

LA ROSE SANGUINE (REVAMPED)

Original version by DM Andy

Carte : La Rose Sanguine

- Les PNJ
- La Rose Sanguine
- Conclusion

AVERTISSEMENT

Cette aventure se déroule dans une maison close et est donc destinée à un public adulte. Elle comprend des connotations sexuelles, de la séduction, la consommation de drogues et d'alcool, des meurtres et des démons. En guise d'avertissement au MJ, le fait de jouer le rôle de plusieurs des courtisanes pourrait conduire à une interaction de séduction avec vos joueurs. Assurez-vous que vous et vos joueurs êtes à l'aise avec ce type d'interaction avant de jouer ce module. Il est essentiel d'établir des limites claires et concises pour s'assurer que le niveau de confort de chacun est respecté.

VUE D'ENSEMBLE

Ce module détaille le rôle que joue **Ernst Larnak** à Vallaki ainsi que la guerre secrète des **Gardiens de la Plume** contre Strahd et ses sbires. Elle se déroule à Vallaki dans un nouveau lieu : La Rose Sanguine, la seule maison close de la ville.

Vos joueurs seront invités à la Rose Sanguine de plusieurs façons (ou séduits) et une fois sur place, ils seront informés par **Sorina Antonova**, membre des Gardiens de la Plume et courtisane à la Rose Sanguine, de ses soupçons sur le propriétaire de l'établissement. Ou, ils peuvent être incités par **Ernst** lui-même à l'aider à acquérir une nouvelle entreprise en échange d'informations vitales qui pourraient aider vos joueurs. Ce sera au groupe de décider qui aider dans cette toile de mensonges et de séduction.

LES PNJ

ERNST LARNAK

Les éléments ci-dessous complètent le personnage d'**Ernst Larnak**. Ernst travaille toujours en tant qu'espion de **Fiona Wachter**, mais il la vendrait en une minute si cela lui permettait d'avoir une longueur d'avance sur elle.

Voici les points que vous devez connaître pour jouer le rôle d'Ernst :

- Au lieu du bloc de stat **Espion** comme mentionné dans le module, **Ernst** est un **Cambion** modifié.
- Ernst est le propriétaire de deux entreprises en ville : Larnak Publications et La Rose Sanguine. Larnak Publications est la seule imprimerie de la ville et Ernst a un accord exclusif avec le Baron pour imprimer tous les prospectus de ses festivals. Ernst utilise cette relation d'affaires pour transmettre à **Fiona Wachter** toute information qu'il apprend sur le Baron ou sa famille.
- Dans l'arrière-boutique de Larnak Publications, il y a un grand sous-sol avec une entrée cachée. C'est ici qu'il a installé sa deuxième entreprise, la Rose Sanguine. La Rose Sanguine est une maison close haut de gamme à Vallaki. C'est au MJ de décider si une maison close est légale ou illégale à Vallaki. Dans tous les cas, Ernst a de nombreux **malfrats** et **espions** qui travaillent pour lui et a un processus de sécurité élevé pour tous ceux qui entrent dans la Rose Sanguine.
- La mère d'Ernst était une **succube** qui s'est accouplée avec un homme pour produire Ernst, un bébé Cambion. La mère et le fils se sont disputés sur la meilleure façon de quitter la Barovie afin de poursuivre leur collection d'âmes. Sa mère voulait détruire Strahd, tandis qu'Ernst pensait qu'il était préférable d'entrer dans ses bonnes grâces et de gagner un moyen de sortir de Barovie, un peu comme la liberté dont jouissent les Vistani. Finalement, la vraie nature maléfique d'Ernst a pris le dessus et il a tué sa mère, la considérant comme un obstacle à sa liberté.
- Deux autres démons, un frère et une sœur nommés **Jarix** (un incubé) et **Armenia** (une succube) ont offert de travailler pour Ernst en échange de leurs tentatives de corruption et de vol d'âmes. (Ils ignorent que les âmes des Baroviens ne leur appartiennent pas).

- Ernst cherche à étendre son empire commercial pour accroître son emprise sur Vallaki et impressionner Strahd. Il a l'intention de reprendre **l'auberge de l'Eau Bleue**. Il cherche à évincer les **Martikov** et à s'approprier l'auberge. Il peut s'en servir pour recruter et entendre les rumeurs de la ville, sans oublier de faire venir des clients à La Rose Sanguine.
- Quand Ernst n'est pas avec Fiona Wachter ou en train d'espionner pour elle, on peut le trouver à la Rose Sanglante, soit dans son bureau (zone 9), sa chambre (zone 9), sa pièce secrète (zone 10), ou dans le salon principal (zone 3) en train de discuter avec les invités.
- Ernst se méfie de sa nouvelle courtisane, **Sorina**, et la surveille de près.
- Lorsque vous jouez le rôle d'Ernst, il est important qu'il en apprenne le plus possible sur les joueurs. Ernst utilise son vaste réseau d'informations pour séduire les personnes avec lesquelles il interagit, soit par la corruption, soit par le chantage. Veillez à ce qu'il soit toujours prêt à discuter avec vos joueurs et à ce qu'il ne soit pas pris au dépourvu. Ernst déforme souvent la vérité ou omet des aspects importants de la vérité pour obtenir ce qu'il veut. Il utilise les employés de son frère diabolique pour obtenir des informations sur une cible avant de tenter de la convaincre de l'aider.

SORINA ANTONOVA

Sorina est une **corbeau-garou** (qui connaît aussi l'argot des voleurs) et un membre des **Gardiens de la Plume**. Elle est audacieuse, voire téméraire, et quelque peu franc-tireur. Sorina est sûre d'elle, charmeuse et séductrice avec les joueurs, en particulier ceux dont elle pense pouvoir obtenir des informations. Récemment, elle a accepté un emploi en tant que nouvelle courtisane à la Rose Sanguine dans le but de vérifier les soupçons qu'elle a sur **Ernst** et **Fiona Wachter**. Elle est en désaccord avec les autres membres des Gardiens de la Plume qui pensent que ses méthodes énergiques sur le terrain vont exposer leur ordre et leur attirer des ennuis. Cependant, **Danika Martikov** et elle sont devenues amies et Danika trouve que les informations qu'elle lui donne sont utiles pour garder une longueur d'avance sur l'ennemi.

