

LA MALÉDICTION DE STRAHD



Avec



et le MJ Osirith

Table des matières

Soixante-septième séance (10/03/2025).....	4	Trente-huitième séance (30/05/2023)	143
Soixante-seizième séance (04/03/2025).....	9	Trente-septième séance (22/05/2023)	145
Soixante-quinzième séance (03/02/2025).....	14	Trente-sixième séance (9/05/2023).....	148
Soixante-quatorzième séance (28/01/2025)	18	Trente-cinquième séance (25/04/2023).....	151
Soixante-treizième séance (26/01/2025)	21	Trente-quatrième séance (18/04/2023)	154
Soixante-et-douzième séance (21/01/2025)	25	Trente-troisième séance (04/04/2023).....	156
Soixante-et-onzième séance (6/01/2025)	29	Trente-deuxième séance (05/02/2023)	158
Soixante-dixième séance (8/12/2024)	34	Trente-et-unième séance (30/01/2023)	160
Soixante-neuvième séance (26/11/2024).....	38	Trentième séance (22/01/2023)	162
Soixante-huitième séance (19/11/2024)	42	Vingt-neuvième séance (15/01/2023)	164
Soixante-septième séance (14/10/2024).....	46	Vingt-huitième séance (14/01/2023).....	166
Soixante-sixième séance (06/10/2024)	49	Vingt-septième séance (08/01/2023)	168
Soixante-cinquième séance (30/09/2024).....	53	Vingt-sixième séance (03/01/2023)	171
Soixante-quatrième séance (24/09/2024).....	57	Vingt-cinquième séance (11/12/2022)	173
Soixante-troisième séance (8/07/2024)	61	Vingt-quatrième séance (06/12/2022)	175
Soixante-deuxième séance (2/07/2024).....	65	Vingt-troisième séance (29/11/2022).....	176
Soixante-et-unième séance (17/06/2024).....	68	Vingt-deuxième séance (15/11/2022)	178
Soixantième séance (11/06/2024)	71	Vingt-et-unième séance (25/10/2022)	180
Cinquante-neuvième séance (27/05/2024).....	74	Vingtième séance (4/10/2022).....	180
Cinquante-huitième séance (13/05/2024)	78	Dix-neuvième séance (20/09/2022).....	183
Cinquante-septième séance (29/04/2024).....	82	Dix-huitième séance (05/09/2022)	185
Cinquante-sixième séance (9/04/2024).....	85	Dix-septième séance (02/08/2022).....	186
Cinquante-cinquième séance (19/03/2024)	89	Seizième séance (26/07/2022)	187
Cinquante-quatrième séance (12/03/2024)	92	Quinzième séance (05/06/2022).....	189
Cinquante-troisième séance (03/03/2024)	96	Quatorzième séance (27/06/2022)	191
Cinquante-et-deuxième séance (20/02/2024)	99	Treizième séance (07/06/2022)	193
Cinquante-et-unième séance (13/02/2024)	102	Douzième séance (31/05/2022)	194
Cinquantième séance (06/02/2024)	106	Onzième séance (17/05/2022).....	196
Quarante-neuvième séance (23/01/2024)	110	Dixième séance (10/05/2022)	201
Quarante-huitième séance (16/01/2024).....	114	Neuvième séance (03/05/2022).....	203
Quarante-septième séance (08/01/2024)	117	Huitième séance (24/04/2022)	205
Quarante-sixième séance (11/12/2023)	121	Septième séance (28/03/2022)	207
Quarante-cinquième séance (03/12/2023)	124	Sixième séance (22/03/2022).....	209
Quarante-quatrième séance (27/11/2023)	127	Cinquième séance (08/03/2022).....	210
Quarante et troisième séance (7/11/2023)	129	Quatrième séance (01/03/2022).....	212
Quarante et deuxième séance (5/10/2023)	132	Troisième séance (24/2/2022)	214
Quarante et unième séance (17/09/2023)	134	Deuxième séance (15/2/2022).....	216
Quarantième séance (10/09/2023).....	136	Première séance (8/02/2022)	218
Trente-neuvième séance (08/06/2023)	139		

Samedi 29 Eyule 735, 12h30.

Les compagnons se trouvent devant l'église de Bérez.

Ils montent les escaliers extérieurs et se retrouvent dans une grande salle. Celle-ci abrite sept formes spectrales : une forme proche de l'autel qui semble prier et six autres êtres qui le regardent.

Les aventuriers prennent contact avec ces derniers. Le personnage principal de la scène s'approche et se présente : c'est Frère Grégor. Il est prêt à aider à la restauration de la tombe de Marina. Mais il demande aux aventuriers de réaliser pour lui une quête qui va dans le sens de cette restauration. Il explique que :

- Le seigneur des ténèbres a décidé de transformer une jeune femme du village, qui ressemblait à son amour Tatiana, en vampire. Frère Grégor et le bourgmestre Ulrich ont décidé d'empêcher cela, avec pour conséquence la mort de Marina. En réaction, Strahd a noyé Bérez sous les eaux et il a maudit le Frère et le Bourgmestre, qui ne peuvent quitter le village*
- Strahd a fait construire un monument en l'honneur de Marina, à l'Ouest du village*
- Certains enfants naissent en Barovie sans âme. Si Strahd tentent de les transformer en vampires, ils ne deviennent que des vampires zombies, sans réel lien avec Strahd. Cela s'est produit avec plusieurs femmes que Strahd a voulu conquérir*
- Plusieurs vampires zombies ont été enterrés dans une crypte sous le monument de Marina. Pour libérer l'âme de cette dernière, il faudrait nettoyer ce lieu par la prière. La lecture de six prières du livre du Seigneur du matin (par une personne d'alignement bénéfique, dans le bon ordre des prières, sans interruption et sans faire d'autre action) dans la crypte même, reconsacrerait le lieu*
- Pour rentrer dans la crypte, il faudra résoudre une énigme. Une fois la lecture commencée, il y a de forte chance que les vampires attaquent*
- Frère Grégor ne sait pas où se trouve Ulrich*
- Il n'a jamais croisé la sorcière, qui semble éviter l'église et ses alentours ; d'ailleurs, aucun servant maléfique ne rôde près ou dans l'église, bien que celle-ci ne soit pas consacrée (sinon les spectres auraient disparu)*
- Un spectre ne peut qu'interagir par la vision et la parole avec les vivants*
- Il ne doit plus vraiment exister de dépouille de Marina ; seule son âme doit encore être présente et elle sera sauvée par ces prières*

Les compagnons acceptent la quête et récupèrent le livre sur l'autel, qu'ils ramèneront dans l'église à leur retour. Ils quittent le lieu saint et se déplacent vers l'ouest, qui est une zone marécageuse. Hermione n'ayant rien trouvé à proximité, Elanör part en éclaireur. Elle revient après vingt minutes : le monument se trouve bien au Sud-Ouest.

Le groupe arrive au lieu recherché. Une statue entourée d'un petit muret repose sur un terreplein. Le personnage représenté ressemble à Irina.

Une inscription a été gravée au pied de la statue : « PERDITAE MIRANS ». Avec une longue réflexion, les mots « Esprit de Marina » sont prononcés. La statue s'illumine et se soulève au-dessus du sol. Un passage menant sous terre apparaît.

Un Sens Divin annonce la présence d'au moins quatre vampires. Le groupe descend par des escaliers et arrive dans une grande salle rectangulaire, avec une autre statue (de Marina), trois cercueils et six alcôves. Au final, ce sont neuf vampires qui sont détectés (un dans chaque alcôve ou cercueil) !

Le groupe s'organise au niveau des escaliers (pour laisser peu de place à un combat) et Randal commence la prière. Malheureusement, il s'avère que rien ne se passe. Il semble que la prière va devoir être lue près de la statue, rendant plus risquée cette action.

Un dur combat risque de prendre place ...



Quêtes possibles :

- Consacrer la crypte de Marina (et supprimer les vampires zombies)
- Revoir le Frère Grégor, ramener le livre sur l'autel et rencontrer éventuellement le bourgmestre Ulrich
- Croiser les fées, au nord de l'église ?
- Visiter Bérez (dont le manoir du bourgmestre ?), et éventuellement discuter avec la sorcière
- Libérer les corbeaux emprisonnés par la sorcière
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor, à l'église de Bérez
- Trouver le Cœur protecteur de Strahd (à Ravenloft)
- Vendre l'armure au forgeron (?) et faire forger une boule en fer pour la poudre à canon
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkaïnen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31, ainsi que les trois manteaux en fourrure (contre 13 Po)
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Trouver le Temple d'Ambre, situé dans les monts Ghakis
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti-mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio / Van Richten
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkainen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)
- La confrérie des Martikov (druides?), dont Muriel Vinshaw

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)

- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ? Muriel !!!!?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 29 Eyule 735, 8h45.

Les compagnons se trouvent dans la grande salle de l'auberge.

