



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE COMTÉ D'OFRAN**

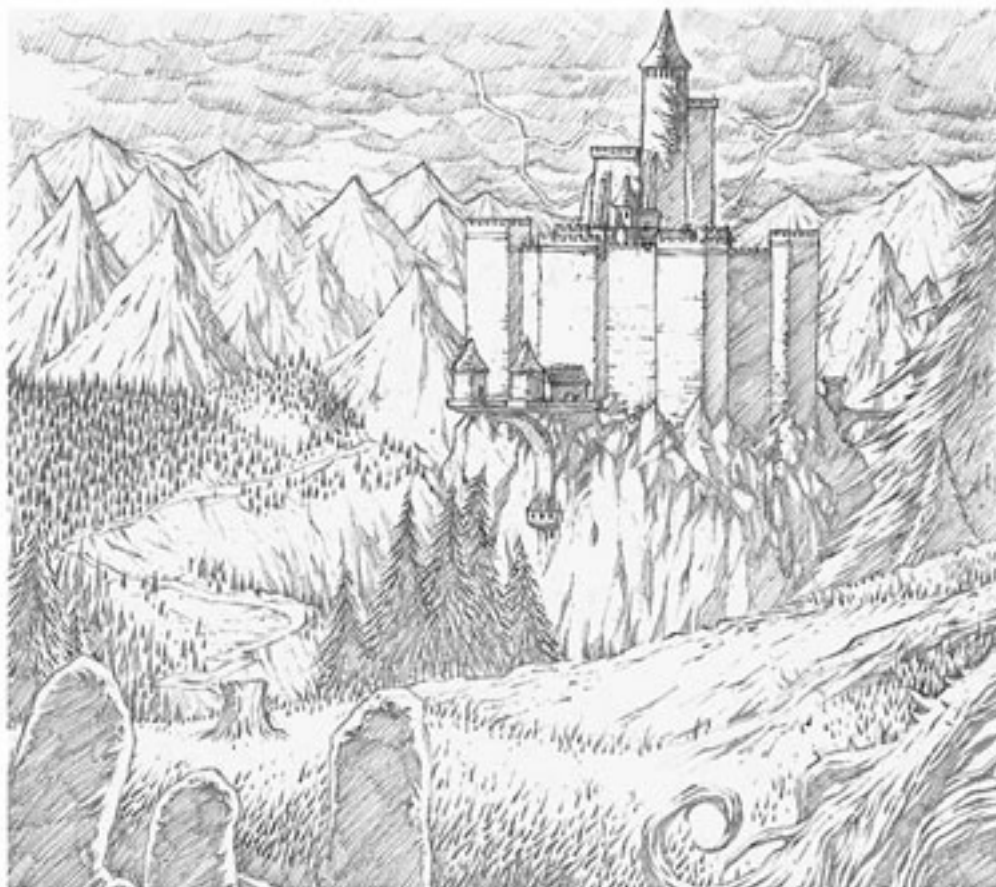


Image © Wizards of the Coast

# LE COMTÉ D'OFRAN

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR THANATOS  
AVEC LA PARTICIPATION DE MÖRKHDULL (CARTE) ET MUAD'DIB**

**Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin de : Libris Mortis**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

# INTRODUCTION

Cette aide de jeu présente un lieu particulier que vous pourrez utiliser dans vos parties de Donjons & Dragons. Le Comté d'Ofran est une seigneurie maudite par le dieu de la mort. Tous les habitants ont été transformés en morts-vivants. Le comte et sa famille, des vampires, y règnent depuis des siècles. Des personnages aventureux pourraient être tentés d'explorer ces forêts impénétrables pour en percer le secret ou pour y trouver des trésors d'une époque révolue. Malheureusement, voyager sur les terres de la Mort même est une véritable épreuve, dont ils pourraient ne pas ressortir vivants...

Cette aide de jeu est incorporable à tout univers. Elle est particulièrement adaptée pour des personnages de niveau 10 à 15.

## Table des matières

<b>Histoire</b>	<b>3</b>
<b>Description</b>	<b>6</b>
La forêt	6
La futaie d'Eawyn	7
Ofran	7
Le château	8
<b>Carte du Comté d'Ofran</b>	<b>10</b>
<b>Idées d'aventure</b>	<b>11</b>



# HISTOIRE

Le comté d'Ofran était un petit domaine forestier, dont la seule ville d'importance était Ofran. Le reste de ses habitants se répartissait dans de petits hameaux perdus au cœur des bois. La majeure partie des terres du comté était couverte d'une épaisse forêt inextricable. Lorsque les paysans essayaient de la défricher pour conquérir de nouvelles terres et étendre leurs champs, ils étaient la proie d'animaux sauvages. Les plantes repoussaient si rapidement qu'elles rendaient caduc le travail des serfs. Ainsi naquirent des légendes parlant de fées ou d'esprits follets, gardiens d'une forêt ancestrale.