Lorsque vous jouez le rôle de Sorina, gardez les points suivants à l'esprit :

- Elle est enjouée et charmeuse avec presque toutes les personnes avec lesquelles elle interagit. Elle a un

regard attentif sur ceux qui semblent costauds ou qui pourraient être utilisés comme des pions dans son combat contre Strahd et ses sbires.

- Bien qu'elle soit amicale, elle ne donne pas facilement sa confiance et se méfie de ceux qui se montrent trop pressés à l'aider.
- Sorina connaît l'argot des voleurs et l'utilise pour parler secrètement avec **Danika** des allées et venues de la Rose Sanguine. Si elle pense qu'un ou plusieurs de vos joueurs pourraient connaître ce langage secret, elle les testera en essayant de prononcer quelques mots cachés pour voir s'ils s'en rendent compte.
- Lorsqu'elle ne travaille pas à la Rose Sanguine (tard dans la nuit), on peut la trouver en train de traîner à **l'auberge de l'Eau Bleue**. Il est donc tout à fait possible que vos joueurs croisent Sorina alors qu'elle part travailler à la Rose Sanguine. Si elle les voit traîner à l'auberge, elle tentera de déceler leur potentiel et de voir si ils pourraient lui être utiles.
- Sorina invitera tout joueur qui semble désireux de mieux la connaître ; une chance pour vos PJ de faire plus ample connaissance et de la retrouver à la Rose Sanguine. Elle lui donnera des instructions pour s'y rendre ainsi que le mot de passe pour la porte d'entrée (qui est "Les roses sont meilleures avec du vin").
- Sorina sait beaucoup de choses sur Vallaki et même sur la région environnante du fait de son implication avec les Gardiens de la Plume. Si elle sent qu'elle peut faire confiance aux joueurs, elle leur proposera d'échanger des informations s'ils peuvent l'aider.

JARIX ET ARMENIA

Jarix et **Armenia** sont frère et soeur (**Incube** et **Succube**). Ils ont été attirés par la décadence de la Rose Sanguine et ont été capables de percevoir la nature diabolique d'Ernst. Ils lui ont révélé leurs véritables formes et ont proposé de travailler pour lui, à condition qu'on leur donne un "terrain de jeu" pour corrompre les âmes.

Lorsque vous jouez le rôle de Jarix et d'Armenia, gardez les points suivants à l'esprit :

- Ils cherchent à corrompre les âmes et croient qu'une fois qu'ils auront donné leur baiser final, ils seront récompensés par l'âme de leur victime. Ils ignorent que les puissances obscures du royaume possèdent toutes les âmes et jouent avec eux en leur faisant croire que les âmes leur appartiennent.
- Ils sont extrêmement compétitifs entre eux et se battent souvent pour la même victime. Plus la cible leur semble difficile, plus ils la désirent. Ils seront particulièrement attirés par les joueurs d'alignement bon comme les clercs ou les paladins, ou même les elfes pour leur résistance naturelle aux charmes.
- Par crainte d'être démasqués, ils ne se montrent pas téméraires. Bien qu'ils poursuivent leurs cibles sans relâche, ils ne s'aventurent pas trop loin au point de se faire repérer et de voir leur véritable nature révélée.
- Ils adorent chasser de nouveaux clients à **l'auberge de l'Eau Bleue**, avant même que leurs proies n'aient entendu parler de la Rose Sanglante. Ils se rendent dans le plan éthéré et s'envolent vers la fenêtre pour observer les joueurs endormis. Ils tenteront de charmer celui qu'ils désirent le plus pendant son sommeil. Demandez au joueur de faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre leur charme. S'il échoue, ses pensées seront remplies de rêves agréables et obscènes de ses désirs les plus profonds. Ou bien, faites appel à leur sens de la justice, le frère ou la soeur appelant à l'aide dans le rêve du joueur. Jarix et Armenia prendront leurs formes humanoïdes dans les rêves du joueur et le séduiront en lui disant de les retrouver à la Rose Sanguine. N'oubliez pas que Jarix et Armenia ne peuvent charmer qu'un seul joueur à la fois et que tous ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde résistent à leur charme pendant les 24 heures suivantes. Si un joueur réussit son jet de sauvegarde, ils tenteront de charmer un autre joueur, ou attendront le lendemain si vos joueurs ont prévu de passer du temps à Vallaki.
- Pour les joueurs charmés par le couple de démons, parlez-leur en privé des chuchotements télépathiques ou des ordres qu'ils pourraient recevoir des démons. Le frère et la soeur aiment espionner leurs victimes depuis le plan éthéré et jouer avec elles tout au long de la journée. Ils les incitent à venir les retrouver à la Rose Sanguine. Rappelez-vous, ils ne réclament une âme qu'à une cible qui accepte volontairement d'être

corrompue (en lui faisant commettre des actes maléfiques de son plein gré : la pensée, la parole et l'acte), mais ils utilisent leur charme pour entrer dans la tête de la cible et l'amener à exécuter leurs ordres. Amusez-vous avec vos joueurs et donnez-leur des ordres qui ne leur ressemblent pas. C'est aussi un indice pour les autres joueurs que quelque chose affecte l'esprit des joueurs charmés. Si Sorina invite les joueurs à la Rose Sanguine, tout joueur charmé sautera sur l'occasion pour assouvir les désirs de ses rêves.