Pendant que Danika ferme la porte principale du bâtiment pour plus de tranquillité, Urwin vient comme convenu discuter avec les aventuriers avant leur départ vers Bérez. Mais il est accompagné d'une femme (la trentaine, cheveux noirs assez longs), Muriel Vinshaw.

Urwin et Muriel apprennent aux compagnons que :

- *Muriel fait partie de la Confrérie*
- *Elle est un éclaireur, en qui on peut avoir confiance*
- *Bérez est dangereux, marécageux, avec des zones plus ou moins inondées, infestée de bestioles (certaines dans l'eau) et d'insectes*
- *La sorcière y vit dans une maison qu'elle peut déplacer, une sorte de hutte pas très grande (difficile de combattre tous à l'intérieur). C'est un être qui possède une magie très puissante et nocive, et elle est protégée par des épouvantails (dont ils ignorent l'origine). Ces derniers sont dangereux, surtout en nombre*
- *La sorcière se nomme Baba Lysaga, et elle peut voler. Elle possède à cet effet un véhicule ou une monture non identifiée par la Confrérie. Elle peut donc s'éloigner d'un combat, mais aussi surgir des cieux sans qu'on s'y attende*
- *Bérez est une zone désolée, avec des ruines (d'un ou deux mètres de haut), des arbres et de la brume, ce qui doit permettre de s'y dissimuler. A part quelques vieux chemins, il y a surtout des marécages (Muriel ne sait pas si des pièges y sont présents)*
- *Baba Lysaga doit posséder une des gemmes du Magicien des vins (verte, de plusieurs cm, comme l'autre gemme déjà ramenée), mais Muriel ne sait pas où elle peut se trouver*
- *Muriel n'a pas vu d'autres aventuriers se rendre à Bérez, et encore moins voir la sorcière discuter avec certains d'entre eux*
- *L'église se trouve au Sud-Ouest du village*

La discussion prenant fin, Muriel donne rendez-vous aux compagnons, près de l'entrée du village, de l'autre côté de la rivière qui longe Bérez, auprès de pierres dressées. Elle se rendra à Bérez par ses propres moyens.

Après le départ de l'éclaireur, Elanör signale à ses camarades que Muriel a des mèches de cheveux bleues. C'est peut-être le corbeau aux plumes bleues, qui nous a aidés en d'autres temps !!

Le groupe prend congé des Martikov. Ezméralda reste avec les aventuriers pour sortir de Vallaki, Aodhan se trouvant sous forme de rat dans la poche de Randal.

Après un voyage tranquille, les compagnons se retrouvent en début de zone marécageuse... Ils décident de traverser la rivière en amont du village de Bérez. Cependant, malgré l'aide d'Hermione, ils ne trouvent pas de gué sûr pour passer. A 10h45 du matin, ils s'en remettent à un sort d'Aodhan pour traverser l'eau sans se mouiller.

Le groupe retrouve Muriel en haut d'une des pierres dressées mentionnées à l'auberge, ces dernières faisant entre deux et cinq mètres de haut. Muriel ne contredit pas les sous-entendus d'une arrivée de sa part sous forme d'oiseau.

Muriel complète les informations reçues le matin :

- *La sorcière connaît le lien entre la confrérie et les corbeaux. Elle en a capturé un grand nombre, et ces derniers pourraient aider les compagnons s'ils les libéraient*
- *Le cercle de pierres est un site très ancien, construit par un ancien peuple, avec des propriétés bénéfiques pour les druides*
- *Il y a un enclos près de la hutte, avec une dizaine de chèvres (Muriel ne sait pas pourquoi la sorcière les possède)*
- *Le manoir du bourgmestre est au sud du village et l'église à l'ouest*

Les aventuriers prennent le temps d'observer les pierres, qui ont des gravures sur leurs parties hautes : un ours, un oiseau de proie, un ou deux autres oiseaux, un félin, un élan, une bête à cornes et deux autres mammifères. Aucune magie n'est cependant détectée dans le cercle de pierres.

Le groupe repart le long de la rivière et traverse celle-ci plus au sud (avec l'aide du sort d'Aodhán, qui est relancé à 12h15). Après un détour, les aventuriers aperçoivent l'ancien manoir du bourgmestre, ainsi que près de celui-ci, l'enclos aux chèvres. Ils tombent ensuite sur le bâtiment recherché : l'église de Bérez.

Samedi 29 Eyule 735, 12h30. Les aventuriers vont enfin vraiment rentrer dans le village de Bérez...



Quêtes possibles :

- Visiter Bérez (dont le manoir du bourgmestre ?), et éventuellement discuter avec la sorcière
- Libérer les corbeaux emprisonnés par la sorcière
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor, à l'église de Bérez
- Trouver le Cœur protecteur de Strahd (à Ravenloft)
- Vendre l'armure au forgeron (?) et faire forger une boule en fer pour la poudre à canon
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkaïnen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31, ainsi que les trois manteaux en fourrure (contre 13 Po)
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Trouver le Temple d'Ambre, situé dans les monts Ghakis
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti-mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)

- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio / Van Richten
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkaïnen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)
- La confrérie des Martikov (druides?), dont Muriel Vinshaw

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok

- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ? Muriel !!!!?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 29 Eyule 735, 8h00.

Les compagnons se réveillent.

Une discussion s'engage avec Ezméralda. Pour elle, la « visite » du château peut se faire de jour comme de nuit. Pour les morts-vivants, du fait du temps spécifique qui existe en Barovie, il n'y a pas de différence marquée. De plus, elle n'a pas connaissance d'une bibliothèque dans Ravenloft.

Le groupe descend prendre le petit-déjeuner. Erwin Martikov vient passer le bonjour. Il précise qu'il serait prêt à avoir un échange avec les aventuriers, en particulier s'ils se rendent à Bérez. Il explique que :

- Lui et sa confrérie ne connaissent pas bien les Monts Ghakis*
- De même, ils évitent de s'approcher du quartier général du Diable, le château de Ravenloft*
- Bérez a été déserté de toute présence humaine non maléfique. Une sorcière, un être puissant et maléfique, adepte de la magie, s'y trouve, au milieu de marécages*
- La santé mentale du baron s'est encore dégradée. Mais il reste pour les habitants un rempart contre le Diable; et personne ne semble en position de prendre sa place*

Rictavio entre dans la salle et rejoint les aventuriers. Lors de l'échange qui s'en suit, ces derniers apprennent que :

- Rictavio a trouvé des informations, sans qu'il sache si elles sont totalement fiables*
- Bérez était un village de la taille de Vallaki. Marina, une jeune femme, a été séduite par le Diable. Les habitants, réalisant cela, ont enlevé la vie à cette dernière. En représailles, Strahd a englouti le village et massacré la majorité de ses habitants. Depuis plusieurs centaines d'année, Bérez n'est plus que ruines. Récemment, une sorcière s'y est cependant installée. Il s'agirait de l'ancienne nourrice du Diable !! Cette dernière ne doit donc plus être une simple mortelle, ayant logiquement survécu par quelques magies ou maléfices... C'est un être très ancien, qui doit être considérée comme dangereux*
- Rictavio n'est pas prêt à rejoindre les aventuriers, même pour un combat contre cet être maléfique*
- Le château peut être visité de jour comme de nuit. De manière générale, la nuit est une période plus dangereuse en Barovie. Habituellement, les vampires rentrent dans leur tombeau durant la journée, mais cette logique n'a pas lieu en Barovie, du fait du temps spécifique qui y sévit. Les vampires doivent cependant retourner dans leur tombeau pour y reprendre des forces, par exemple après quelque grave blessure ou après avoir utilisé toutes leurs magies, pour s'y reposer quelques heures ou quelques jours. Il est cependant difficile d'anticiper un tel comportement*
- Le château comprend plusieurs salles avec des ouvrages. Rictavio conseille aux aventuriers de s'axer essentiellement sur le RdC, le 1er et le 2e étage, des lieux moins dangereux que les étages supérieurs et les sous-sols*
- Il ne pardonnerait pas tout malheur qui arriverait à Ezméralda*

Avant son départ, les compagnons en profitent pour rendre à Van Richten les brouillons trouvés dans la Tour magique.

Samedi 29 Tyule 735, 8h45. Les aventuriers se préparent à un voyage dans des lieux dangereux et marécageux...

Quêtes possibles :

- Discuter avec Erwin Martikov avant de partir pour Bérez
- Trouver le Cœur protecteur de Strahd (à Ravenloft)
- Ezméralda doit dire les sorts qu'elle a appris du grimoire
- Vendre l'armure au forgeron (?)
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31, ainsi que les trois manteaux en fourrure (contre 13 Po)
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Trouver le Temple d'Ambre, situé dans les monts Ghakis
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal

- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio / Van Richten
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkaïnen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan

- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Soixante-quatorzième séance (28/01/2025)

Vendredi 28 Eyle 735, 19h00.

Les compagnons dînent puis passent la soirée dans leurs chambres (jeux de cartes, lecture, dodo). A 23 heures, Randal et Aodhan sortent, protégés par un sort d'invisibilité.