Le comté d'Ofran s'est constitué autour de la bourgade du même nom. Ce n'était au départ qu'un campement de trappeurs et d'aventuriers, un ramassis de taudis perdu dans des bois dangereux. Nombreux étaient ceux qui disparaissaient au cours de leurs expéditions, tués par quelque bête sauvage ou égarés par des fées. Les hommes frustes et bourrus qui parcouraient la région parlaient de licornes, de sylvains et de bien d'autres créatures mythiques. L'essor d'Ofran commença avec la découverte d'un bosquet d'arbres très particuliers : le bois de fer. Ce matériau était aussi solide que l'acier, tout en étant plus léger et plus facile à travailler. Il était très recherché pour la fabrication de navires ou de bâtiments. La nouvelle de cette découverte attira à Ofran un jeune homme ambitieux, Beyrin. Accompagné de son épouse, une femme froide et antipathique, il commença l'exploitation de cette essence rare. On ne sait comment il repoussa les esprits et autres gardiens de la forêt, même si des chroniqueurs, elfes en particulier, parlent d'une infâme magie. Aidé par des immigrants récents, il acquit en une année une immense fortune. Les arbres de fer se firent de plus en plus rares, à mesure que les hommes arpentaient la forêt à leur recherche. On finit par ne plus en trouver et on pensa l'espèce éteinte. Beyrin s'installa alors à Ofran et se fit élire bourgmestre. Il entreprit de faire défricher les bois, toujours soutenu par la sorcellerie de son épouse, et attira ainsi de nombreux déshérités, paysans sans terre ou pauvres des cités voisines. Ofran devint un pays de cocagne où le miséreux pouvait acquérir des terres et nourrir sa famille à la sueur de son front.



*Scellia d'Ofran*

Scellia, la sombre épouse de Beyrin, mourut au cours d'un hiver rigoureux. Son mari et ses deux fils la pleurèrent beaucoup, mais ils furent les seuls tant cette sorcière était honnie. Le bourgmestre, devenu vieux, se mit à dépérir à son tour. C'est alors, au plus froid de l'hiver, lorsque que la neige recouvrait tout, que des bêtes féroces se mirent à ravager la forêt. Elles ne s'attaquaient qu'aux humains, égorgeant les colons, détruisant leurs fermes, dévorant leurs troupeaux. Les deux fils de Beyrin prirent alors les armes et, avec de nombreux volontaires, déclarèrent la guerre aux bois. Le conflit fut long et meurtrier. Le plus jeune des deux frères succomba à une morsure de serpent, le printemps suivant. De nombreux hommes et femmes d'Ofran payèrent de leurs vies la défense de leurs foyers. A l'issue des combats, les grands animaux et les bêtes magiques qui couraient les bois furent exterminés. L'homme était le seul maître des forêts entourant Ofran. Banon, le fils aîné de Beyrin, fut nommé, pour sa bravoure, comte d'Ofran.







Le comté d'Ofran resta un domaine mineur. Il n'acquit jamais une grande importance. Les terres se révélaient difficiles à cultiver, ce qu'on y plantait dépérissait, comme si le sol était maudit. La forêt résistait au défrichage. On soupçonna les fées d'avoir survécu à la guerre. Aucun des nombreux aventuriers partis à leur recherche ne parvint à les trouver... Pauvre et peu peuplé, le comté d'Ofran était quantité négligeable pour les seigneuries voisines. Il n'était jamais sollicité pour des alliances, ni attaqué lors des régulières batailles que se livraient ses voisins. Les comtes d'Ofran profitèrent de leur neutralité forcée pour devenir des charognards. Les maraudeurs qui formaient la majeure partie de leurs troupes se déguisaient en soudards d'un seigneur en guerre et s'en allaient piller les terres d'un autre

belligérant. Ainsi, les coffres et les greniers d'Ofran se remplissaient, tout en attisant les conflits locaux. Les Ofraniens acquirent ainsi une réputation de traîtres et d'opportunistes. Des fortins et des tours de guet furent construits en périphérie de la forêt, pour prévenir les incursions des pillards, mais aucun noble n'osa pénétrer dans les bois du comté. La situation du comte d'Ofran d'alors, Théo, devint critique. Une grave famine faucha la moitié de la population, des jacqueries se produisirent dans les villages isolés. Les soldats du comte tentèrent de ramener l'ordre par la force, sans avoir d'autre effet que d'amplifier un peu plus la colère des serfs...