- Jarix et Armenia prendront la forme humanoïde la plus agréable pour vos joueurs et mettront un point d'honneur à être remarqués lorsque que vos joueurs se promènent dans Vallaki. Peut-être que la femme ou l'homme dont votre joueur a rêvé lui adressera un sourire en coin, ou que leurs mains se toucheront subrepticement alors que l'un et l'autre sont en train d'acheter le même objet dans une boutique. Le plus important, c'est de s'amuser, mais n'oubliez pas de respecter les limites de vos joueurs lorsqu'il s'agit de séduction entre personnages. (Voir l'avertissement au début).

LA ROSE SANGUINE

1. ENTRÉE ET SOUS-SOL

L'entrée de la Rose Sanguine se trouve à l'arrière de Larnak Publications (près de la grand-place de Vallaki). Une petite porte ouvre sur un escalier qui descend dans un sous-sol. Pendant la journée, cette porte est surveillée par un **malfrat** depuis le balcon opposé d'un bâtiment voisin. En cas de tentative d'effraction, ce Malfrat criera aux gardes en leur signalant la présence de voleurs.

Sinon, dès la nuit tombée, un **malfrat** de l'autre côté de la porte ouvrira un judas et accueillera les PJ en disant "Tout va bien à Vallaki". S'ils répondent avec le bon mot de passe ("Les roses sont meilleures avec du vin"), il les laissera entrer.

Il les mènera au sous-sol et vous pourrez lire le texte suivant :

En descendant les escaliers de pierre, à peine éclairés par la faible lumière des torches, vous vous retrouvez dans un sous-sol. Les murs et le sol sont faits de briques et de pierres, il y a une grande presse à imprimer, mais elle vétuste et couverte de toiles d'araignées. Pour le reste, la pièce est jonchée de caisses, de parchemins et de fournitures d'encre.

Le malfrat les fera s'arrêter devant une porte secrète située dans le mur nord.

Butin : de l'**encre**, des centaines de feuilles de **papier**, du **matériel de calligraphe**.

2. SAS DE SÉCURITÉ

Le malfrat les mènera dans une pièce en pierre, vide, avec trois meurtrières le long du mur ouest. De l'autre côté des meurtrières, trois **malfrats** sont de garde. Ils sont équipés de masses d'armes et d'arbalètes et n'hésiteront pas à tirer sur tout individu agressif qui représenterait une menace. Le malfrat ouvrira les portes au nord, qui mènent à une autre pièce en pierre.

Les portes au nord s'ouvrent pour révéler une autre pièce en pierre. Devant vous, quatre individus sont assis autour d'une petite table, ils jouent aux cartes et boivent. Sur la table, des piles de pièces et d'autres objets de valeur scintillent. À l'est vous remarquez une pièce, dont l'accès est sécurisé par une grille faite de barreaux de fer. Elle contient de nombreuses armes, déposées sur des tables, des caisses, mais aussi un porte épées. Derrière ce qui fait office de comptoir se tient une femme, naine, à l'air revêche. Elle est en train de polir la lame d'une épée.

Le malfrat invite les joueurs à déposer leurs armes auprès de la femme naine, **Torgga** (stats du **Vétéran**). Il n'y a aucune exception à cette règle. Les joueurs qui ne veulent pas déposer leurs armes sont priés de quitter les lieux. La salle de garde au sud est l'endroit où les trois autres **malfrats** se reposent. Ils interviennent en cas de besoin si des personnes tentent de s'introduire sans autorisation dans la maison close. Tout joueur qui tente de dissimuler une arme doit réussir un jet d'escamotage contre le jet de perception des malfrats. Un joueur prêt à parier de l'argent

peut chercher à convaincre les malfrats de participer à leur partie de cartes pendant que ses compagnons sont dans la maison close. Il doit réussir un test de Persuasion DD 12 et miser 25 po pour se joindre à la partie. Les quatre malfrats autour de la table vont tricher.

Sur la table de jeu, on peut trouver :

- 150 po
- 300 pa
- 250 pc
- un collier en or d'une valeur de 25 po
- deux rubis d'une valeur de 50 po chacun
- un **jeu de cartes**
- un **jeu de dés**

La pièce située derrière les barreaux de fer contient diverses armes du *Player's Handbook*, au choix du MJ.

3. SALON

Une fois que les joueurs auront déposé leurs armes, une tiefling ostentatoire les attendra. Il s'agit d'**Ana Conda** (stats de l'**Espion**), la gérante de la Rose Sanguine. Ana Conda est une tiefling qui taquinera vos joueurs sur leur odeur, leur manque de beaux vêtements et leurs cheveux affreux (même s'ils se baignent et se soignent régulièrement). Elle n'est pas insultante, juste aguicheuse et taquine.

Elle conduira les joueurs dans le salon où vous pourrez lire le texte suivant :

En repoussant les lourds rideaux de velours rouge, l'ambiance de la pièce change radicalement par rapport à la zone de sécurité en pierre d'où vous venez. Sur le sol dallé de couleur cramoisi, de longs tapis épais conduisent à d'autres endroits de la maison close. Vous remarquez quatre belles colonnes de marbre sur lesquelles est fixé un taud fait d'une étoffe légère et transparente, suspendu au dessus du centre de la pièce. Sous le taud, le centre de la pièce est légèrement creusé dans le sol, deux marches tapissées descendant sur un espace chaleureux empli de coussins et de tissus doux. Des narguilles, des bouteilles de vin et des fruits sont à disposition. Des canapés et des fauteuils en velours rouge sont disposés sur le pourtour du salon, où diverses courtisanes s'assoient et divertissent les invités. La pièce est faiblement éclairée, à l'exception d'un feu ronflant situé le long du mur nord. Diverses peintures à l'huile sont accrochées aux murs, représentant des scènes érotiques. Sous ces peintures, dans de grands vases, vous pouvez voir des buissons de roses d'un rouge profond et cramoisi. Une odeur délicate de plats cuisinés provient de la porte est.