Ils se rendent près de la maison Wachter. Malheureusement, celle-ci est gardée, avec un garde devant chaque entrée. Il est décidé que Randal se rende seul dans la maison, sous forme brumeuse. Arrivé dans la bibliothèque, celui-ci retrouve deux des chats de Dame Wachter. Un passage en revue des livres présents ne laisse pas présager la présence d'un des quatre livres demandés par Sir Sonet. Cependant, deux livres n'ayant pas de titre visible, Randal reprend forme humaine, malgré l'hostilité des chats. Ces deux livres ne révèlent au final rien d'intéressant et Randal reprend une forme gazeuse pour ressortir de la maison.

Retrouvant Aodhan transformé en corbeau, ils rentrent à l'Auberge. Pendant qu'Aodhan reprend sa nuit de sommeil, Randal retourne à la lecture du livre de Strahd.

Après une nuit studieuse, il arrive à traduire un bout de texte important :

"Le Cœur brille avec un but. Il est devenu vivant. Les cercles de maçonnerie autour de sa tour ses nervures, le grand bastion sa poitrine. Les tests sur les condamnés ont prouvé que le cœur utilisera la tour elle-même contre les envahisseurs. Ma volonté le soutient, mais ce n'est que du verre, fragile, ironiquement mortel. Avec elle, je suis à l'abri de l'impensable. Pourtant, je ne peux pas me montrer imprudent. Le champ antimagique autour de la tour de Khazan me sépare du Cœur. Je dois faire attention à de tels endroits."

L'occultiste remercie sa Licorne pour cette nouvelle aide précieuse, permettant d'expliquer plusieurs points qui avaient émergés très récemment...

Samedi 29 Eyle 735, 7h00. Une nouvelle belle journée va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Trouver le Cœur protecteur de Strahd (à Ravenloft)
- Retrouver Rictavio au petit déjeuner
- Ezméralda doit dire les sorts qu'elle a appris du grimoire
- Vendre l'armure au forgeron (?)
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkaïnen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)

- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31, ainsi que les trois manteaux en fourrure (contre 13 Po)
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Trouver le Temple d'Ambre, situé dans les monts Ghakis
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio / Van Richten
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkäinen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 28 Eyule 735, 14h20.

Pendant qu'Ezméralda sort faire un tour de son côté, les cinq compagnons se rendent sur la place principale (avec Aodhan dans la poche de Randal, sous forme de rat). Celle-ci héberge à présent un gibet, auquel sont pendus deux humains inconnus des aventuriers.

Dragomir accueille le groupe dans sa Forge ébréchée. Tormac lui présente l'armure récemment ramassée, pour savoir si une réparation adéquate permettrait d'utiliser tout ou partie de celle-ci. Dragomir reconnaît qu'il ne pourrait que rafistoler cette armure de belle facture, pour un prix important (20 Po pour le heaume et plus de 100 Po pour l'ensemble), sans que celle-ci ne puisse vraiment résister à un combat.

La déception passée, Magda ramène la commande passée précédemment par les aventuriers. Elanör récupère 30 carreaux, Krygga et Tormac se partageant 20 carreaux pour arbalète lourde. En outre, chaque aventurier rentre enfin en possession d'un pieu en bois. Le forgeron explique aussi que les deux pendus sont des hommes suspectés d'être des agents du Diable (sans savoir la pertinence de ces allégations, le bourgmestre devenant de plus en plus méfiant et paranoïaque).

Le groupe rend ensuite visite à la tanneuse, qui leur vend les deux seules peaux dont elle dispose (de quoi faire un vêtement chaud supplémentaire).

Réalisant qu'il leur faudrait donner la cape en peau artisanale d'Aohan aux tailleurs, les compagnons retournent à l'auberge, où ils trouvent Rictavio attablé. Ils proposent à ce dernier de monter dans leur chambre pour échanger sur les derniers événements qu'ils ont vécus.

Ezméralda étant déjà dans la chambre, tout le groupe se retrouve (sous forme humaine). Ezméralda se met à l'écart, cachant son visage. A l'arrivée de Rictavio, un premier échange s'engage. Après une présentation succincte de la nouvelle alliée par les compagnons, Rictavio explique qu'il n'a malheureusement pas trouvé d'information complémentaire sur le Temple d'Ambre, et qu'il n'a pas d'information pertinent sur Bérez.

Ezméralda intervient alors, appelant Rictavio, Rudolf, en lui disant qu'elle a conscience qu'il ment sur les informations à sa disposition.

Après un échange animé entre les deux anciens camarades, Rictavio reconnaît être le célèbre Van Richten. Et s'il restait aussi distant, c'est qu'il estime que les aventuriers n'ont aucune chance de succès et qu'il ne pourra supprimer un adversaire comme Strahd qu'en l'affrontant seul (les aventuriers n'ayant jamais affronté et encore moins réussi à détruire un vampire dans leur vie antérieure).

Il consent cependant à partager certaines informations :

- Le Temple d'Ambre est un ancien haut lieu de magie, qui existait plusieurs siècles avant l'arrivée des Zarovich. Il a été construit par des mages et sorciers, lieu d'études, mais servant aussi de prison à des créatures dangereuses pour l'existence même du monde. Ce lieu puissant et caché a malheureusement basculé en un lieu maléfique, voué au mal. Le Temple doit se trouver dans les monts Ghakis, dans une zone désertique, balayée par le vent et la glace*

- *Bérez est un lieu maléfique plus récent, un lieu maudit par Strahd, en partie sous l'eau à présent (une zone marécageuse). Il contient une présence maléfique, apparentée à Strahd lui-même.*
- *Il a visité une fois Ravenloft, et était simplement passé par l'entrée principale*
- *La tête entreposée dans la Tour de Khazan est celle d'un simple vistani (et non pas celle du dénommé Khazan)*
- *Un vampire doit toujours respecter sa parole, qu'il ne donne que rarement. C'est un être particulièrement rusé, qui peut disparaître à tout moment, lors d'un combat, le rendant très difficile à abattre*

Les compagnons lui apprennent en contrepartie avoir rencontré et guéri le mage fou, et que ce dernier leur a expliqué que Strahd avait une « protection » qui détournait les attaques du magicien lors de leur combat. Ils gagnent aussi l'engagement que Rictavio les aidera à transporter la tête d'Argynvost avec sa carriole si une telle aide était nécessaire (il n'a pas d'idée sur un endroit du château où cette dernière pourrait être entreposée). En échange, les aventuriers ne devront jamais associer Rictavio au nom de Van Richten, auprès de quiconque.

Il est finalement convenu que tout le monde se retrouvera au petit déjeuner du lendemain, Rictavio utilisant cette soirée pour rechercher dans ses livres des informations sur Bérez.

Rictavio étant sorti de la chambre et Ezméralda décidant de rester dans la chambre, le groupe ressort en ville (avec Aodhan en poche).

Une visite chez les tailleurs permet de fixer une commande de trois manteaux (contre les deux peaux de bête, la cape artisanale et une couverture, ainsi que 13 Po payable à réception), livrable le lundi prochain (avec la robe).

Un tour à l'orphelinat permet de transmettre les informations obtenues sur les trois orphelins fugueurs, à la directrice et à Milivoj. Ces derniers communiqueront cette information aux deux chasseurs de loups.

Les compagnons retournent finalement à l'auberge, où ils vont pouvoir passer une soirée tranquille...

Quêtes possibles :

- Retrouver Rictavio au petit déjeuner
- Ezméralda doit dire les sorts qu'elle a appris du grimoire
- Vendre l'armure au forgeron (?)
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkaïnen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd

- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31, ainsi que les trois manteaux en fourrure (contre 13 Po)
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Trouver le Temple d'Ambre, situé dans les monts Ghakis
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio / Van Richten
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkäinen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 28 Eyle 735, 11h35.

Les aventuriers continuent la discussion avec leur nouvelle alliée, qui se confie sur sa vie passée.

Ezmeralda a grandi dans une contrée éloignée de la Barovie. Ses parents étaient des personnes peu recommandables. Ces derniers capturèrent un jeune garçon nommé Erasmus, qui fut vendu à un vampire (avec la promesse de ne pas lui faire de mal). Quelques temps plus tard, le père de ce garçon, un dénommé Rudolf Van Richten, menace les parents d'Ezmeralda. Devant leur repentir, il se contente de suivre la piste que ces derniers lui fournissent.

A 15 ans, Ezmeralda quitte ses parents et tente de retrouver ce Van Richten qui l'avait impressionné par son équité. Elle convainc ce dernier de la laisser se joindre à lui. Rudolf lui explique qu'il a déjà retrouvé le vampire et son enfant. Malheureusement ce dernier avait été transformé en vampirien. A sa demande d'abrèger une telle destinée, Van Richten tua son fils, après avoir supprimé le vampire.

Ezmeralda se retrouva sous la protection de son nouveau mentor, apprenant à chasser et à combattre les créatures maléfiques.

