



# Un Château de Vampire

(Ou Le château du Comte Drakull, Voïvode de Valachie)



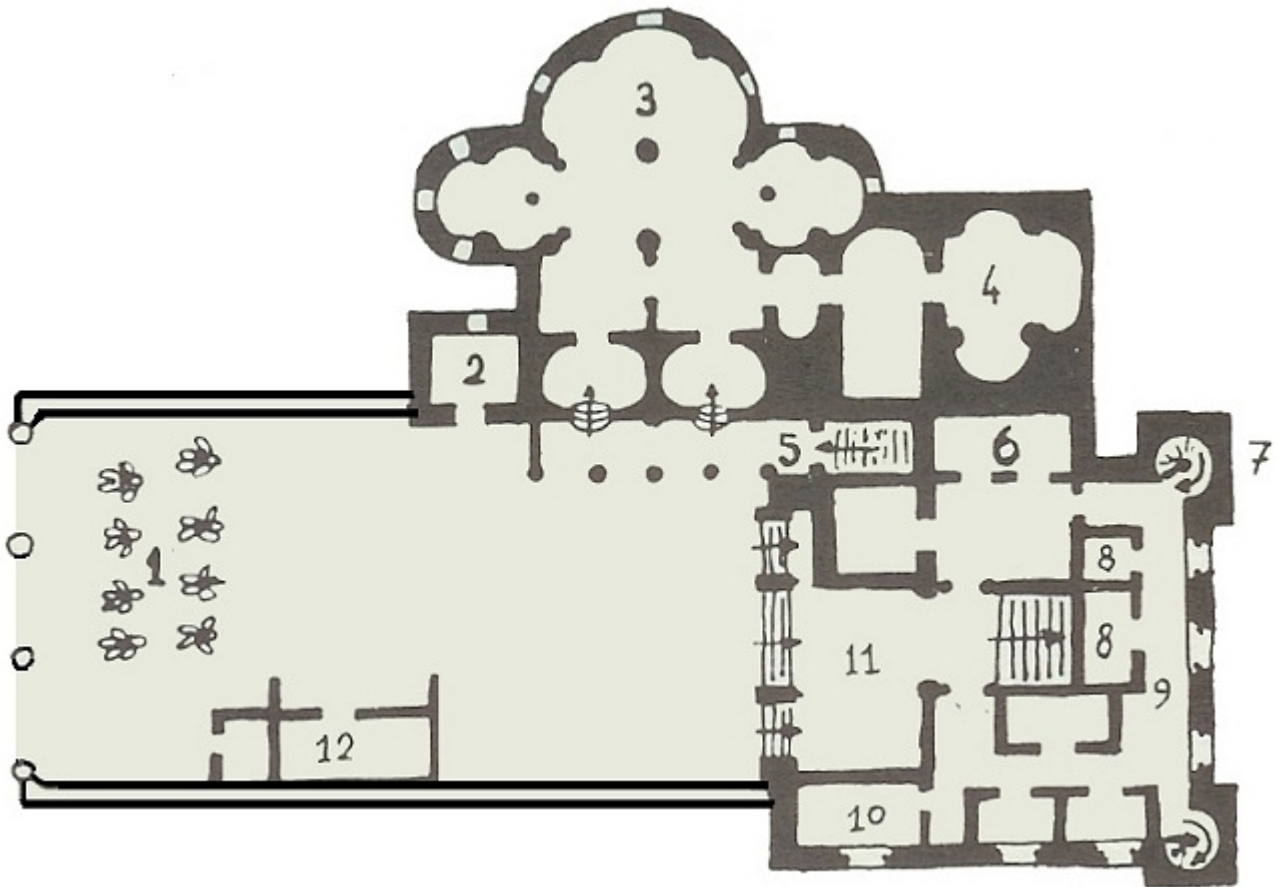
Entouré d'une aura de mystère et de légende, le château construit sur une roche à 60m de hauteur, un agencement exceptionnel, des couloirs étroits, en fait une vraie œuvre d'art, le château apporte aux habitants des villages de Valachie une grande fortune, grâce à sa position stratégique sur la frontière entre la Transylvanie et la Valachie, lui permettant de percevoir des taxes douanières.