Durant cette période de troubles fut découvert l'objet qui allait changer Ofran à jamais. En labourant son champ, un paysan déterra une urne en onyx. Pensant qu'il s'agissait d'un trésor enfoui, il la cacha et l'emporta chez lui. Le soir, il l'examina autour de l'âtre, avec sa femme et ses enfants. Il ne parvint pas à ouvrir le cube de pierre noire, malgré les coups de maillet qu'il lui asséna. Un homme du comte surprit la scène par hasard et courut la rapporter à son maître. En pleine nuit, le paysan et sa famille furent tirés de leurs lits par les soldats de Théo. Le comte accompagnait en personne ses soudards, qui torturèrent les serfs pour leur soutirer des informations. Ils n'apprirent rien des pauvres hères. Théo cacha son forfait, qui aurait pu lever contre lui la population d'Ofran. Il ramena ensuite l'étrange urne au château. Là, il la fit examiner par son épouse, Kaala, une femme à la peau d'ébène, venue du sud lointain. Cette dernière, racontait-on, disposait de connaissances magiques et pouvait attirer sur les rebelles le mauvais œil. Elle finit par ouvrir l'urne, après avoir sacrifié l'informateur qui avait dénoncé le paysan lors d'un rituel immonde. Un fantôme s'en échappa, celui de l'elfe maudit Thal Kaderas...

Thal Kaderas naquit dans une peuplade d'elfes sylvestres. Dès son plus jeune âge, il manifesta un lien particulier avec le monde naturel. Son peuple vivait en harmonie avec la nature, mais le jeune Kaderas développa rapidement des pouvoirs capables d'altérer la forme des êtres vivants. Il tordait les troncs des arbres, changeait les animaux en bêtes féroces, créait des unions contre nature entre différentes espèces, entre animal et végétal. Ses dons le mirent rapidement au ban de sa société. Il quitta alors sa tribu et disparut. Grandit alors en lui une fascination obscène pour la mort, pour le pendant

de cette vie qui l'avait maudit et rejeté. Aussi, lorsqu'il découvrit les ruines d'un temple dédié à une sombre divinité de la mort, il lui fit allégeance. Nerull [à remplacer par toute divinité de la mort du panthéon de votre monde de jeu] accorda à son fidèle de nouveaux pouvoirs. Kaderas apprit à canaliser l'énergie négative. Il leva alors une armée de morts-vivants, trouvant des corps frais dans les innombrables conflits que se livraient les royaumes humains antiques. Ses exactions liguèrent contre lui une confrérie de druides qui marchèrent contre lui. Tandis que leurs alliés humains combattaient les légions de morts-vivants, les druides abattirent leurs sorts sur Kaderas. Le nécromancien résista tant qu'il put mais il fut vaincu. Ses ennemis enfermèrent alors ses cendres dans une urne taillée dans un cube d'onyx pur. Ils enfouirent ensuite le réceptacle profondément dans le sol d'une forêt primaire, pensant que l'infâme sorcier ne nuirait plus à quiconque. Cependant, Ofran, l'endroit où avait été enterré l'urne, connut une histoire troublée. Les guerres des humains contre les fées, puis la guerre civile, fauchèrent de nombreuses vies. Le fantôme de Kaderas se nourrit de chacune de ces âmes pour se renforcer. Il remonta alors à la surface et fit en sorte d'être découvert. Dès qu'il fut entre les mains de Kaala, il la manipula et déclencha le cataclysme qui devait faire d'Ofran une terre morte...

Kaderas est la source du mal qui gangrène Ofran. Si l'urne qui contient ses restes est détruite, les morts-vivants et la corruption qu'il a engendrés disparaîtront. Il faudra ensuite des siècles à Ofran pour soigner ses blessures, car le comté ne sera qu'une immense forêt morte que toute vie aura quittée.

La comtesse prit conscience de la puissance contenue dans l'urne. Grâce aux pouvoirs de Kaderas, les Ofraniens pourraient briser l'encerclement du comté et écraser leurs adversaires. L'or et le blé convergeraient alors vers Ofran, ouvrant une nouvelle période d'opulence et de gloire. Elle se lia alors au fantôme. L'ombre de Nerull s'étendit alors sur le comté. Les forêts, jusqu'alors entretenues, car elles étaient la principale source de richesse des Ofraniens, devinrent sauvages. Les ronces et le lierre envahirent tout, étouffant les grands arbres. Les plantes et les animaux dépérirent et moururent, ou se transformèrent en bêtes difformes et corrompues. L'eau devint empoisonnée, les ruisseaux et les rivières charriaient des odeurs de charniers et de putréfaction. Les récoltes se desséchèrent et tom-

bèrent en poussière. Nombreux furent les habitants du comté à mourir, pour se relever la nuit suivante en zombis sans âme. Ceux qui ne succombèrent pas régressèrent en des brutes simiesques qui retournèrent à la vie sauvage dans des bois morts et pollués par la nécromancie.