Cependant, Van Richten se comporta de plus en plus selon la devise « La fin justifie les moyens ». De plus, il développa une haine vicérale contre les vistanis, à l'exception notable de son élève. Cela entraîna à la longue des disputes entre les deux compagnons, jusqu'à une séparation il y a quelques mois.

Ezmeralda eut des remords sur la condition de leur séparation, et elle apprit que Van Richten s'était rendu en Barovie. Sans doute pour rajouter un nouveau trophée à sa collection. Mais elle a peur que sa quête sans fin ne finisse mal, et elle a décidé de venir l'épauler.

En complément, elle explique que :

- *Cette Tour a sans doute été un de ses repères. Les brouillons retrouvés semblent d'ailleurs être de son écriture (sans qu'elle ne reconnaisse la langue utilisée). De plus, sa haine des vistanis pourrait expliquer la présence de la tête dans le coffre*
- *Il doit être possible de voir si Rictavio est déguisé, à l'aide d'un sort de détection de magie. Mais s'il s'agit vraiment de Van Richten, il risque de prendre cela comme une agression. Mieux vaudrait obtenir sa confiance en amont. Possiblement en lui présentant Ezmeralda*
- *Les vistanis peuvent entrer et sortir de Barovie, mais doivent en échange tromper et guider des aventuriers en Barovie. Possiblement pour apporter du sang frais, et peut-être pour tromper l'ennui de Strahd, après plusieurs siècles d'existence*
- *Les âmes des baroviens ne se recréent pas à chaque naissance; aussi la population se délète petit à petit et la substance vitale vient à manquer*
- *La Tour s'appelle entre autres la Tour de Khazan*
- *Elle ne connaît pas le Temple d'Ambre, mais suite aux précisions reçues des aventuriers, elle ne trouve pas rassurant de se rendre dans un tel endroit. Si Argynvost et ses chevaliers, un ordre très puissant de leur temps, le surveillaient, le lieu devait être contenir un pouvoir particulièrement dangereux et malfaisant*
- *Elle n'a pas de manteau pour un voyage dans les monts Ghakis*

- Elle est prête à aller à Vallaki avec les aventuriers, mais elle préfère laisser sa roulotte à la Tour

Les compagnons notent de leur côté qu'Ezméralda a une jambe métallique en dessous de son genou droit.

Pendant qu'Aodhan reste à l'étage pour lire les notes sur la Tour, le reste du groupe redescend sortir l'armure trouvée précédemment. Un sort de détection de la magie ne révèle rien. Krygga essaie de séparer le heaume du reste de l'armure. Cette dernière s'anime soudain pour se défendre.

Un combat s'en suit, l'armure finissant en morceaux. Ces derniers se retrouvent dans le sac de Tormac pour un éventuel réassemblage futur.

Ezméralda va chercher alors quelques babioles dans sa roulotte (en activant quelque chose sous le plancher et en rentrant par une trappe).

Le groupe part enfin et se dirige vers Vallaki, en passant par le chemin principal, malgré le petit détour.

Aodhan profite du voyage pour raconter le contenu de sa lecture :

- Khazan était un archimage, mais aussi un grand architecte. C'est lui qui a construit le château de Ravenloft, à l'aide de la magie et des moyens classiques
- Il a aussi construit la Tour, où il chercha et trouva le secret de l'immortalité grâce à la magie. Mais cela l'amena à se transformer en liche ! Il défia alors Strahd. Il fut vaincu mais revint par la suite au service de ce dernier; avant de se suicider en se coupant la tête

Arrivé près des portes du village, Aodhan se transforme en rat et se retrouve dans la poche de Randal. Ezméralda préfère quant à elle disparaître avec son sort d'invisibilité.

Les aventuriers se rendent à l'auberge de l'eau bleue. Ils y retrouvent Danika, ainsi que leurs chambres. Quatorze heures approchant, ils déjeunent rapidement, en compagnie d'Ezméralda.

Danika explique que Rictavio était présent ces derniers jours.

Vendredi 28 Eyle 735, 14h17. Les compagnons s'apprêtent à faire un tour dans le village...

Quêtes possibles :

- Découvrir à qui appartient la tête dans le coffre de la Tour
- Retrouver le mentor d'Ezmeralda (Van Richten), tester le sort de détection sur Rictavio et présenter éventuellement Ezméralda à ce dernier
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Trouver la tête de Khazan (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)

- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Montrer les restes de l'armure de la Tour au forgeron
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkäinen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkaïnen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 28 Eyle 735, 9h40.



Les aventuriers rentrent dans la Tour.

Ils arrivent dans une salle unique, avec un sol dallé, encombrée de caisses en mauvais état. Au milieu, une zone carrée en contrebas de 20cm, avec des planches, quatre poulies, quatre chaînes et quatre grandes statues. Les chaînes montent et passent par des trous au plafond, dans lequel se trouve aussi un creux en forme de carré.

Randal essaie de toucher une statue avec sa main de mage, mais aucune magie ne semble active dans la Tour. Quand il monte sur les planches, les statues agrippent les chaînes et le tout commence à monter. L'occultiste demande à stopper cette élévation et les statues obtempèrent !!

Des dalles apparaissent sous les planches, laissant comprendre qu'il n'y a pas de sous-sol accessible.

Une fois les cinq aventuriers regroupés sur la plateforme, un ordre est redonné aux statues, pour monter jusqu'au premier étage. Celui-ci a été dévasté et le plancher en est moisi.

Arrivé au deuxième étage, l'état de la tour est à peine mieux, mais avec un trou dans le mur, donnant sur un échafaudage déjà vu depuis l'extérieur.

Le troisième étage est étonnamment en meilleur état et semble avoir été occupé assez récemment. Il s'y trouve de nombreux mobiliers : un lit, un poêle, un bureau, un coffre en bois, des tapisseries, des bûches, ainsi qu'une armure complète (debout et sans arme).

Dans le bureau se trouve des brouillons dans une écriture inconnue, récupérés par le druide. Dans le coffre, une découverte encore plus inattendue prend place : une tête humaine de type vistani, bien conservée !!

Sous le sommier, Aodhán trouve une feuille remplie de notes sur la nature de la Tour.

L'armure est une arme de plaques sans signe distinctif. Elle est vide (à l'intérieur), mais se tient droit. Lorsque Tormac tente de retirer le heaume, une résistance opère.

Les compagnons décident de redescendre, en emportant l'armure. Revenus au rez-de-chaussé, un bruit de cheval au galop se fait entendre. Les aventuriers restent prudemment à l'intérieur. Le cheval s'arrête près de la tour, et un gémissement se fait entendre. Quelqu'un semble s'approcher de la roulotte. Le groupe décide de voir de qui s'agit et si cette personne est blessée.

Un corps est allongé près de la roulotte. Il s'agit d'Ezmeralda, sérieusement atteinte. Elle explique que Strahd est à ses trousses suite à un combat, et qu'il faut vite se cacher. Tout le monde retourne dans la Tour, attendant un possible funeste événement. Mais après une heure de repos au dernier étage, personne ne se présente.

Une discussion a pu prendre place pendant ce temps :

- Ezmeralda explorait le château de Ravenloft, quand elle a été trouvée par Strahd*
- Son mentor est une personne qui l'a recueillie, un spécialiste dans la science du combat, en particulier pour traquer et tuer les monstres. Ils se sont séparés, et elle a cru comprendre qu'il cherchait à rentrer en Barovie, sans doute pour obtenir un nouveau très beau trophée. Il s'agit du dénommé Van Richten. Et c'est pourquoi est-elle aussi venue dans cette région maudite*
- Il existe des vistanis (comme elle) originaires de régions extérieures à la Barovie. La majorité des vistanis sont simplement non hostiles à Strahd, sans pour autant être ses alliés*
- Van Richten est un demi-elfe. Elle connaît Rictavio, et cela pourrait éventuellement être lui, mais sous un déguisement, car Van Richten a un physique différent (d'un certain âge, avec les cheveux gris). Ezmeralda n'a pas connaissance d'un tigre dans la roulotte de Van Richten*
- Elle a plusieurs fois visité le château de Ravenloft. La chapelle est au rez-de-chaussé, au fond, vers l'Est, au niveau des contreforts. Elle ne sait pas où pourrait se trouver la tête du dragon. Elle n'a pas non plus rencontré Emil, ce dernier étant possiblement dans une des cryptes du château (aux sous-sols), dont certaines servent de prison*

Mais surtout, Ezmeralda accepte de rejoindre le groupe; ainsi que de récupérer le grimoire en possession des aventuriers, ce dernier pouvant lui être utile de par sa classe !!



Les compagnons voient non seulement leur groupe s'étoffer d'une classe qui leur sera utile, mais ils peuvent enfin passer niveau 8... De quoi les aider pour les difficiles quêtes qui les attendent...