Ana Conda s'occupe des PJ en s'assurant qu'une **courtisane** (stats de l'**Espion**) s'occupe de chacun d'eux, ou qu'ils puissent trouver **Sorina**, **Jarix** ou **Armenia** si ils le lui demandent, et elle prend également leur commande de nourriture et de boissons. La cuisine contient les vins suivants du vignoble du **Magicien des vins** : le Béguin du dragon rouge (meilleure qualité) et la Purée de raisin rouge n°3 (qualité quelconque) et dispose de toutes sortes de viandes cuites, de pains cuits, de sucreries et de fruits délicieux (qu'**Ernst** se procure auprès des Vistani et qui proviennent de l'extérieur de la Barovie).

Si vos joueurs sont venus pour **Jarix** ou **Armenia**, ces derniers les divertiront un peu dans le salon pour tenter de les amener dans l'une des chambres (n'importe laquelle, à l'exception de la chambre de Sorina). S'ils sont charmés, ils leur ordonneront par télépathie de les suivre dans une chambre. Ils tenteront de séduire vos joueurs et les encourageront à s'adonner à un vice de leur choix, avant de leur délivrer le baiser final.

Si vos joueurs sont venus pour **Sorina**, elle ne proposera qu'à un seul d'entre eux de l'accompagner dans sa chambre,

le joueur en qui elle a le plus confiance. La chambre de Sorina est décrite ci-après.

Le long du mur nord, des regards dissimulés dans les peintures permettent à **Ernst** d'espionner les clients présents dans le salon depuis sa chambre ou sa pièce secrète. Ernst voudra en savoir le plus possible sur les PJ. **Jarix** et **Armenia** communiqueront avec lui par télépathie au fur et à mesure qu'ils apprendront des informations sur les PJ. Ernst finira par sortir pour accueillir ses nouveaux clients. Il sera aussi aimable que possible et fera tout ce qu'il faut pour que les joueurs lui fassent confiance. Utilisez son charisme élevé en déformant la vérité ou en fasifiant carrément les choses si cela lui permet de gagner leur confiance. N'oubliez pas ses objectifs qui sont de trouver un moyen de prendre le contrôle de l'**auberge de l'Eau Bleue** et / ou de découvrir la vraie nature de **Sorina**. S'il sent qu'il peut faire confiance aux joueurs (ou les utiliser), tout PJ qui n'est pas avec Jarix, Armenia, Sorina ou l'une des autres courtisanes, sera invité dans son bureau pour discuter d'un sujet d'une importance délicate. Il préférera que le groupe soit divisé afin d'avoir le dessus sur eux. Encouragez donc les différentes courtisanes à "s'amuser" avec les PJ.

Le tarif des prestations des courtisanes est à la discrétion du MJ. **Jarix** et **Armenia** demanderont probablement très peu, voire rien du tout, puisque l'argent n'est pas leur but. **Sorina** pourra demander une certaine somme pour préserver les apparences, mais elle rendra 50% de l'argent au joueur (les autres 50% iront à Ernst pour sécuriser sa couverture). Les autres courtisanes demanderont ce qui vous semble approprié au regard des prestations demandées par vos PJ. Chaque courtisane restitue 50% de son profit à la maison close, qui revient directement à Ernst.

4. CUISINE

La cuisine est bien approvisionnée en viandes cuites, en pain, en sucreries et en fruits divers non originaires de Barovie. **Ernst** se procure ces victuailles auprès des Vistani grâce à son réseau et leur achète des aliments rares et exotiques pour attirer les clients. C'est une tactique qu'il utilise pour donner aux PJ de la nourriture provenant de leur région d'origine, si possible. Après tout, le fait de leur rappeler des temps meilleurs l'aidera à gagner leur confiance. Il y a trois grands tonneaux remplis de vin au fond de la cuisine, ainsi que deux tonneaux vides qui doivent être remplacés (Ernst attend depuis longtemps une nouvelle livraison de vin). Il y a toujours un **cuisinier** ici qui sera irrité si quelqu'un d'autre qu'**Ana Conda** ou Ernst entre dans sa cuisine.

Butin :

- Ustensiles de cuisine
- 8 bouteilles de Béguin du dragon rouge
- 4 bouteilles de Purée de raisin rouge n°3

5. SALLE DE BAIN

Les courtisanes préfèrent laver et/ou prendre un bain avec leurs clients avant de se rendre dans leurs chambres. Lisez ceci lorsque les PJ entrent ici :

Lorsque la porte en bois s'ouvre, vous êtes immédiatement saisi par la vapeur chaude qui se répand dans l'air. L'odeur des pétales de rose sucrés emplit cette pièce à colombages où trois grandes bassines en bois remplies de liquide savonneux bouillonnant occupent la majeure partie de l'espace. Vous remarquez des serviettes douces, des huiles, des lotions, des savons, des parfums et d'autres articles variés pour le bain et la toilette. Chaque bassine est séparée par une haute cloison pour plus d'intimité. Le long du mur sud, près de la porte, se trouve un grand fourneau où des seaux d'eau sont chauffés pour être versés dans les bassines.

Butin :

- 6 flacons de parfum d'une valeur de 10 po chacun

6. CHAMBRES DES COURTISANES DU SUD

Lorsque les PJ passent le rideau sud, lisez ceci :

Vous entrez dans un couloir sombre avec des murs en pierre et un sol en marbre noir. Le sol est jonché de pétales de rose qui dégagent un doux parfum. Des peintures érotiques ornent les murs mais sont à peine visibles à la faible lumière des torches qui se reflète sur le sol marbré. Le long du mur nord se trouvent trois portes, chacune menant à l'une des pièces utilisées par les courtisanes. Au bout du couloir se trouve un miroir avec une table sur laquelle est posée une carafe de vin et des verres.