Les derniers échanges commerciaux avec le comté cessèrent et Ofran se replia sur lui-même. À l'approche de la mort, le comte, son épouse et ses deux filles implorèrent Kaderas de leur accorder la faveur de Nerull. Le nécromant accéda à leur requête et fit d'eux des morts-vivants, des monstres avides de sang, dénués de toute vie. Depuis ce sinistre jour, plus aucune chronique n'est tenue sur le comté...





## DESCRIPTION

### La forêt

Les bois d'Ofran sont effrayants. De mémoire d'homme, personne ne s'y est plus aventuré depuis des siècles. De grands arbres morts dressent leurs branches nues vers le ciel, comme autant de griffes voulant déchirer les nuées. Le sol est moussu, couvert de ronciers aux épines disproportionnées. Les ruisseaux qui courent à travers la forêt sont boueux et l'eau sent la mort et la putréfaction. Les mares qu'ils forment sont stagnantes et rien ne semble y vivre. L'atmosphère de ces bois est étouffante. Parfois, sous les plantes grimpantes, apparaissent les ruines de bâtiments d'antan, des tours de pierre, des murets. La vie a déserté la région.

La forêt est le rempart le plus dangereux dont dispose le comte d'Ofran. Outre l'atmosphère hostile et terrifiante qui plane sur le lieu, un poison diffus circule dans le sol. Il se répand dans les cours d'eau et les mares, les rendant impropres à la consommation. Il suinte des épines et des baies. Manger un fruit ou se griffer sur une ronce peut conduire à la mort par empoisonnement du sang. De plus, des créatures malsaines hantent les fourrés et les bois, se déplaçant furtivement à la recherche d'intrus à dévorer. Lors de la guerre civile qui ravagea le comté, peu avant l'apparition de Kaderas, certains villageois affamés pillèrent les cimetières et dévorèrent des cadavres. La plupart moururent ou furent chassés de leurs foyers, mais ils se relevèrent d'entre les morts sous la forme de goules. Ces cannibales animés d'une faim dévorante se sont mis au service du nécromancien fantôme. Menés par un couple maudit, Janie et Urthan, les goules arpentent les sous-bois, comme des limiers. Ils alertent leur maître de la moindre intrusion, éliminent des envahisseurs peu nombreux et rabattent les dégénérés lors des chasses à courre organisées par le comte Théo.

Janie et Urthan étaient les deux veneurs du comte d'Ofran. Ce couple de chasseurs redoutables veillait jalousement sur les domaines de chasse du seigneur, arrêtant les braconniers ou éliminant les bêtes trop dangereuses. Lorsque l'ombre de Nerull s'abattit sur la région, ils devinrent fous, bien que leur amour l'un pour l'autre résistât à la malédiction. Ils chassèrent bientôt les vivants par plaisir et se nourrirent de leurs chairs boucanées. Peu à peu, ils se transformèrent en goules sépulcrales, des cannibales bénis par le dieu de la Mort. Ils rallièrent autour d'eux les goules qui hantaient les forêts, par la force ou la persuasion, et se mirent de nouveau au service du comte. Ils ont repris dans la mort la place qu'ils avaient de leur vivant. Ils gardent les immenses forêts du comté, chassant à vue les intrus au sang chaud.

Pourtant, tous les vivants n'ont pas succombé à la malédiction de Nerull. Certains villageois de hameaux isolés ou des paysans révoltés survécurent. Se nourrissant de racines ou de baies, ils furent atteints par le poison coulant dans le sol. La corruption gagna leurs corps et leurs esprits et ils régressèrent. Ils devinrent des créatures proches des bêtes, des humanoïdes couverts de fourrures, ne maîtrisant ni le feu ni la parole. Des clans de ces dégénérés parcourent la forêt, se cachant de leurs prédateurs, les goules. Les vampires traquent régulièrement ces hommes-bêtes lors de chasses à courre. Ils se procurent ainsi des victimes au sang chaud pour assouvir leur soif inextinguible. Les seigneurs morts-vivants considèrent ces créatures comme du bétail et le gèrent comme tel. Ils n'en prélèvent qu'un certain nombre, laissant leur cheptel se recomposer, afin de toujours disposer de nourriture fraîche.