La haute tour trouve côté nord et dispose d'un champ de vision très large, couvrant par temps clair, jusqu'à une trentaine de kilomètres à la ronde.

Du sommet de la tour d'entrée, de forme carrée, à travers les mâchicoulis, on coulait de la cire chaude ou de la poix pour brûler les soldats qui attaquaient le château, d'où son appellation de Tour Noire.



## Rez-de-chaussée:



- 1) Pieux de bois où pourrissent les cadavres des ambassadeurs Mongols
- 2) Poste de garde (abandonné)
- 3) Chapelle : Toutes les croix sont renversées et l'autel porte les traces de cérémonies impies.
- 4) Caveau des vierges : quatre jeunes filles sont allongées sur des lits de marbre. Ce sont des demoiselles de la noblesse que le Comte a vampirisées. Elles sont plongées dans un sommeil hypnotique, mais se réveillent pour mordre si une gorge s'approche de leurs dents. Quel PJ sera assez fou pour se pencher sur elles ?
- 5) Escalier descendant vers la crypte du vampire
- 6) logement du serviteur bossu
- 7) Escalier secret menant à la crypte
- 8) chambres
- 9) galeries des portraits antiques : des dizaines de tableaux, bustes et statues représentent le Comte Drakull à différentes époques. La statue la plus ancienne le montre vêtu d'un manteau et d'une cuirasse de centurion romain.
- 10) Salle d'arme
- 11) Hall d'honneur
- 12) Écuries, cuisines et communs. Le toit des communs s'est effondré. Le Comte est assez riche pour remettre tous les bâtiments à neuf, mais il préfère habiter un château délabré.



### Crypte:

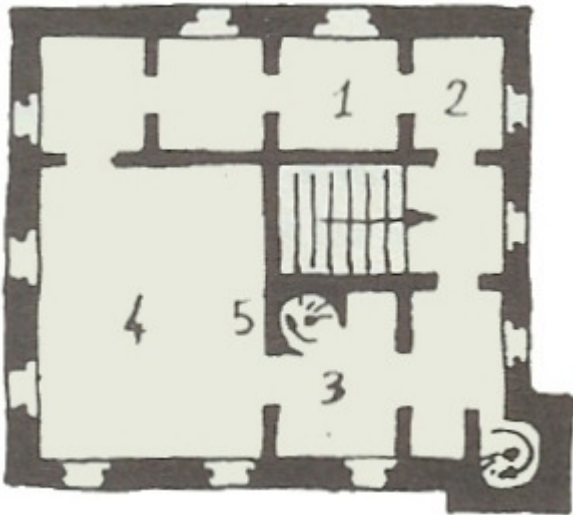
- 1) Ossuaire
- 2) Vestibule humide et glacial. Deux chauve-souris de pierre grimacent au dessus des portes.
- 3) Escalier piégé : marcher sur la septième marche provoque la chute des colonnes qui flanquent l'escalier
- 4) Sarcophage ou repose le cadavre du Vampire (Comte)



---

### 1er étage:

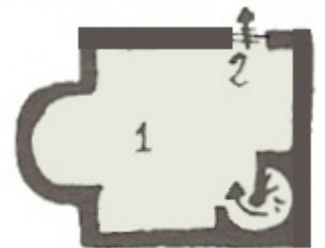
- 1) salle du pacte et des invocations
- 2) Salles des parchemins
- 3) Trésor du Vampire (Comte) : vases précieux, icônes et encensoirs volés aux monastères du pays
- 4) Appartement du Comte
- 5) Escalier montant vers la tour



---

### 2ème étage:

- 1) Les nuits d'orage, le Comte vient jouer de l'orgue dans cette pièce.
- 2) Cette porte donne sur un escalier extérieur qui monte vers une plateforme entourant le sommet de la tour. Le Comte vient y admirer les éclairs quand la tempête fait rage. Parfois, il se transforme en chauve-souris et s'envole à travers les éléments déchaînés.



Par DnD