont subi une légère mutation : contrairement à leurs « ancêtres », ils sont capables de vivre de jour même s'ils sont totalement lymphatiques durant la période diurne. Ceci permet de donner le change à d'éventuels officiels de passage en ne leur montrant pas un village complètement à l'abandon. De nuit par contre, ils retrouvent la vitalité d'un vampire ordinaire. L'aubergiste – chez qui les investigateurs atterrissent fatalement – est l'un de ces « mutants ».

Arrivée à Tîrgu Parîng

Deux options de jeu sont possibles :

1. Les investigateurs sont quatre ou moins et voyagent dans une seule voiture qui vient de couler une bielle juste à l'entrée du village. Ils font appel au

garagiste du coin (un vampire « mutant ») et de patienter à l'auberge du village.

2. S'ils sont plus de quatre, ils voyagent à bord d'un des rarissimes cars de tourisme qui sillonnent la Roumanie. La situation est globalement la même, à ceci près qu'ils sont accompagnés d'un certain nombre de personnages non joueur : le gardien aura à cœur de faire disparaître ces derniers avant les investigateurs eux-mêmes, de façon à faire monter le climat d'angoisse (voir plus loin).

Les environs de Tîrgu Parîng

La région est très pauvre et, de fait, à l'abandon. Au nord se dressent les Carpates, inquiétantes, couvertes de forêts où le jour pénètre difficilement. Les derniers loups d'Europe se terrent sur ces hauteurs. On peut parfois entendre le soir un ou deux hurlements sinistres dans le lointain. La seule voie ferrée de la région franchit les montagnes par le « défilé rouge », endroit de sinistre mémoire où sévissait jadis Vlad l'Empaleur (baron sanguinaire qui paraît-il inspira le personnage légendaire de Dracula).

En se promenant dans les environs (de jour !), les investigateurs remarquent que les champs sont totalement en friche, ce qui est étonnant pour une région si pauvre. Cela se comprend très bien cependant si l'on songe que les autochtones sont tous devenus vampires et n'éprouvent plus le besoin de cultiver pour se nourrir. Les PJ ne voient pour ainsi dire personne dehors alors que de nombreuses fermes paraissent encore habitées, bien qu'elles soient hermétiquement closes (volets tirés, portes soigneusement fermées). S'ils frappent à une porte personne ne répond ; s'ils pénètrent par effraction dans une demeure, ils découvrent un vampire couché dans la cave (voir au chapitre « Chez Dracula » pour les tuer).

Tîrgu Parîng de jour

Dans le village la situation est la même : peu d'habitants sont visibles, mais les maisons semblent en trop bon état pour être vides. Comble du sinistre, l'église est abandonnée et son clocher, défoncé, est béant. Tîrgu Parîng est bâti au pied des contreforts des Carpates : le château du Comte Dracula surplombe le village et ajoute une touche lugubre au paysage. De loin, il ressemble à une ruine dont ne subsistent que quelques

pans de murs.

L'auberge

C'est une bâtisse étonnamment spacieuse et confortable pour un si petit village. Les chambres sont très propres et bien éclairées : néanmoins si les investigateurs fouinent un peu, ils remarquent que les loquets intérieurs ont été démontés - mais on peut toutefois fermer les portes en utilisant la clef de l'intérieur.

L'aubergiste est un être au teint jaunâtre, l'air toujours essoufflé, et qui essaie de rester le plus possible dans l'ombre. Il se déplace avec difficulté et a grand'peine à monter les escaliers. Tous les autochtones que les investigateurs rencontrent présentent ces mêmes caractéristiques. Toutefois l'aubergiste tempère ce côté un peu inquiétant par sa faconde et sa bonne humeur : il paraît être une inépuisable mine de renseignements pour les investigateurs (n'oublions pas toutefois qu'il s'agit d'un vampire et qu'il ne raconte que ce qu'il veut bien raconter) :

- Si les PJ s'informent sur la nature de la ruine qui surplombe le village, il ne fait pas de difficulté pour révéler qu'il s'agit du château du Comte Dracula.

- Il continue sur le sujet en narrant des histoires de bonnes femmes sur les vampires.

- Il insinue ensuite que de nombreuses personnes du village croient encore à l'existence de ces monstres.

- Enfin, il met en doute leur disparition de la région et s'il voit que les investigateurs sont suffisamment bien accrochés, il prétend avoir vu de ses yeux vu une chauve-souris ou un loup se métamorphoser en vampire.