## La Futaie d'Eawyn

Quelque part au milieu des bois corrompus d'Ofran se dresse un point de verdure que la corruption n'a jamais pu atteindre. Il s'agit de la Futaie d'Eawyn, la clairière où un sylvanien ancestral avait élu domicile. Autrefois, les paysans et les bûcherons de la région venaient y faire des offrandes, pour honorer les esprits des bois. Les habitants des environs sont aujourd'hui tous morts mais Eawyn a survécu à l'ombre de Nerull. Le sylvanien a sacrifié sa vie pour préserver cette parcelle de forêt de la corruption. Son corps figé trône au centre de la trouée, recouvert de lierre vivace et de fleurs. Les fées et les esprits des bois épargnés par la malédiction ont trouvé refuge à la Futaie. La plupart sont devenus haineux et vindicatifs, d'autres craignent les êtres venus de l'extérieur. Presque tous ont perdu l'innocence et la malice que les contes populaires leur prêtent. Cerwynna, une pixie, et Aelgar, un faune, règnent en souverains sur cette petite cour enfermée dans la clairière. Aelgar souhaiterait tenter une sortie et tuer le plus de morts-vivants possible, mais Cerwynna l'enjoint à la prudence. Attaquer dévoilerait la Futaie, qui ne tarderait pas à être détruite. De plus, les fées auraient tout à perdre dans une guerre contre les morts. La reine entretient donc le statu quo, mécontentant les satyres et les grigs les plus belliqueux.

Les fées ont entretenu les arbres épargnés par l'influence de Nerull. Elles ont même planté des graines d'arbres de fer, qu'elles avaient conservé précieusement depuis des siècles. La Futaie d'Eawyn abrite donc une importante réserve de bois de fer qui pourrait susciter des envies...



## Ofran

La bourgade d'Ofran s'élève au centre du comté, entourée d'une vaste zone déboisée. Les champs qui nourrissaient autrefois les habitants ne sont plus qu'une morne plaine grise. La terre y est semblable à de la cendre et seuls des ronciers maigres et noirâtres y poussent. Il faut traverser cette étendue poussiéreuse avant d'atteindre les premières ruines qui marquent l'entrée de la ville. Parfois, des formes maigres et voûtées s'échinent à bêcher le sol ingrat des champs corrompus. Ce sont les anciens habitants d'Ofran, transformés en zombis par l'ombre de Nerull. Ils continuent dans la mort à effectuer les travaux qu'ils faisaient de leur vivant.

Ofran est une cité qui tombe en ruine. La palissade qui la ceignait est disjointe et pourrie. Des premiers bâtiments, désertés par leurs habitants, il ne subsiste que des poutres rongées par les vers et les soubassements de pierre. Une légère brume flotte continuellement sur ces fantômes d'une époque perdue. Des silhouettes hagardes y déambulent, étranges promeneurs morts. Plus loin, les bâtiments ont mieux résisté aux outrages du temps. On aperçoit ça et là des tavernes et des échoppes, où résonnent occasionnellement des accords de luth ou les coups de marteau du forgeron. Les habitants d'Ofran ont été transformés en morts-vivants par la malédiction de Nerull. Toutefois, la mort ne les a pas changé en créature sans âme ni cervelle. La plupart des zombis qui peuplent la ville continuent à effectuer leurs tâches quotidiennes. Certains travaillent dans les champs, à labourer une terre qui ne donnera plus de fruits. D'autres fabriquent des outils dont le fer est immédiatement corrodé par la rouille, tissent des vêtements mités ou brassent une bière qui n'est que de l'eau souillée. Les mères élèvent leurs enfants, tandis que les anciens regardent passer une non-vie qui n'en finit pas. Le manège de ces pacifiques morts-vivants peut paraître étrange, car ils cultivent des champs qui n'existent plus, élèvent des troupeaux que la maladie a balayé et fabriquent des objets que la corruption du comté détruit presque aussitôt. Les habitants morts d'Ofran sont restés tels qu'ils étaient de leur vivant. Ce ne sont pas des monstres assoiffés de sang. Ils sont polis, accueillants et aussi chaleureux que des morts-vivants peuvent l'être.



Sur la place centrale d'Ofran se font face deux bâtiments qui surpassent tous les autres en taille. Le premier tombe en ruine et il ne subsiste de lui qu'un haut beffroi. C'était autrefois l'hôtel de ville, où les habitants se réunissaient pour débattre des questions importantes. Ses murs de brique se sont fissurés sous les assauts du temps, même si certains zombis racontent que les coups des gardes du comte n'y furent pas étrangers... Théo a en effet ordonné la destruction de ce bâtiment qui représentait la souveraineté du peuple d'Ofran, lors de la guerre civile. La malédiction de Nerull a stoppé cette entreprise de démolition. Les soldats n'eurent le temps d'abattre que le corps du bâtiment. Le beffroi continua à se dresser, du haut de ses trente mètres, et à défier le comte vampire. On raconte que les escaliers branlants de la haute tour sont hantés par le fantôme du dernier prêtre de Pélor [à remplacer par toute divinité Neutre Bonne du panthéon de votre monde de jeu], Arthurius, que Théo fit assassiner. Ce dernier a pu observer tous les événements qui ont eu lieu dans le comté depuis la malédiction du dieu de la mort. Il pourrait être d'une grande aide aux personnages qui se seraient aventurés dans le Comté d'Ofran.