Il y a ici trois chambres de **courtisanes** dans lesquelles elles peuvent amener les PJ. Vous pouvez également utiliser n'importe laquelle de ces pièces pour **Jarix** ou **Armenia**. Chaque chambre contient un grand lit au centre ainsi que des armoires, des vêtements et de quoi manger et boire pendant que les courtisanes et leurs hôtes se divertissent.

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces pièces comme bon vous semble. Les joueurs peuvent également payer une prime pour passer la nuit avec leur courtisane (**Jarix** et **Armenia** les encourageront certainement pour être plus proches de leurs proies) et cela pourrait constituer une option alternative (mais bien que plus chère) que le logement rustique de l'**auberge de l'Eau Bleue**.

7. CHAMBRES DES COURTISANES DU NORD

Tout comme le passage sud, une fois le rideau nord franchi, un long couloir de pierre avec un sol de marbre noir conduit aux chambres. Un regard est dissimulé dans la peinture sur le mur ouest du couloir, qui peut être ouvert depuis la pièce 10 et utilisé par Ernst pour surveiller les allées et venues dans ce couloir. Les deux chambres à gauche et à droite du couloir sont à la disposition des **courtisanes** (ou de **Jarix** ou **Armenia**). La chambre au centre (pièce 8) est celle de **Sorina**.

8. CHAMBRE DE SORINA

Lorsque **Sorina** conduit un PJ dans sa chambre, lisez le texte suivant :

En entrant, vous remarquez immédiatement la grande quantité de couvertures et d'oreillers en fourrure blanche dans cette pièce, ce qui contraste fortement avec le sol rouge cramoisi profond. Une douce odeur de lavande se dégage d'un pot de lavande situé dans le coin sud-ouest et des huiles de lavande utilisées pour parfumer la pièce. Sur une banquette en soie rouge au pied du lit sont disposés un ensemble de lingerie blanche et une jarretière noire. Des tentures blanches et transparentes sont suspendues aux plafonds. Un grand édredon blanc est posé sur le lit, recouvert de plumes de corbeau noires.

C'est ici que Sorina invitera le joueur en qui elle a confiance à la rejoindre. Elle essaiera de charmer et séduire le PJ pour en apprendre plus sur lui, et s'il se montre digne de confiance, elle lui demandera de l'aide. Sorina a gardé un oeil sur **Ernst** et a le sentiment qu'il est de mèche avec Strahd. Ou tout du moins qu'il est allié à **Fiona Wachter** qui, selon elle, a des intentions peu louables. Elle n'a aucune idée de la nature diabolique d'Ernst ni de la véritable nature de **Jarix** et d'**Armenia**. Elle demandera au joueur s'il est prêt à l'aider, mais ne révélera pas sa véritable identité de corbeau-garou ni de membre des **Gardiens de la Plume** à moins que les **Martikov** ne se portent garants du joueur.

Si on l'interroge sur les plumes de corbeau, elle répond qu'elles portent bonheur et aident à éloigner le mal. Elle est à la recherche d'une preuve qu'Ernst est dangereux et mauvais afin de pouvoir en informer les Gardiens de la Plume et les convaincre de l'aider. Jusqu'à présent, les Gardiens ne l'ont pas aidée car ils craignent son imprudence et que cela risque de les exposer. Mais si des preuves suffisantes impliquant Ernst étaient fournies, **Danika Martikov** et **Urwin** seraient prêts à demander au Baron d'arrêter Ernst.

En guise de récompense (ou de preuve de bonne foi, c'est au MJ de décider), **Sorina** peut fournir des informations sur Vallaki ou sur la Barovie, comme bon vous semble. Elle travaille pour un réseau d'espionnage après tout et serait prête à partager des informations qui pourraient aider vos joueurs (concernant tout endroit autre que le Château Ravenloft ou Berez, que les Gardiens de la Plume évitent). Elle peut également convaincre **Danika** et **Urwin Martikov** de fournir à vos joueurs le gîte et le couvert gratuitement pendant qu'ils aident les Gardiens de la Plume. Si vos joueurs font un excellent travail pour évincer **Ernst** et protéger Sorina, vous pouvez même envisager de révéler la vraie nature des Gardiens de la Plume. Ceci est entièrement à la discrétion du MJ.

Si votre joueur accepte, Sorina suggère qu'ils essaient d'entrer dans La Rose Sanguine par effraction pendant la journée, quand Ernst est généralement dans Vallaki ou avec **Fiona Wachter**, afin de fouiner dans son bureau. Il n'y a qu'une entrée connue dans La Rose Sanguine et Sorina les prévient de la présence d'un guetteur, sur le balcon d'un bâtiment voisin, qui surveille la porte d'accès durant la journée.

Elle suggère aux joueurs d'essayer de convaincre les malfrats présents dans le sas de sécurité qu'ils sont de nouveaux mercenaires engagés par Ernst pour renforcer la sécurité au vu des tensions croissantes à Vallaki. Cette mission nécessitera subtilité et persuasion car les malfrats sont très méfiants. **Ana Conda** est presque toujours présente à La Rose Sanguine, et **Jarix** et **Armenia** rôdent dans les parages aussi, ne sortant qu'au crépuscule. Les indications sur la façon dont les joueurs peuvent accomplir ces tâches sont à la discrétion du MJ, mais voici quelques suggestions :

- Se rendre à La Rose Sanguine dans la journée, lorsqu'ils savent qu'Ernst n'y est pas. Ils pourraient surveiller l'endroit et guetter son départ.
- S'occuper de la sentinelle qui surveille la porte d'accès et entrer sans faire trop de bruit.