L'aubergiste est un conteur habile, qui sait faire monter le suspense ; il tâche d'effrayer les investigateurs juste assez pour aiguïser leur curiosité sans pour autant les rebuter complètement (il se livre là à un jeu sadique dont il est pour le moment le seul à connaître les tenants et aboutissants puisque les investigateurs croient simplement être tombés chez une population culturellement attardée).

Si un PJ pose l'inévitable question sur les crucifix et les gousses d'ail (il n'y en a pas dans le village), l'aubergiste rit et affirme ne pas croire à ces fariboles (un jet de psychologie à -25% le démasque tant son trouble est grand). D'ailleurs sa philosophie personnelle n'explique pas l'absence totale de croix dans un pays extrêmement croyant (l'auber-



giste élude le sujet et un nouveau jet de psychologie à -25% détecte son embarras).

Si les investigateurs posent des questions un peu plus précises sur l'état actuel de Tîrgu Parîng, il fait les mêmes réponses que les autres villageois ; en particulier, si on l'interroge sur le peu d'habitants, il explique que beaucoup de maisons sont bien inhabitées mais que leurs propriétaires, exilés en ville, reviennent souvent sur les lieux de leur enfance.

Dernier détail : l'aubergiste se couche très tôt, en fait dès la nuit tombée : les investigateurs comprendront vite pourquoi !

Le garagiste

Le garagiste est lui aussi un vampire "mutant". Il prétexte l'absence de pièces détachées pour immobiliser le véhicule des investigateurs.

L'église

Elle est totalement en ruine ; le clocher s'est effondré, laissant une ouverture béante dans le toit : l'intérieur est jonché de débris de maçonnerie. Elle paraît abandonnée depuis près d'un demi-siècle mais il est toutefois étonnant de n'y trouver aucune croix, fut-elle endommagée. Un TOC réussi (à -10%) permet de découvrir une croix sous les gravats de l'autel (à noter qu'on peut s'en servir comme d'une arme contondante : elle occasionne 1d4+2 de dommages sur un vampire avec les chances du coup de poing).

Si les investigateurs fouinent dans la crypte (dont on trouve l'entrée à droite de l'autel grâce à un TOC), ils tombent sur un gisant de pierre contenant les restes d'un des seigneurs du lieu. Le squelette tient dans ses mains croisées une longue pique de bois dont la lame brille de mille feux. La pique elle-même est solidement fixée à la pierre, mais on peut facilement rompre le bois pourri par les ans, se saisir de la lame et s'en servir comme d'un poignard : 2d4+4 de dégâts et -5% au toucher du fait que c'est une arme "bricolée" (cette pointe fut bénite par l'archevêque de Bucarest) ; de plus elle inflige des dégâts réels à un vampire : s'il est tué par elle il disparaît en poussière définitivement.

Autres indices et divers

- L'ombre projetée par les vampires "mutants" est très ténue (n'oublions pas que les "vrais" vampires n'en ont pas).

- Les vampires "mutants" (en particulier l'aubergiste et le garagiste) n'ont pas de reflet dans un miroir. Le MA peut se servir de cet artifice pour mettre la puce à l'oreille des PJ.

- Il y a un armurier au village, vampire "mutant" bien entendu. Il

vend des cartouches pour les pistolets et automatiques de gros calibres (38 et 45) et pour les fusils de chasse. Il a aussi un fusil calibre 20 à vendre, mais les investigateurs doivent réussir un jet sous baratin pour qu'il accepte de le céder.

Tîrgu Parîng de nuit

La nuit, la situation est totalement différente à Tîrgu Parîng et dans ses environs : les vampires rodent, surtout depuis qu'ils savent qu'il y a de la chair fraîche à l'auberge du village !

Si les investigateurs se trouvent dans le village après le coucher du soleil, ils sont agressés d'abord par un vampire, puis par deux au tour suivant, puis trois et ainsi de suite jusqu'à être submergés. Les PJ doivent réagir très vite et s'enfuir à toutes jambes vers la campagne. Qu'ils ne retournent surtout pas à l'auberge pour y trouver refuge comme nous allons le voir.

L'auberge la nuit

L'aubergiste se frotte les mains : quatre étrangers à vampiriser sous son propre toit ! Dès la première nuit, il se met en quête de sang. Si les portes des chambres sont fermées à clef, il n'insiste pas. Un des PJ réveillé par un bruit insolite surprend peu après ce dialogue près de sa porte : un des villageois s'est introduit dans l'auberge et demande au patron, qui refuse, de faire profiter les autres vampires de sa bonne fortune. Si le personnage réussit un jet d'entendre, il comprend que l'altercation, lourde de menaces, porte sur lui et ses compagnons.