Le second bâtiment est un cube d'obsidienne, une véritable pustule dans le paysage. Le temple de Nerull a jailli du sol la nuit où Théo et sa famille ont accepté la grâce du dieu de la mort. Il est taillé dans un seul bloc de roche noirâtre, aux arrêtes tranchantes comme des lames, percé d'une seule ouverture. A l'intérieur, l'air est glacé et une atroce odeur de charnier flotte. Des ossements sont entassés partout, tandis que des crânes accrochés au plafond luisent faiblement. Un Larmoyeux [Voir le Libris Mortis pour plus d'informations], nommé Bar'Nergal, officie dans cette sombre chapelle. Bar'Nergal était l'ancien sacristain de Pélor. Il a renié sa foi et conduit son ancien maître, Arthurius, à la mort en le livrant aux hommes de Théo. Il a été récompensé pour sa trahison et transformé en une créature éternellement malheureuse. C'est lui qui appelle les habitants d'Ofran à la prière, afin que tous chantent les louanges du maître des morts. Les zombis qui peuplent Ofran craignent ses reniflements et ses pleurs, car Bar'Nergal peut retirer la non-vie à ceux qui s'opposent à lui. Il est le meilleur serviteur du comte à Ofran...

## Le château

Sur un piton rocheux situé à l'est d'Ofran se dresse le château du comte. Un haut donjon de pierre élève sa silhouette imposante vers le ciel noir de la région. Un solide rempart le ceinture, percé d'une unique porte barrée par une herse. Les alentours du château sont désertiques. Aucune végétation, pas même la plus corrompue, ne pousse sur les rocs nus. Des intrus ne trouveraient aucun abri contre les yeux morts des guetteurs squelettes. Ils sont une dizaine, armés d'arcs, scrutant les environs à la recherche du moindre mouvement suspect. La bannière des comtes d'Ofran, un serpent aux crochets disproportionnés entourant un lion noir, flotte à intervalle régulier le long du chemin de ronde. La basse-cour du château est boueuse et couverte d'herbes folles. Des porcs y vivent en semi-liberté. Ils servent de nourriture ordinaire aux vampires, qui survivent en buvant leur sang. Les prédateurs morts-vivants préfèrent le sang des humanoïdes doués de conscience, aussi organisent-ils souvent des chasses à courre durant lesquelles ils capturent des dégénérés. Les laquais squelettes encerclent une tribu d'hommes des bois et les effrayent. Ils les poussent jusqu'à une nasse où les attendent les vampires. Théo et sa fille aînée, Kaala, peuvent alors choisir les meilleurs spécimens. Ces proies sont ensuite dégustées par la famille du comte durant plusieurs jours d'affilé.

L'intérieur du donjon est dans un grand état de délabrement. Les tapisseries s'effilochent et tombent en poussière. Les meubles sont vermoulus, les armes d'apparat rouillées. Le rez-de-chaussée est un grand hall au haut plafond, servant autrefois de salle de banquet. Les cuisines et les quartiers des serviteurs y sont attenants. Le personnel des nobles a été transformé en morts-vivants par l'ombre de Nerull. C'est donc une nuée de domestiques et de soldats squelettes qui sert et protège la cour impie. Comme dans le bourg voisin, la vie quotidienne a survécu à la malédiction du dieu de la mort.

Le deuxième étage est réservé à la garde, commandée par le squelette d'un géant. Les armes et les armures continuent à être bien entretenues et l'armurerie en recèle une grande quantité. Les proies capturées lors des chasses y sont également enfermées dans des cages suspendues au plafond.



Le troisième étage est le quartier de la famille d'Ofran. Le mobilier est somptueux, en argent et en ébène. Une odeur capiteuse et entêtante embaume l'air. L'endroit est plongé dans une obscurité que ne brisent que quelques candélabres. Oona, l'épouse du comte, et sa fille Soassa y passent le plus clair de leurs journées. Oona est une grande femme à la peau noire et à l'air noble. Ses canines hypertrophiées qui tranchent avec son teint sombre l'identifient clairement comme une vampire. Elle se vêt de robes chatoyantes et de bijoux en or. Elle a toujours à la main son grimoire et un sceptre en argent pur. Soassa est plus petite et très menue. Transformée en mort-vivant à l'âge de dix-sept ans, elle garde un air adolescent mutin qui rendrait fou d'amour le plus endurci des banquiers nains. Ses canines ne percent presque pas ses lèvres purpurines. Elle est vêtue de soieries légères et ne sort que rarement de sa bibliothèque hormis pour se nourrir de sang chaud. Au grand désespoir de ses parents, elle ne semble être attirée ni par la sorcellerie, ni par la guerre. Elle passe de longs moments à compulsier de vieux livres de mythes et de contes. Avant que l'ombre de Nerull ne s'abatte sur Ofran, elle s'était amourachée d'un jeune chevalier au service de son père. Le jeune homme a été transformé en un stupide squelette et