- Trouver une signature officielle d'Ernst et faire un faux contrat de mercenaires pour le montrer aux gardes (malfrats) ou à **Ana Conda** (cela est réalisable si les joueurs arrivent à se faire inviter dans le bureau d'Ernst, qu'ils réussissent un test de perception (DD 18) pour trouver son livre de comptes et y trouver sa signature. Ils peuvent ensuite utiliser un **matériel de contrefaçon** pour tenter de la reproduire de mémoire).
- Réussir à détourner l'attention des gardes présents sur place et les mettre hors d'état de nuire (**sommeil**, **motif hypnotique**, etc.).
- Distraire **Ana Conda** avec une urgence (peut-être qu'une des bassines s'est fissurée et a déversé de l'eau partout ou qu'il y a un incendie dans la cuisine).
- Passer **Jarix** et **Armenia**. La méthode la plus simple est d'aller dans une pièce avec eux et de les occuper.
- Avoir un druide parmi les PJ qui se transforme et se faufile dans le bureau d'Ernst.

Encouragez vos joueurs à faire preuve de réflexion et à rechercher des tactiques autres que la force brute. Si un combat s'enclenche, **Jarix** et **Armenia** tenteront de charmer leurs victimes pour les pousser à ne pas combattre et, au contraire, qu'elles les aident à sortir de la Rose Sanguine et les protègent. Ils feront semblant d'avoir peur et d'être impuissants, et demanderont à vos joueurs charmés de risquer leur vie pour les protéger et leur permettre de s'échapper. Tous les **malfrats** présents dans le sas de sécurité attaqueront ainsi que **Torgga**, la femme qui s'occupe du dépôt des armes. En entendant le combat éclater, **Sorina** tentera de s'échapper en se transformant en corbeau et en s'envolant, laissant les joueurs livrés à eux-mêmes (et furieuse qu'ils aient foiré la mission).

Si cela se produit, Ernst tentera de faire arrêter les joueurs pour avoir perturbé son business, avoir occasionné des dégâts et/ou avoir tué un membre de son personnel. Sorina devra se cacher ou être poursuivie par Ernst et ses sbires. Ernst encouragera également Jarix et Armenia à redoubler d'efforts pour corrompre et tuer les victimes choisies.

9. BUREAU D'ERNST

Lorsque les joueurs entrent dans le bureau d'Ernst, lisez le texte suivant :

Vous entrez dans une pièce sombre avec des meubles rouge cramoisi et un sol carrelé noir et rouge. Des tapis élégants sont disposés sous une table basse et un bureau en bois finement sculpté. Le feu d'une cheminée crépite au nord de la pièce, projetant des ombres profondes qui dansent autour du bureau. Une sculpture massive en pierre occupe tout le mur sud, représentant des hommes et des femmes entremêlés dans des positions érotiques suggestives. Leurs visages dénotent un plaisir (ou une douleur) intense et leurs bouches légèrement ouvertes émettent des gémissements silencieux. Leurs membres semblent vouloir vous atteindre et leurs yeux semblent vous suivre lorsque vous vous déplacez dans la pièce.

Quand Ernst n'est pas là, la porte est fermée par une serrure élaborée (la meilleure que l'on puisse acheter) qui nécessite un crochetage (DD 20) pour l'ouvrir (test de dextérité avec des *outils de voleur*). Ernst porte en permanence sur lui les clés de son bureau, de son coffre et de sa chambre.

La sculpture sur le mur sud est dotée d'un *glyphe de protection* qui se déclenche dès que quelqu'un passe devant la statue sans la présence d'Ernst. Une fois déclenché, cela lance le sort *clairvoyance* sur la sculpture. Bien qu'Ernst ne connaisse pas ces sorts, il dépense beaucoup d'argent pour acheter des parchemins de sorts afin de les lancer comme sorts de protection. Ernst saura dès lors que le piège s'est déclenché, à moins que votre joueur ne soit capable de détecter le piège et de le désarmer. Si le piège est déclenché, Ernst observera le(s) joueur(s) mais ne révélera pas qu'il les observe. S'il découvre que les PJ qui ont déclenché le piège avaient rendu visite à **Sorina**, il enverra **Jarix** et **Armenia** "s'occuper" d'elle. Ils utiliseront leurs pouvoirs de charme et de baiser dévitalisant pour infliger des dégâts psychiques à Sorina, voire la tuer.

Dans le bureau, les joueurs trouveront peu de preuves pouvant être utilisées contre Ernst, avec néanmoins quelques indices :

- Son livre de compte semble en règle, mais un test d'investigation réussi (DD 17) révélera un trou dans les dates il y a quelques mois et quelques pages manquantes.

- Une lettre de **Fiona Wachter** adressée à Ernst qui dit :

ERNST,
VOUS FERIAZ BIEN DE VOUS ASSURER QUE MES GARÇONS NE PASSENT PAS DE TEMPS DANS VOTRE.. ÉTABLISSEMENT. NIKOLAÏ N'ARRÊTE PAS DE JACASSER SUR UNE FEMME QUI TRAVAILLE POUR VOUS ET IL NE SEMBLE PAS AVOIR BIEN SAISI LA NATURE DE VOS EMPLOYÉS ET LA DIFFÉRENCE ENTRE UN SERVICE PAYANT ET "L'AMOUR" ! JE NE TOLÉRERAI PAS QUE L'ON EMPOISONNE ENCORE L'ESPRIT D'UN DE MES FILS. JE JOINS À CETTE LETTRE UNE SOMME D'ARGENT DEUX À TROIS FOIS SUPÉRIEURE À CELLE QUE MES GARÇONS SERAIENT EN MESURE DE DÉPENSER. J'OSE CROIRE QUE CECI NOUS PERMETTE DE PARVENIR À UN ACCORD MUTUEL. FIONA WACHTER

- Quelques livres explicitant la gestion d'une auberge ou d'une taverne, et d'autres sur la culture de vignobles.