Quêtes possibles :

- Finir de visiter la tour abandonnée (mais pas la roulotte ?)
- Lire le texte sur la Tour et décrypter les brouillons découverts dans la Tour
- Découvrir à qui appartient la tête dans le coffre de la Tour
- Retrouver le mentor d'Ezmeralda (Van Richten)
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Se renseigner sur Khazan (livre de Strahd) et trouver sa tête (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkainen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt

- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkaïnen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 28 Eyle 735, 9h10.

Les aventuriers étudient de loin la roulotte et la Tour. Cette dernière semble avoir 3 étages, avec des meurtrières, un trou dans le mur auquel mène un échafaudage, ainsi que de la lumière au travers des fenêtres du dernier étage.

Hermione fait un premier tour et ne voit pas âme qui vive. Le dernier étage semble composé d'une seule salle.

Randal est envoyé en éclaireur, sous forme de brume. La roulotte possède de petites fenêtres sur le côté, en forme de cercueil, avec des rideaux tirés. De petites fenêtres au niveau du plafond permettent d'apercevoir de nombreux meubles (coffre, armoire, ...)

Randal se dirige ensuite vers la Tour, et commence à grimper (voler) le long du mur. En se rapprochant de la Tour, il a une sensation bizarre et perd soudain sa forme brumeuse. Il chute de deux mètres en se luxant un peu une cheville. Il est rapidement rejoint par ses quatre camarades.

Un sort de Sens divin (touchant la roulotte et la Tour) ne révèle rien. A contrario, un sort de Détection de la magie apprend que :

- *De la roulotte émane une magie de type invocation, plus particulièrement ciblée sur la porte et le fond de la roulotte*
- *L'entière de la Tour est impactée par de la magie, de type invocation et enchantement*

Aodhan sent des crépitements dans les cheveux, en s'approchant de la porte d'entrée. Celle-ci a un cercle en métal sur sa partie supérieure, avec de petits symboles sur le tour du cercle. Le druide lance un sort de dissipation sur la porte d'entrée. Malheureusement, la magie est toujours détectable sur la Tour.

Randal prend le risque de s'avancer assez près de la porte pour pouvoir décrypter les symboles du cercle : il semble s'agir de petits bonhommes, reliés par divers traits.

Ne craignant pas le ridicule, et avec le soutien de ses camarades, il se place en face de la porte, à deux mètres, et mime les postures des bonhommes dessinés, et ceci dans l'ordre fixé par l'enchaînement des traits.



Et le miracle se produit : l'électricité statique disparaît soudainement. Une nouvelle détection de la magie montre que la magie d'invocation a disparu.

Des appels lancés par les compagnons à destination des éventuels occupants des lieux restent sans réponse. Après quelques instants de réflexion, une Main de mage tourne la poignée de la porte, laquelle s'ouvre !

Les compagnons ont vue sur un petit vestibule se terminant par un rideau à moitié tiré, dévoilant ainsi une grande pièce.

L'exploration de la Tour va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Visiter la tour abandonnée près du lac Baratok (mais pas la roulotte ?)
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Se renseigner sur Khazan (livre de Strahd) et trouver sa tête (?)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)

- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Prendre des cours de danse, pour Randal
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkaïnen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie

- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkaïnen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Mercredi 26 Eyle 735, 19h05.

Avant que le mage ne laisse les compagnons se reposer, ces derniers en profitent pour lui poser encore quelques questions :

- *Il n'a pas de parchemin de téléportation à proposer aux aventuriers, mais il pourra lancer un sort qui les amènera dans le lieu de leur choix (sous réserve que Mordenkainen le connaisse)*
- *Il pourrait aussi à l'occasion téléporter les compagnons dans une zone qu'il connaît du château de Ravenloft. La chapelle du château se trouve au RdC, à l'opposé de l'entrée principale, en direction du village de Barovie*
- *Mordenkainen n'a pas connaissance d'une salle regroupant des trophées dans le château, et en particulier la tête d'Argynvost*
- *Le combat contre Strahd a pris place dans le château, à l'extérieur proche et dans des zones très éloignées de celui-ci. Le Diable est non seulement un magicien de haut niveau (il faut essayer de contrer ses sorts), mais aussi un grand guerrier*
- *Le mage a eu l'impression que pendant une longue période (une heure ?), Strahd était protégé (par un artefact situé à Ravenloft ?), qui lui permettait d'esquiver les nombreux assauts du mage (même quand ils se sont éloignés de Ravenloft)*
- *Strahd a de nombreux alliés ; il s'est entouré d'une cour importante, qui peut l'aider lors des combats*
- *Le mage ne connaît pas l'étang de Krezk, et ne détecte pas de magie dans l'eau scintillante. Elle contient peut-être un fragment du Bien qui existait précédemment dans la région*
- *Le Seigneur du matin est un Dieu connu dans d'autres régions du monde (proches de la Barovie, avant que celle-ci ne devienne inaccessible pour le commun des mortels)*
- *Le Temple d'Ambre était un lieu de magie, chargé de contenir le Mal (sans lien spécifique avec un Dieu)*
- *Rudolf van Richten est un chasseur de monstres très réputé et célèbre*
- *Mordenkainen n'a pas utilisé du grimoire en possession des aventuriers*
- *Le mage confirme que le livre, que déchiffre Randal tous les soirs, est bien de la main de Strahd. Aucun sortilège n'y est associé. Mordenkainen ne peut pas aider les compagnons dans la lecture de ce livre*
- *Si Mordenkainen est arrivé de son plein gré en Barovie, il ne peut plus quitter la région à présent. Il ne sait pas si Strahd l'a laissé rentrer volontairement sur ses terres*
- *Le Diable est connu hors de Barovie, où il a une réputation d'être maléfique et cruel. Le mage ne sait pas non plus si Strahd n'est pas au courant de sa survie, ou s'il estime que Mordenkainen n'est plus une menace pour lui*

Une nouvelle soirée de lecture prend place. Aodhan reparcourt (en vain) le livre sur l'épée solaire, et Randal déchiffre un passage du livre de Strahd :

« Les ambitions de Khazan l'ont emporté. Les puissances obscures ne partagent jamais facilement leurs dons. Son corps repose maintenant sans tête sur le sol du temple. Je ne sais pas où est passée sa tête, mais il

faut que je la trouve. En tant qu'architecte, les restes de ses souvenirs ont de la valeur »

Au matin, Mordenkainen téléporte le groupe au pont menant à Krezk. Les compagnons prennent le chemin connu menant à la grotte. Ils tombent en chemin sur un loup garou amical.

A midi trente, les aventuriers retrouvent la caverne. Ils discutent avec Zuleika et Hans. La première préfère au final que les compagnons ne parlent pas des loups garous au dénommé Van Richten ; le second explique que les trois enfants avaient quitté l'orphelinat par peur d'un monstre (le fiélon).

Comme convenu avec la chef des loups garous, les aventuriers repartent avec les cinq humains survivants (qui ont les yeux bandés en début de déplacement), un originaire de Krezk (Marek) et quatre de Vallaki.

Tout ce petit monde arrive à Krezk en début de soirée. Marek accepte d'héberger ses quatre compagnons d'infortunes, avant que ces derniers ne prennent dans quelques temps part à un convoi en direction de Vallaki.

Les aventuriers reprennent leurs habitudes à l'auberge du village. Ils en profitent pour récupérer des rations et passent la soirée à lire. Si le livre sur l'herboristerie n'apprend rien à Aodhan, un nouveau passage du livre de Strahd est déchiffré :

« Les Puissances Obscures m'ont maudit. Chaque fois que je suis à portée de Tatyana, nous sommes confrontés à quelque tragédie. Je dois la protéger cette fois, peu importe ce que cela coûtera. Peut-être puis-je encore démêler les sombres liens du destin »

Le lendemain matin, avant de quitter le village, l'aubergiste est chargé de transmettre au village l'information concernant la fin des attaques des loups garous sous réserve de ne pas traîner dans le nord de la région.

Le groupe décide de se rendre à la tour du lac Baratok. Celle-ci se trouve sur une petite presqu'île du lac. Elle semble assez vieille, en pierre. Une roulotte est stationnée le bâtiment (en partie de style vistani).

Une nouvelle exploration va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Visiter la tour abandonnée près du lac Baratok
- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Se renseigner sur Khazan (livre de Strahd)
- Prévenir Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)

- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkaïnen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Mercredi 26 Eyle 735, 17h30.

Les compagnons continuent le combat.

Après une dernière attaque au corps à corps, le mage s'effondre. Randal stabilise l'état de ce dernier.

Le mage semble reprendre ses esprits. Ayant frôlé la mort, il dit sortir d'un interminable cauchemar.

Après quelques soins et un peu de repos à l'abri du froid, le mage écoute le récit des aventures des compagnons en Barovie. Il accepte de leur faire confiance, et les emmène près d'une paroi de roches. Après quelques murmures magiques, une porte magique apparaît, qui permet de rentrer dans une maison située dans une autre dimension.

Le groupe se retrouve dans un immense et très beau hall, avec des escaliers doubles menant à un étage.