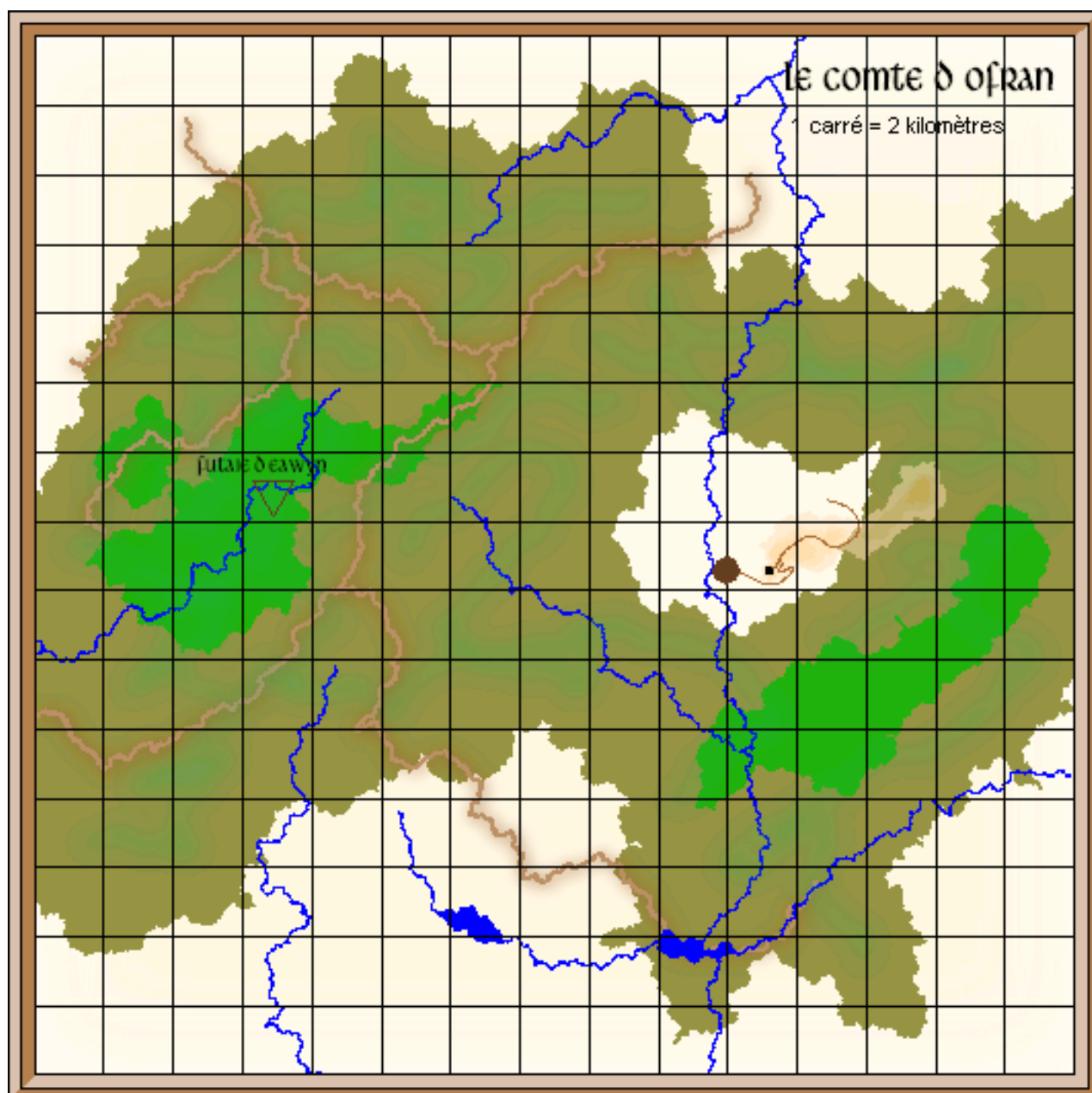
elle se retranche depuis dans un mutisme que ne brisent que ses sanglots et les poèmes qu'elle compose à un imaginaire Chevalier à l'Hermine...

Théo (représenté en page 2) est un homme puissant, à l'air fauve. Ses canines et son imposante crinière sombre le font ressembler à un lion. Il est aussi affamé que l'animal dont il a fait son emblème, à côté du serpent de sa femme. Le seul plaisir de sa non-vie est de traquer les humains dégénérés lors de chasses à courre, ou de s'aventurer hors des forêts d'Ofran pour ravager un hameau isolé, lors d'une nuit sans lune. Il chevauche un palefroi mort-vivant et porte en tout temps son harnois. Sa fidèle hache pend également à son côté.