La deuxième nuit, vers 21h 30, les villageois, qui veulent avoir leur part du gâteau, attaquent l'auberge et entreprennent d'enfoncer la porte d'entrée tandis que l'aubergiste essaie vainement de parlementer avec eux depuis une fenêtre. Les investigateurs, réveillés par tout ce vacarme, ont quelques minutes pour s'habiller et prendre une décision. Trois solutions s'offrent à eux :

- Attendre tranquillement dans leurs chambres ou aller voir l'aubergiste pour savoir ce qui se passe : la partie est terminée pour eux.

- S'enfuir par les fenêtres de leurs chambres qui donnent du côté de la foule : ils sont proprement étrillés. - Profiter de la confusion qui règne pour s'échapper par les fenêtres de derrière. Les PJ sont attaqués, dans le village, par un groupe de trois vampires avant de pouvoir atteindre la campagne.

Il est aussi possible de faire monter graduellement l'angoisse et de placer la scène d'attaque plus tard dans le temps (les vampires s'attaquent alors à d'éventuels PNJ par exemple) ou dans

un autre lieu (au milieu du village pendant une escapade nocturne des PJ). Le MA n'a qu'un seul impératif à respecter afin de conserver son mordant à l'aventure : il faut que les personnages quittent Tîrgu Parîng de nuit.

Le comte Dracula

Il a été dit plus haut que tout aventurier se trouvant dans le village après le coucher du soleil était agressé par des villageois. Cette indication n'est pas valable tant que les PJ n'ont pas été au château, ceci afin de ne pas déflorer l'intrigue.

Durant leur séjour à Tîrgu Parîng les investigateurs risquent fort de se rendre à la demeure du comte. Elle n'est éloignée que de deux kilomètres, mais à cause du terrain montagneux et accidenté, il faut près d'une heure pour y accéder (1h30 de nuit). Deux cas se présentent une fois de plus :

Le château de jour

Les investigateurs découvrent une ruine dont ne subsistent que quelques pans de murs. Il faut qu'ils réussissent un TOC pour découvrir l'entrée de la crypte : le comte y repose dans son cercueil ouvert. Sur le sol, à côté, gît un squelette couvert de poussière qui tient dans sa main droite un maillet et dans la gauche un pieu de bois : très probablement un prédécesseur malheureux des PJ. Ces derniers - qui s'y connaissent sans doute un petit peu en matière de vampires - seront peut-être tentés d'en finir avec Dracula. Enfoncer sans trembler un pieu dans le cœur d'un homme endormi n'est cependant pas une opération aisée : un personnage n'a que 30% de chances d'y parvenir et 60% si c'est un médecin. En cas d'échec le comte se réveille et attaque ses agresseurs : toutefois, du fait de sa grande faiblesse, il ne peut combattre que cinq tours, après quoi il trépasse définitivement et retourne en poussière.

Les PJ, plutôt que de perforer le cœur de Dracula, ont aussi la possibilité d'exposer le corps à la lumière du jour. Mais réveillé par les cahots, le comte les attaque de la même façon. Si les personnages réussissent à tuer le célèbre vampire, ils rentreront alors fiers comme Artaban au village sans se douter qu'en fait le danger les y attend !

Le château de nuit

Sous la clarté de la lune, le château apparaît aux personnages comme au temps de sa splendeur. De son donjon s'échappe une musique étrange et plaintive. Le pont-levis est baissé, la porte massive ouverte : encadrés par une galerie d'austères portraits accrochés au mur d'un sombre corridor, les



PJ progressent vers le centre de la bâtisse où les attend leur hôte.

Dans une grande pièce tendue de tentures cramoisies, Dracula a dressé un banquet et invite les enquêteurs à prendre place avec une exquise politesse. Le comte explique à ses invités qu'il est un vieil homme fatigué, usé, aux portes de la mort et qu'il y a bien longtemps qu'il a cessé de troubler le repos de ses semblables. Il est parfaitement sincère comme les investigateurs peuvent s'en rendre compte en usant de psychologie. Par contre, bien qu'il ne veuille plus de mal à personne, il reste solidaire de ses frères les vampires : il ne les trahit pas et ne révèle rien sur le village. Méfiant au début, les PJ seront certainement émus par le spectacle de ce pitoyable fantoche qui faisait trembler naguère toute une province.