Le mage enlève sa capuche. Aodhan et Randal réalisent qu'il s'agit rien de moins que du célèbre mage Mordenkainen ! Celui-ci propose aux aventuriers de se reposer une heure avant de discuter à nouveau ensemble.

Au premier étage, une grande pièce très luxueuse avec des tapisseries, table et autres victuailles. Six portes mènent à diverses chambres et salles de bain.

Pendant que certains s'alimentent, les autres se reposent. Mordenkainen rejoint le groupe. Il raconte son arrivée dans la région :

- La Barovie et la réputation de Strahd lui étaient déjà connus*
- Il pensait pouvoir prendre la tête d'une révolte et battre le Diable*
- Mais, malgré un très long combat et de nombreux morts des deux côtés, il est tombé (et a survécu, son esprit se retrouvant embrumé)*
- Il a perdu à cette occasion son bâton et son grimoire, qu'il va essayer de retrouver (près des chutes situées entre le village de Barovie et Ravenloft)*

S'il n'est pas prêt à se joindre aux aventuriers, il souhaite leur fournir des présents pour les aider :

- Un anneau avec une pierre rouge. En le passant à l'auriculaire de la main droite, Mordenkainen saura qu'un aventurier a besoin de son aide*
- Cinq fioles translucides et dorées. Ce sont des potions d'héroïsme (résistance et bénédiction)*

De plus, sa maison leur sera accessible

Lors des échanges qui suivent, les compagnons apprennent aussi que :

- Mordenkainen n'attend pas d'aide supplémentaire de la part du groupe*
- Il n'a pas d'informations sur Esméralda (ce n'est pas lui son mentor), ou sur Bérez*
- Si la tête d'Argynvost est une relique, elle devrait être imperméable à la magie*
- Le Temple d'Ambre était un lieu de magie et de pouvoir bénéfique, une prison pour préserver le monde, qui a malheureusement été ouverte...*

Le mage quitte les compagnons pour se reposer. Les aventuriers se préparent à passer une soirée et une bonne nuit au chaud...

Quêtes possibles :

- Trouver éventuellement les bâton et grimoire de Mordenkainen
- Revenir à la grotte des loups garous, chercher les disparus (et demander à Hans pourquoi ils avaient quitté l'orphelinat)
- Prévenir Krezk et Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Visiter la tour abandonnée près du lac Baratok
- Lire le livre d'herboristerie
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous
- Mordenkaïnen, le célèbre mage (que l'on peut contacter grâce à son anneau, qui l'on doit porter à l'auriculaire de la main gauche)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)

- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok
- La maison de Mordenkäinen

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Soixante-septième séance (14/10/2024)

Mercredi 26 Eyle 735, 6h50.

Les compagnons quittent la caverne, après avoir promis à Zuleika de venir à son aide, en cas de demande.

Le groupe prend la route des monts Baratok. Une longue marche s'en suit, qui dure toute la journée, au milieu des forêts et autres contreforts, en direction de l'Est.

En fin d'après-midi, Elanör fait signe au groupe de s'arrêter. Un énorme élan de 4 mètres de long est visible près de là.

Aodhan prend la forme d'un cervidé et se rapproche de son confrère. Celui-ci n'apprécie pas sa présence, malgré les signes de soumission du druide. Le monstre attaque et blesse Aodhan. Ses quatre collègues le rejoignent et un combat prend place.

L'animal est défait, mais son cadavre se transforme en un mage bien vivant... Ils sont même quatre, après un sort de ce dernier.

Les aventuriers subissent des dégâts mais répliquent. Le mage bat momentanément en retraite grâce à un sort de vol, et se pose sur une plateforme en hauteur.

Le combat va pouvoir se poursuivre...

Quêtes possibles :

- Battre le mage et arriver à discuter avec lui
- Revenir à la grotte, chercher les disparus (et demander à Hans pourquoi ils avaient quitté l'orphelinat)
- Prévenir Krezk et Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Visiter la tour abandonnée près du lac Baratok
- Lire le livre d'herboristerie
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?

- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)

- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Mardi 25 Eyle 735, 14h40.

La discussion continue entre les deux femmes loups garous.

Zuleika insiste sur la non pertinence de suivre la voie de la Force, comme le faisait Kiril. Après quelques échanges houleux, un vieux loup garou nommé Skennis arrive et rappelle à tous que seul un héréditaire peut être chef et que ce doit donc être Zuleika. Refusant de se soumettre à cette autorité, Bianca quitte la caverne sous forme de loup, accompagnée d'un autre loup garou.

La nouvelle chef propose aux aventuriers de reprendre la discussion un peu plus tard, le temps de s'occuper des morts. Après un repos court, les compagnons retournent près du promontoire.

Les aventuriers reprennent leur proposition de s'allier avec la meute, proposition refusée pour le moment par Zuleika. Elle promet a contrario de suivre à présent une voie paisible avec les humains (qui ne viendraient pas sur leur territoire). Elle propose aussi de libérer les derniers captifs humains, tous des adultes (les compagnons les emmenant avec eux dans les deux prochains jours; sinon elle les ramènera à mi-chemin de Krezk)

Les autres informations récoltées sont :

- *Emil est grand, solidement bâti, avec la peau sombre (ce qui est exceptionnel pour un loup garou), des yeux assez clair*
- *La lycanthropie est une malédiction (si non héréditaire), qui pourrait être soignée en tant que telle*
- *Il n'y a pas d'autre meute de loups garous en Barovie, et les loups peuvent être ou non proches de Strahd. Les loups sanguinaires sont eux des alliés du Diable*
- *Le lieu de vie de Kiril ne contient qu'une peau de bête*
- *Un enfant a été récemment mordu et il s'agit d'Hans, un des trois orphelins disparus; Laslo et Trans étant malheureusement décédés. Hans est heureux dans sa nouvelle famille*
- *Le mage fou se trouve au-delà du lac Zarovich, à ½ journée ou 1 journée de la caverne*
- *Les lieux marquants dans la région sont limités. Il existe près du lac Baratok une tour abandonnée, qui a mauvaise réputation*
- *Des rumeurs annoncent la présence d'un dénommé Rudolf van Richten, chasseur de lycanthropes (Zuleika demandant aux compagnons de décourager ce dernier)*

Les aventuriers passent la soirée et la nuit proche de l'entrée, avec quelques lectures peu intéressantes.

Un nouveau jour se lève, propice à la recherche d'un mage...

Quêtes possibles :

- Revenir à la grotte, chercher les disparus (et demander à Hans pourquoi ils avaient quitté l'orphelinat)
- Prévenir Krezk et Vallaki de ne pas s'approcher de la caverne
- Protéger la meute de Bianca et Strahd ?

- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Trouver le mage fou au nord du lac Baratok, dans les contreforts des montagnes
- Visiter la tour abandonnée près du lac Baratok
- Lire le livre d'herboristerie
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Dire aux chasseurs et à l'orphelinat, ce qui est arrivé aux trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)

- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)
- Les loups garous (Skénis, Bianca, Hans, ...)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous
- La Tour abandonnée du lac Baratok

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Mardi 25 Eyule 735, 13h30.

La caverne et son entrée en forme de tête de loup se trouvent à une centaine de mètres des compagnons.

Hermione est envoyée pour voir si des gardes seraient visibles. A son retour, il apparaît que personne ne semble faire le guet. Cependant, il y a une zone plate, vingt mètres au-dessus de l'entrée, avec un cercle de pierres. Sur le conseil d'Aodhan, la chouette part vérifier qu'il y a bien des traces de sang et différentes formes de pas autour de ce lieu potentiellement sacré. A contrario, aucune porte qui ne semble y mener depuis le flanc de la montagne.

Le groupe avance jusqu'à une trentaine de mètres, encore à couvert. Elnör fait une première reconnaissance : aucun signe de vie, si ce n'est un son de flûte très peu harmonieux. Les aventuriers s'approchent de l'entrée, laquelle fait sept mètres de haut, avec des torches sur les murs. Une voix féminine et une corne sont tout soudain entendues.

Un groupe de 5 loups garous et de 5 loups arrivent. Le chef, un hybride plus imposant que ces confrères, ne souhaite pas perdre son temps à discuter avec les compagnons, malgré leurs déclarations amicales.

Un combat s'en suit. Un raz de marée druidique renverse la majorité des ennemis, qui meurent rapidement, sans morsure grave et très peu de dégâts. Seuls deux loups garous réussissent à s'enfuir, sans être poursuivis par les compagnons.

Les victimes autochtones sont toutes restées sous leur forme bestiale. Aucun objet n'est visible sur elles, les aventuriers récupérant juste trois pointes en argent tirées lors du combat.

Le groupe rentre dans la caverne et tombe rapidement sur un embranchement, et un promontoire. Une voix féminine s'en échappe. Il s'agit de Zuleika, représentante de la meute. Elle sous-entend que la mort du chef, un dénommé Kiril, ne la contrarie pas. Après un premier échange permettant à chacun de se convaincre qu'une discussion est possible, Randal la rejoint sur le promontoire, où se trouve aussi deux couples de loups garous. Zuleika est sous sa forme humaine.