Kaala, sa fille aînée, est à son image. C'est une femme solide, aux longs muscles élancée. Sa démarche chaloupée inspire plus la peur que le désir. Elle est l'image même de la mort : sombre, discrète et sans pitié. Sa cote de mailles noire colle à son corps parfait tandis que sa lance ravit l'âme de ceux qui la contemplent. Elle accompagne son père partout, en particulier à la chasse ou lors de ses raids nocturnes. De fait, Théo et Kaala sont absents du château la moitié du temps.



# CARTE DU COMTÉ D'OFRAN



## IDÉES D'AVENTURE

Voici plusieurs amorces d'aventure qui pourraient amener les PJ à explorer le Comté d'Ofran :

- Le clergé de Pélor [ou toute église appropriée] s'inquiète des ravages causés par la malédiction de Nerull. On la pensait circonscrite au Comté d'Ofran, mais elle semble s'étendre, comme la gangrène. Les prêtres recrutent des aventuriers aguerris pour pénétrer en Ofran et mettre un terme au danger qui menace toute la région.
- Un brigand légendaire des temps anciens a caché son trésor quelque part dans les forêts profondes du Comté d'Ofran. Les PJ ont découvert une carte menant à la cache. Cependant, elle se trouve en plein territoire de chasse des vampires, là où les patrouilles des goules sont les plus nombreuses. La simple chasse au trésor pourrait se révéler bien plus dangereuse que prévue...
- Les PJ voyagent dans la campagne. Ils s'arrêtent pour dormir dans un village. Au milieu de la nuit, deux cavaliers ravagent la bourgade pourtant réputée tranquille. Rien ne peut les arrêter. Ils capturent un jeune couple de paysans vigoureux et s'enfuient. Les villageois maudissent Nerull, le dieu de la mort, qui a relevé de leurs tombes les terribles comtes d'Ofran. Les traces des cavaliers mènent aux forêts du Comté...
- Des PJ proches de la nature ou d'une confrérie de druides se voient confier une difficile mission. L'urne de Thal Kaderas, scellée et enfouie un millénaire auparavant, vient d'être localisée. Elle se trouve en plein cœur du Comté d'Ofran. C'est sans doute le druide renégat qui est à l'origine de la malédiction qui a ravagé cette région. Les PJ doivent mettre un terme à ses agissements, en refermant l'urne puis en l'apportant au conclave pour qu'il la garde en sûreté. Les druides offrent une baguette de frêne, qui indique la position des cendres de Kaderas. Les PJ pourraient également découvrir la Futaie d'Eawyn et faire des fées des alliés commodes dans leur lutte contre les morts-vivants...
- Les PJ sont d'alignement Mauvais. Le maître d'une sombre cabale leur apprend qu'un puissant nécromant s'est relevé d'entre les morts. Ses pouvoirs pourraient octroyer aux PJ la grâce de Nerull. Mais les vampires et leurs serviteurs ne laisseront sans doute pas des envieux s'emparer de l'urne qui leur confère force et non-vie...

Le Comté d'Ofran est un lieu inhospitalier pour les vivants. Ils n'y trouvent ni nourriture ni eau potable. Les sorts des domaines du Mal et de la Mort sont renforcés (+1 au niveau de lanceur de sort), tandis que ceux du Bien et de la Guérison sont atténués (-1 au niveau de lanceur de sort). La guérison et la récupération naturelles n'ont pas non plus cours et seuls les soins magiques sont à même de guérir les blessures ou de rendre des points de caractéristique perdus. De plus, pour chaque jour passé sur les terres du Comté, les PJ doivent réussir un Jet de Sauvegarde : Vigueur (DD16) ou subir une perte temporaire de 1d6 points de Constitution.



Enfin, les objets métalliques non-magiques sont attaqués par la rouille. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer les effets de la corruption sur le métal :

### Jour Effets

- |   |  |
|---|--|
| 1 | De légères taches de rouille apparaissent à la surface des objets métalliques. |
| 2 | Les taches de rouille s'étendent à la moitié de la surface de l'objet.         |
| 3 | La rouille se trouve sur toute la surface de l'objet métallique.               |
| 4 | La rouille ronge l'objet de l'intérieur, sa solidité diminue de 2 points.      |

Chaque jour au delà La rouille s'attaque plus profondément au métal. La solidité de l'objet diminue de 2 points et il perd 1 point de résistance. Lorsque sa résistance atteint 0, il se désagrège et est détruit. S'aventurer dans le Comté d'Ofran nécessite donc une bonne préparation...