Après leur avoir servi des vins et des mets raffinés, après avoir discuté de choses et d'autres (mais surtout pas de vampires et de la région), le comte, prétextant sa grande fatigue, prie les personnages de rentrer chez eux. En les saluant, il laisse échapper cette petite phrase énigmatique : "En bas, ils sont pires..." Si les investigateurs ont l'idée - oh combien inconvenante - de s'attaquer au comte, il se métamorphose en chauve-souris et s'enfuit. Le château redevient alors une ruine.

La fuite

Les PJ peuvent fuir par trois directions différentes :

La route de Rîmnicu Vilcea : c'est la plus mauvaise idée : les vampires attendent les personnages et n'ont pas l'intention de les laisser passer. Les investigateurs subissent une attaque de $1d6 + 2$ vampires tous les quart d'heure. Rîmnicu Vilcea est à près de 60km de Tirgu Paring, ce qui représente une dizaine d'heures de marche.

La Montagne (vers le nord/nord-ouest) : c'est une solution moins périlleuse qu'il n'y paraît : les vampires ne suivront pas les investigateurs sur un terrain aussi accidenté. Par contre au cours de leur progression, les PJ sont attaqués par un groupe de $1d4 + 2$ loups (probablement les derniers de la région). Ils doivent aussi échapper aux chutes de pierres et éviter de tomber dans les ravins (voir Annexes) avant d'arriver 24 heures plus tard, fatigués et transis, en lieu sûr. A noter que le comte Dracula n'offrira pas l'asile aux investigateurs traqués par les villageois.

La campagne (vers le sud/sud-est) : il y a un arrêt de train en rase campagne à 15 km de Tirgu Paring, (2 h30 à 3 heures de marche). Comme il existe aussi un bon dieu pour les personnages, le

MA aura soin de les y mener. Durant le trajet, ils ont, chaque demi-heure, 50% de chances d'être attaqués par $1d3$ vampires.

Lorsque les PJ arrivent à la petite gare, cinq villageois surgissent et se lancent à leur poursuite. Au même moment le seul train de la nuit entre en gare. Panique chez les investigateurs : il ne s'arrête pas. Il ralentit seulement à cause d'une courbe en légère montée. Si les PJ réagissent instantanément, ils réussissent à grimper dans l'avant-dernier wagon, tandis que les vampires montent dans le suivant. S'ils hésitent trop longtemps, ils doivent se battre contre leurs agresseurs, puis, en cas de victoire, errer dans la campagne, en endurant des attaques suivant la fréquence indiquée précédemment : s'ils sont encore vivants à l'aube, ils sont tirés d'affaire.

S'ils arrivent à Rîmnicu Vilcea, les investigateurs aperçoivent de loin la gare qui grouille de soldats : s'ils n'essaient pas de s'esquiver entre les voies juste avant l'arrêt, ils sont arrêtés ainsi que tous les autres voyageurs (les vampires ont senti venir le danger et ont pris la poudre d'escampette). En effet le gouvernement vient de prendre conscience de la gravité de la situation et a décidé de mettre la région de Tirgu Paring en quarantaine. Les investigateurs passent donc trois jours dans les geôles roumaines avant que les autorités ne relâchent les honnêtes touristes, sains de corps et d'esprit qu'ils sont.

La poursuite dans le train

Avant de commencer à lire ce qui va suivre, ouvrez le "guide des années 20" aux pages 16 et 17.

Le trajet jusqu'à Rîmnicu Vilcea dure une heure et demie. Les investigateurs doivent explorer le train pour tenter d'y trouver un abri sûr, de façon à échapper à leurs monstrueux poursuivants. Voici la description des wagons depuis la queue du train (voir plan).

Wagons 5 et 6 : ce sont des wagons de 3^e classe découverts, identiques aux 3^e classe du plan du bas, mais sans toit. Les PJ n'y trouveront ni protection, ni répit. Bien entendu, ces wagons sont déserts à une heure aussi tardive.

Wagon 4 : il est lui aussi identique au plan du bas à ceci près que les 3^e classe sont en fait des 2^e classe et les 1^{er} et 2^e des 1^{er}. Il est désert comme les précédents. Les quelques portes que les personnages peuvent fermer ne retiendront leurs poursuivants que durant trois rounds.

Annexes

Le vampire en tant que PNJ : 1e mieux est de se reporter au "guide des années 20" avec les modifications suivantes :

- L'exposition à la lumière du soleil, directe, lui est fatale en un round, de même que l'immersion dans l'eau courante (3 rounds).