Si **Ernst** invite les joueurs dans son bureau, il essaiera de discerner la raison de leur présence en Barovie. S'il sent qu'il peut gagner leur confiance ou les utiliser, il leur proposera son aide pour tout ce dont ils ont besoin. Ernst connaît un grand nombre d'informations sur Vallaki et sur la Barovie et pourrait aider les joueurs à relever leurs défis. Voici quelques exemples :

- Ernst connaît la vraie nature des guenaudes qui occupent **le vieux moulin** et leurs agissements.
- Ernst sait que **le fils du Baron** est un adepte de magie et il pense qu'il a quelque chose à voir avec la fille de **Fiona, Stella**.
- Ernst sait que le bras d'**Izek** n'est pas un don naturel et il se demande s'il na pas été touché par un démon.
- Ernst a entendu que **Bluto** a kidnappé une fille Vistani et prévoit de la jeter dans le lac.
- Ernst sait que **la fille de Fiona** n'est pas bien dans sa tête, tout comme le corps de son défunt mari qu'elle garde dans son lit.

N'hésitez pas à ajouter d'autres secrets qui seraient d'un grand intérêt pour vos joueurs.

Si vos joueurs acceptent d'aider **Ernst**, il leur demandera d'enquêter sur l'**auberge de l'Eau Bleue**. Il leur dira qu'il a le sentiment que les **Martikov** ne sont pas ce qu'ils semblent être et qu'il craint qu'ils utilisent l'endroit comme une couverture pour surveiller ce qui se passe dans Vallaki et nuire aux personnes qui s'y trouvent. Il les dépeint comme des personnes suspectes et est convaincu qu'ils manigancent quelque chose. Après tout, qui a besoin d'autant de corbeaux dans son grenier ? Il fera appel à la fibre humaniste de vos joueurs pour qu'ils aident à protéger Vallaki à tout prix et il est disposé à intervenir auprès du Baron s'ils peuvent apporter des preuves. Il ne leur dit pas qu'il prévoit d'acheter l'auberge une fois les Martikov condamnés. Si les joueurs peuvent prouver que les Martikov sont des Gardiens de la Plume, ou qu'ils dissimulent le fait que l'exploitation du Magicien des vins ne produit plus de vin, **Ernst** peut utiliser ces deux informations pour convaincre le Baron que les Martikov ont des secrets et conspirent contre lui. Il utilisera cette information pour les faire chasser de la ville et, une fois que l'auberge n'aura plus de propriétaire, il s'empressera de l'acheter, la renommant en Auberge Sanguine. En outre, Ernst indiquera aux joueurs être intéressé par toute information concernant **Sorina**, car il la soupçonne d'être une espionne. N'oubliez pas qu'Ernst aura appris tout ce qu'il pouvait sur vos joueurs en les espionnant et qu'il utilisera tous les moyens à sa disposition pour qu'ils lui fassent confiance.

Ernst n'aura recours à ses capacités de **suggestion** et de **charme fiélon** que s'il se sent acculé. Il aura toujours son **aura magique de Nystul** activée pour dissimuler sa vraie nature. Si un joueur a utilisé son **Sens divin** ou toute autre capacité pour détecter la vraie nature de **Jarix** et **Armenia** et qu'ils confrontent Ernst, celui-ci leur dira qu'il les a pris sous son aile parce qu'ils n'avaient pas d'autre endroit où aller. Il leur raconte l'histoire de leur mère qui, enceinte d'eux, a été attaquée par un démon. Leur père est mort en défendant sa femme, mais pas avant que celle-ci ait été en contact avec la corruption du démon, dont une partie s'est infiltrée dans son sang et a corrompu ses bébés. C'est un mensonge qu'il partage avec Jarix et Armenia qui fondront en larmes (en simulatant) si on leur en parle. Il s'adressera au joueur qui a un historique de **criminel** ou à celui qui pourrait être le plus compréhensif : "*Après tout, ne devriez-vous pas réserver votre jugement aux agissements de la personne et non à son passé ou à ses origines ?*".

Butin :

- Dans le placard, fermé à clé (DD 20 pour le crocheter), se trouve un coffre fort contenant 500 po, 250 pa, quatre rubis, 3 émeraudes, et 2 petits diamants. Le coffre est en plomb et la serrure est difficile à crocheter (DD 25).
- Il y a des bouteilles de vin du **Magicien des vins** dans une petite étagère dans le coin nord-est : quatre bouteilles de *Béguin du dragon rouge* et deux bouteilles de *Purée de raisins rouges n°3*.
- Le globe dans le coin nord-ouest s'ouvre pour révéler deux bouteilles du rare *Champagne du Stomp*.

9. CHAMBRE D'ERNST

Les portes de la chambre sont verrouillées, la serrure peut être crochetée (outils de voleur et test de dextérité DD 20). Ernst porte toujours sur lui les clés de ces portes. Une fois à l'intérieur, lisez le texte suivant :

Un grand lit avec des draps rouge cramoisi occupe le centre de cette pièce. Sur la tête du lit se trouve le crâne d'un animal avec des cornes, et, incrustée dans le mur, sous le crâne, la représentation d'une scène érotique avec de nombreux corps entrelacés dans une mer de plaisir. À la base de la peinture, des flammes s'élèvent d'un sol cendré et au centre se trouve un homme aux longs cheveux noirs flottants, nu, avec de grandes ailes rouges démoniaques en cuir qui sortent de son dos. Il a les mains tendues et des hommes et des femmes nus à ses pieds le regardent d'un air langoureux. Cette peinture est flanquée de deux lourds rideaux de soie qui encadrent la tête de lit. Les murs sont en pierre. Il y a une petite étagère et une penderie au nord et une armoire au sud. Un livre relié en cuir est posé sur une table de chevet près du lit.