Il apparaît que :

- *Zuleika est une des rares loups garous héréditaires de la meute, et elle est la femme du précédent chef, un dénommé Emil*
- *Kiril était un être bestial. Après une défaite contre Emil, il est revenu de chez Strahd, plus puissant et accompagné de loups sanguinaires (repartis depuis), potentiellement suite à un pacte avec le Diable. Il s'est ainsi imposé à la meute et Emil a disparu rapidement après ce retour*
- *Sur la proposition d'une aide des aventuriers, elle accepte que ces derniers recherchent de leur côté Emil et ramènent à minima des informations sur ce qui lui est arrivé*
- *Un vêtement du loup garou ne sera pas utile, car la meute n'a pas trouvé de traces de leur ancien chef aux alentours, sachant qu'ils ne vont pas plus loin que Vallaki*

- *Kiril a lancé la chasse aux humains, pour les éloigner et pour augmenter la taille de la meute. Pour cela, des combats à morts étaient organisés, les survivants étant finalement mordus. Certains disparus se trouvent actuellement dans la grotte*
- *Certains loups garous ont rencontré un mage, au nord du lac Baratok, sur le flanc des montagnes. Les habits déchirés, le regard hagard, prompt à utiliser la magie contre ceux qu'il rencontrait*

Une autre voix se fait soudain entendre, et une femme monte l'escalier menant au promontoire. Il s'agit de Bianca, la femme de Kiril, furieuse contre Zuleïka et son comportement envers les aventuriers. Une discussion ou un combat va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Finir la discussion avec les loups garous (et un potentiel combat)
- S'enfoncer dans la grotte, pour voir les disparus encore vivants, chercher des indices sur la disparition d'Emil, et découvrir qui joue mal de la flûte
- Trouver Emil ou déterminer ce qui lui est arrivé (chez Strahd ?), et prévenir sa femme à la caverne aux loups garous
- Trouver le mage fou au nord du lac Baratok, dans les contreforts des montagnes
- Lire le livre d'herboristerie et relire le livre sur l'épée (un nouveau porteur de l'épée ?)
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)

- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ombre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)
- Zuleika et Emil, les alphas de la meute de loups garous

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)

- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki
- La caverne des loups garous

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Mardi 25 Eyle 735, 7h00.

Les aventuriers retournent à l'auberge.

Aodhan et Tormac se lancent dans de la couture basique pour se faire une cape en fourrure : avec succès uniquement pour le premier. Après un remerciement à l'aubergiste (et une pièce d'or), le groupe se dirige vers le magasin central, pour apprendre que la Mère Ludivine confectionne à l'occasion des vêtements dans le village.

Au moment de sortir de Krezk, une petite discussion s'engage avec les gardes :

- *Les plus hauts pics du mont Baratok se trouvent au nord du lac*
- *Il n'existe pas de chemin connu pour se rendre au mont Baratok depuis Krezk*
- *Le bord du lac n'est pas très fréquentable*

Le groupe retrouve l'endroit depuis lequel ils s'étaient une première fois enfoncés dans la forêt, près du lac. Elanör en tête, secondée par Aodhan en version canine, les aventuriers se dirigent vers le nord. Après plus de deux heures de marche, le temps devient plus froid. Un vol de reconnaissance d'Hermione montre que la montagne commence à s'étendre vers le nord-ouest, alors que la forêt continue vers l'est.

Elanör ayant repérée des traces d'animaux, le groupe se dirige vers les contreforts du mont Baratok.

De la neige est visible. Elanör fait soudain signe de s'arrêter. Elle a entendu des gémissements à une dizaine de mètres. Hermione ayant distingué deux formes humaines, les compagnons avancent et retrouvent les deux chasseurs de loups de Vallaki, Szoldare et Yevgeni, ce dernier étant blessé.

Après des soins, ces derniers expliquent que :

- *Yevgeni a été mordu par un loup ou un loup-garou, après une attaque d'une dizaine de ces créatures*
- *Milivoj les a payés pour qu'ils retrouvent les orphelins disparus. Or ils ont découverts que plusieurs autres personnes avaient disparu dans la région*
- *Les deux chasseurs sont tombés sur une caverne en forme de tête de loup, à 1km d'ici, dans les contreforts rocheux. Les compagnons la repèreront facilement, son existence leur étant connue*
- *Il doit y avoir des gardes qui font le guet, car ils étaient attendus lorsqu'ils se sont approchés de l'entrée*
- *Les environs sont trop dégagés pour pouvoir agir par surprise*

Un partage des connaissances entre toutes les âmes en présence amène à mieux connaître les loups garous :

- *Ce sont des créatures plutôt nocturnes, qui chassent la nuit*

- *Les loups garous ne sont pas touchés par les armes communes*
- *Ils peuvent se transformer sous trois formes : humaine, loup, hybride*
- *La morsure peut amener à se transformer d'autant plus facilement avec le stress ou à la tombée du soir; c'est une malédiction*
- *Pas de « lien » connu entre les vampires et les loups garous*
- *Les loups garous ont deux facettes, étant plus ou moins contrôlés par leurs instincts ; mais ils ne sont pas maléfiques en soi*

Concernant les loups, les chasseurs partagent leur expérience :

- *Ils attaquent en meute et sont intelligents (attaque dans le dos, ...)*
- *Il est difficile de piéger un loup*
- *Certains peuvent avoir peur du feu (s'ils ne le connaissent pas en amont)*

Au moment de partir, les chasseurs s'engagent à ne pas parler de la présence d'Aodhan parmi le groupe.

Les compagnons profitent alors de l'heure pour se sustenter et pour faire un court repos. L'épée courte en argent change de main et est récupérée par Elanör.

Le groupe reprend la route, la demie-elfe en tête. Après trente minutes et 1km de marche, cette dernière fait signe de s'arrêter. En haut d'une pente, une gueule de loup en pierre est visible, toute proche...

Quêtes possibles :

- Discuter (et possiblement mener d'autres actions) avec les loups garous
- Lire le livre d'herboristerie et relire le livre sur l'épée (un nouveau porteur de l'épée ?)
- Chercher le camp des loup-garous ? (ou demander en amont des conseils aux chasseurs de loups-garous)
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27

- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Soigner Yevgeni d'une éventuelle lycanthropie
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)

- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Lundi 24 Eyle 735, 16h58.

Les aventuriers réservent une chambre à l'auberge de Krezk.

Darovich raconte aux compagnons que :

- *Les habitants surveillent et consolent au mieux le bourgmestre et sa femme*
- *Il y a bien des attaques de loups-garous, souvent sur le chemin menant au village; des attaques plus récentes depuis 5 ou 6 mois*
- *Il n'y a pas de route menant au mont Baratok, qui est plutôt une suite d'arrêtes rocheuses, située le long de la partie septentrionale de la région*
- *Il y a des pêcheurs et des barques sur le Lac Zarovich*
- *A contrario, le Lac Baratok est une zone désolée, alimenté par des rivières et des torrents*
- *Il faudrait des équipements de protection pour aller au Mont Ghakis*
- *Ezméralda est passée dans le village, il y a quelques jours*
- *Il existe des histoires et légendes sur Bérez, un lieu détruit par le Mal*

Les aventuriers décident de passer voir le bourgmestre avant de dîner. Ce dernier les accueille au mieux. Des échanges s'en suivent :

- *Le bourgmestre et sa femme survivent au mieux...*
- *Il y a des loups-garous dans les environs; le but de leurs attaques est inconnu; il existe des chasseurs de loups-garous à Vallaki, qui les traquent; il est difficile de savoir si ces êtres sont vraiment des alliés de Strahd*
- *Le Nord de Krezk est une zone désertée et vide de population*
- *Selon certaines légendes, Bérez était un village de taille équivalente à Krezk, qui a subi l'ire de Strahd (pour des raisons inconnues) il y a plusieurs siècles de cela, et a été détruit; depuis des forces maléfiques y habiteraient (selon certaines légendes, il s'agirait d'une sorcière)*
- *Le bourgmestre ne connaît personne qui vive au Lac Baratok*
- *Les loups-garous sont la conséquence de la lycanthropie, qui peut être héréditaire (ces êtres peuvent contrôler leurs transformations) ou suite à une morsure (ces êtres ne peuvent pas toujours se contrôler)*
- *La bibliothèque du bourgmestre ne contient pas un des livres recherchés; le bourgmestre conseille d'aller à Vallaki ou à Ravenloft pour cela*

Le groupe quitte le bourgmestre pour rejoindre le magasin central. Sonia les reçoit malgré l'heure tardive. Ils récupèrent auprès d'elle trois vêtements en fourrure (taille adulte) et 7 couvertures en peau (dont deux qui pourront être retravaillés en vêtements), ainsi qu'un kit d'alpinisme et deux cordes. Le tout pour 202 Po, dont 90 Po payées avec les pièces à l'effigie du Diable.