- Pour épargner les PJ, on n'utilisera pas son don hypnotique ; il ne draine pas non plus de points de POU.

- Un vampire n'est repoussé par une croix que si elle lui est présentée (c'est donc un moyen de défense inefficace en cas d'attaque de dos).

- Un vampire ne suce pas le sang de ses victimes pour les tuer : lorsque sa proie tombe à 0 points de FOR, elle sombre dans le coma durant six heures, puis reste très faible durant la journée après son réveil : il lui est impossible de fournir un effort violent (courir ou grimper par exemple) ; de plus ses capacités et caractéristiques physiques sont diminuées de moitié. Si quelqu'un est vampirisé plus de trois fois, il se transforme en vampire à son tour.

- Un investigateur est perdu s'il a le malheur de s'évanouir, seul, face à un vampire : ce dernier l'emporte et le cache en "lieu sûr" afin de se constituer un "garde-manger".

- Durant la poursuite en rase campagne, ne pas oublier que les vampires peuvent se transformer en loups (y compris pour combattre). Du fait de leurs capacités métamorphiques (brume, fumée, chauve-souris), ils surprennent les aventuriers en cavale à moins que ceux-ci ne réussissent un jet de chance suivi d'un autre d'écouter.

Wagons 2 et 3 : ce sont des wagons de type Pullman identiques à ceux du plan. Comme la région a très mauvaise réputation, tous les voyageurs se sont réfugiés dans les compartiments qu'ils ont fermés à clef. Ils n'ouvrent pas aux investigateurs traqués même si ces derniers les en implorent. Les portes extérieures du Wagon 3 sont fermées elles aussi.

Wagon 1 : c'est un wagon privé identique à celui du plan ; toutefois, accroché en tête du train, il est désert. Enfin vient la loco avec son tender (non figuré sur le plan) qui est fermé. Si les investigateurs décident de fuir plutôt que d'affronter leurs adversaires, voilà ce qui les attend :

Pour passer du wagon 5 au wagon 4 il faut sauter, au risque de se rompre les os. La procédure est la suivante : on fait un jet sous DEXx7 ; en cas d'échec, cela signifie que l'on est accroché au wagon, mais que l'on n'y a pas pris pied. Le PJ maladroite a droit à deux jets sous la FOR pour se rétablir sans quoi il lâche prise et est broyé par les roues du train s'il rate son jet sous Chance. Bien entendu ses compagnons peuvent l'aider à monter à bord ; de plus durant le temps de cette gymnastique, les poursuivants se rapprochent.

Pour passer du wagon 2 au 1, il faut aussi sauter, mais comme les entrées sont latérales sur un wagon privé, le jet se fait sous DEXx5. Les portes du wagon 3 sont fermées à clef : il faut monter sur le toit pour continuer à progresser. Un PJ distrait qui arrive en haut sans prendre de précautions a 10% de chances d'être écrasé contre l'entrée d'un tunnel. Un investigateur qui court sur le toit du wagon doit réussir un jet sous DEXx3 sans quoi c'est la chute. S'il marche, le jet est à DEXx5. S'il avance rapidement à 4 pattes, le jet est à DEXx9. S'il avance lentement à 4 pattes, il ne risque rien, sauf s'il rate un jet de chance auquel cas il est rattrapé par



un vampire (et en très fâcheuse posture !).

Les seules portes capables de résister aux vampires sont celles des compartiments individuels des wagons pullman et du wagon privé. Ainsi, la voiture privée constitue l'unique chance de salut pour les investigateurs: elle est déserte et il est possible de se claquemurer dans la chambre dont les verrous sont solides. Les PJ passent le reste du voyage à entendre les terrifiants cris de déception de leurs poursuivants. Là les nerfs déjà mis à rude épreuve risquent de flancher : que chaque PJ fasse un jet sous la santé : s'il fait moins de 20% il perd 1d20 pts, s'il rate "simplement", il perd 1d8 pts.

Si le MA estime que les personnages n'ont pas encore assez souffert, voici une péripétie de dernière minute: alors que les investigateurs ne sont plus qu'à un quart d'heure de Rîmnicu Vilcea et qu'ils s'imaginent être tirés d'affaire, un vampire plus audacieux que les autres bondit au travers de la fenêtre après être passé par le toit. Sa force étant décuplée par la rage, il fera 1d4 en plus à tous ses dégâts.