C'est ici qu'**Ernst** se repose, normalement aux premières heures du matin. Il utilisera cet espace pour séduire des victimes si le besoin s'en fait sentir, mais il laisse la plupart de ces activités à **Jarix** et **Armenia**. Il espionnera le salon à partir d'une fausse paire d'yeux peints sur le portrait le long du mur sud. Il y a un petit panneau amovible le long du mur qui, une fois coulissé, révèle le dispositif d'observation. L'étagère contient des livres traitant du commerce. La penderie et l'armoire sont pleines de vêtements raffinés et d'huiles de musc, et une dague est cachée en haut de la penderie. Le crâne sur la tête de lit est sculpté dans le bois et peint. Il est décoratif et non d'un animal, comme on pourrait le croire au premier abord.

Le livre posé sur la table de chevet détaille diverses positions érotiques, dont certaines semblent extrêmement dangereuses.

Il y a une porte secrète le long du mur nord-est qui mène à la zone 10. Cette porte peut être découverte avec un test de perception DD 18. Il suffit alors de pousser la porte pour l'ouvrir.

Butin :

- Dans l'armoire se trouvent deux bouteilles d'huile de musc qui peuvent être vendues pour 5 po chacune. De plus, il y a quatre parchemins : deux sorts de *glyphe de protection* et deux sorts de *clairvoyance*. Sur le haut de l'armoire, une dague finement ouvragée avec un crâne et des ailes incrustés dans le manche. En raison de son artisanat extrêmement fin, cette dague est une dague +1.

Dans la penderie se trouvent des vêtements raffinés.

10. PIÈCE SECRÈTE

La porte s'ouvre sur une pièce en pierre, faiblement éclairée. Vous êtes assailli par une forte odeur de sang qui plane dans l'air et une légère puanteur de viande avariée. Au centre de la pièce, sur le sol, vous remarquez un symbole démoniaque peint avec du sang et cinq crânes, chacun surmonté d'une bougie allumée. A la lumière des bougies, vous distinguez clairement que le sol est imprégné de sang, certaines tâches étant plus claires que d'autres. La lumière des bougies fait danser l'ombre des crânes sur les murs, comme s'ils ricanaient. Au centre du cercle démoniaque se trouve une dague et un récipient contenant un morceau de viande sanguinolente. Les ossements de deux squelettes reposent dans deux des coins de la pièce.

C'est ici qu'**Ernst** se sent à l'aise sous sa véritable forme de Cambion et, lorsque la situation l'exige, il tue toute victime qui se trouve sur son chemin (attirée dans sa chambre par la *suggestion* et/ou le *charme fiélon*). Il accomplit des rituels démoniaques afin de gagner la faveur des seigneurs des neuf enfers en attendant d'être libéré de la Barovie.

La viande dans le récipient est celle d'un animal, obtenue auprès d'un boucher local, mais les crânes et les squelettes sont bien réels et humains. Les deux squelettes portent encore des chevalières sur leurs doigts osseux et, cachées sous leurs os, on peut trouver quelques pages du livre de compte d'Ernst. Deux noms ressortent comme étant des

clients qui ont visité son établissement et qui sont des alliés politiques du **Baron**. Ernst les a tués pour s'attirer les faveurs de **Fiona Wachter** (et aussi pour pouvoir la faire chanter à un moment donné si le besoin s'en fait sentir).

Il manque une brique sur les murs sud et sud-est, permettant de surveiller ce qui se passe dans le salon et le couloir à travers les faux yeux peints sur les tableaux situés dans ces pièces.

Les chevalières peuvent servir de pièce à conviction pour prouver qu'Ernst est coupable de meurtre et permettre à **Sorina** de convaincre les Martikov de présenter les preuves au Baron pour qu'il fasse arrêter Ernst.

CONCLUSION

Si les joueurs parviennent à trouver suffisamment de preuves pour faire arrêter **Ernst**, le **Baron** enverra **Izek** et quatre **gardes** pour arrêter Ernst.

Sorina et/ou les **Martikov** demanderont aux joueurs s'ils veulent accompagner les gardes pour procéder à l'arrestation. Sorina, qui souhaite ardemment voir Ernst arrêté, proposera d'accompagner les joueurs. Ernst utilisera ses capacités de *charme fiélon* et de *suggestion* pour convaincre Izek qu'il était sous l'influence de deux démons, et que c'est à eux qu'il faut s'attaquer. Il donnera **Jarix** et **Armenia** pour sauver sa peau s'il le faut.

S'il convainc les joueurs et/ou le Baron, ils tenteront d'arrêter Jarix et Armenia, mais le frère et la soeur, se moqueront avec ironie de ceux qui sont venus les chercher, et avant d'être capturés, ils entreront dans le plan éthéré pour s'échapper, laissant entendre avant de disparaître qu'il sont bien décidés à revenir se venger.

Si Ernst ne parvient pas à convaincre Izek, il révélera sa véritable forme et tentera de tuer Izek, les gardes et le groupe, appelant à son secours Jarix, Armenia, **Ana Conda** et les **malfrats** de la zone de sécurité.

Si les joueurs aident Ernst à découvrir des informations révélant la vraie nature des Martikov (ou de Sorina) et/ou le fait que l'exploitation familiale des Martikov est à court de vin, et qu'ils peuvent le prouver, le Baron exilera les Martikov de Vallaki, convaincu qu'ils manigancent contre lui et/ou lui mentent sur les problèmes de l'entreprise viticole. Ils fuiront vers le domaine viticole ou vers Krezk pour tenter de s'y installer. Ernst achètera l'acte de propriété de l'auberge de l'Eau Bleue et la renommera l'auberge Sanguine. Il y développera son activité d'espionnage, son réseau d'information et le recrutement de nouvelles affaires pour l'auberge Sanguine. Il honorera son accord avec les joueurs et leur donnera les informations qu'ils cherchent, mais omettra des détails clés qui pourraient causer un grand tort aux joueurs (comme le fait que les guenaudes sont plus puissantes lorsqu'elles sont ensemble).