Sonia devrait être réapprovisionnée dans quelques temps. Elle apprend aussi aux compagnons qu'Ezmeralda est passée lui acheter des victuailles.

Labourdement chargés et les bourses plus légères, les aventuriers rentrent à l'auberge et y dînent.

La soirée se passe en lecture et en jeux. Le temps passé sur le livre de Strahd se fait en pure perte. Le livre sur l'épée solaire contient la légende de l'épée de Sergeï, le frère de Strahd. Le Diable a essayé de détruire l'arme, après la mort de Sergeï, car elle a un pouvoir unique, que craint le Vampire. Ce livre a été écrit par un dénommé Ouril Stépanov (non daté).

Après une nuit tranquille, le groupe se lève à l'aube et se rend immédiatement à l'Abbaye. Accueillis par Otto, ils retrouvent l'Abbé au cimetière, ce dernier arrivant en flottant (autant qu'en marchant). Le Céleste, détectant que Ser Mercia a eu une vie difficile et sacrée, accepte toujours de mener la mise en terre (une lueur dorée émanant de ses doigts). Après que Krygga ait cassé une pelle, les ossements se retrouvent ensevelis, l'Abbé promettant la mise en place ultérieure d'une pierre tombale.

Aodhan utilise sa baguette magique pour vérifier que la belle tombe du cimetière (de Péetrovna) ne contient pas d'objet magique.

Sur le chemin du retour, Randal en profite pour discuter avec Otto. Ce dernier dit qu'ils se sont trouvés réfugiés dans l'Abbaye, que l'Abbé était déjà là, et que ce dernier les protège.

Mardi 25 Eyle 735, 7h00. Les aventuriers descendent petit-déjeuner à l'auberge...

Quêtes possibles :

- Petit-déjeuner et payer l'aubergiste
- Lire le livre d'herboristerie et relire le livre sur l'épée (un nouveau porteur de l'épée ?)
- Chercher le camp des loup-garous ? (ou demander en amont des conseils aux chasseurs de loups-garous)
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Trouver des bouts d'argenterie pour un sort (maison Wachter, ...)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?

- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki et le Lac Zarovich
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Dimanche 23 Eyule 735, 18h50.

Les aventuriers s'apprêtent à passer une soirée studieuse.

Le groupe réalise que l'anneau trouvé dans le manoir est magique ! C'est un anneau de protection (CA +1, jets de sauvegarde +1).

Pendant qu'Aodhán et Tormac prennent le temps de s'harmoniser avec leur baguette magique et leur torche, Randal et Elanör lisent respectivement le livre de Strahd et La légende de Dame Lugdana.

Cet écrit, dont l'auteur est inconnu, raconte la genèse, la vie et la mort de Dame Lugdana. Issue de la basse noblesse de Barovie, avant l'arrivée de la famille du Diable, sa famille est défaite par l'armée humaine de ce dernier. Argynvost adopte cette jeune orpheline et en fait un chevalier de son ordre. Après quelques combats contre Strahd encore humain, l'ordre périt suite à une première bataille contre le vampire.

Les compagnons s'endorment enfin et passent une nuit de repos au sein du manoir.

Au matin, Krygga vérifie que la potion incolore, trouvée précédemment, est bien de l'eau bénite (via le sort de « Détection du mal et du bien »). De plus, en vue d'un futur sort de « Cérémonie », le groupe fouille et trouve dans le salon de la bâtisse deux bouts de couvert en argent.

Les compagnons quittent Argynvostholt, et font un détour de manière à parcourir la boucle au nord de la route reliant Vallaki et Krezk. Le chemin emprunté se révèle un peu plus petit que la route principale. Après une première moitié de boucle parcourue sans histoire, Elanör découvre un paquet enfoui, contenant des vêtements de facture commune. Le druide transformé en chien tente d'en définir le propriétaire, lequel dégage une odeur bestiale (un loup-garou ?).

Le groupe, ayant conservé une chemise et précédé du métamorphe canin, quitte la route et s'enfonce dans la forêt. Après avoir traversé le pont menant à Krezk (sans rencontrer Sir Fortis), ils empruntent la forêt du village, en direction du Nord. Après deux heures de marche, Hermione montre aux compagnons qu'ils ne pourront sans doute pas trouver un lieu sûr d'ici le soir, des montagnes étant la destination probable de leurs déambulations. Aussi, décident-ils de faire demi-tour.

Le village de Krezk est enfin visible. Après la vérification habituelle pour pouvoir rentrer, le groupe se dirige vers l'Abbaye. Accueillis par Otto, ils vont à la rencontre de l'Abbé. Après lui avoir donné la bonne nouvelle qu'une robe est en cours de confection, ils remontent la requête de Ser Mercia d'être enterrée à l'Abbaye. Sur la proposition d'Aodhán, l'Abbé accepte de diriger le rituel le lendemain matin, à l'aube. Randal en profite pour demander le droit de visiter la bibliothèque du lieu saint. Conduits par Clovin, qui sent le vin, ils se retrouvent au premier étage, en face d'une étagère avec quelques livres. Parmi eux, se trouvent un livre sur l'herboristerie et surtout « Les chants de la lame solaire » (écrit en elfique). Au moment de repartir vers le village, les compagnons demandent à l'Abbé la permission d'emmener ces écrits, ce qu'accepte ce dernier.

Lundi 24 Eyule 735, 17h. Les aventuriers commencent à redescendre vers l'auberge.

Quêtes possibles :

- Se rendre à l'auberge, et auprès du bourgmestre
- Lire les deux derniers livres trouvés
- Enterrer Ser Mercia le lendemain matin
- Chercher le camp des loup-garous ?
- Finir de parcourir la boucle du nord (réalisé à moitié)
- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Ramener le livre trouvé et rechercher les quatre autres livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio

- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Le magasin (le commerce de Bildrath) et la taverne (le sang sur la vigne) du village de Barovie
- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Dimanche 23 Eyule 735, 11h03.

Les aventuriers s'apprêtent à rentrer dans Vallaki.

Aodhan s'envole et se réfugie dans l'auberge, profitant de cette retraite pour échanger avec d'autres corbeaux; mais ces derniers n'ont guère de conversation.

Les quatre autres compagnons passent par la porte principale. Ils se rendent à leur tour à l'auberge de l'eau bleue. Ils réalisent qu'une nouvelle fête est en préparation, pour le lendemain, sans doute consacrée à l'Automne.

Danika leur propose les deux chambres habituelles et leur apprend que le Baron est devenu encore plus dogmatique après la chute de Lady Wachter et la découverte de possibles ennemis intérieurs.

Après avoir posé leurs affaires, les quatre aventuriers se dirigent vers la maison du Baron. Izek y est cependant absent. Aussi, ils décident de faire le tour des commerçants, la place centrale étant en cours de décoration :

- *L'apothicaire va réaliser des tests pour définir le contenu de la potion verte*
- *La tanneuse peut réaliser des armures en cuir, après quelques jours ou semaines de travail*
- *Les frères et sœur Alek, Andrej et Alana Alastroï, tailleurs « Aux plaisirs infinis », peuvent créer une belle robe blanche pour 40 Po, d'ici lundi prochain*
- *La forge ébréchée hérite d'une commande de 30 carreaux d'arbalète normale, de 20 carreaux d'arbalète lourde et de 5 pieux en bois, qui sera honorée d'ici jeudi prochain. En échange d'une chemise de maille, d'une hache à deux mains et d'une épée longue, les aventuriers repartent avec 90 Po en poche*

De retour à la maison du Baron, les compagnons peuvent discuter avec Izek, revenu de sa tournée. Ce dernier demande à voir Aodhan (annoncé comme resté à l'extérieur de la ville) pour vérifier par lui-même de la loyauté du gnome, malgré les événements positifs réalisés par ce dernier et remontés par Randal. Il ressort de la discussion qu'un risque existe que la prochaine rencontre entre Aodhan et Izek finisse mal...

Tormac en profite pour estimer que le chef de la garde a plus de points de vie et de niveaux que lui.

La visite de la ville continue, avec un tour à l'orphelinat. La directrice apprend aux compagnons que la petite Myrtle s'est bien accommodée à sa nouvelle vie. Randal en profite pour demander à voir la petite librairie de l'institution. Après une recherche rapide (et 10 Po en remerciements), les aventuriers se retrouvent en possession d'un livre, « La Légende de Dame Lugdana » !!

C'est l'heure d'un bon repas, pris à l'auberge, et offert par la maison (qu'Aodhan prend dans sa chambre). Danika signale au groupe que :

- *Il existe deux lieux glacials en Barovie, où pourrait se trouver le Temple d'Ambre : le Mont Baratok, très difficilement accessible via des forêts et ravins, au nord de la région, et le Mont Ghakis situé au sud de Bérez*
- *Le camp vistani de Vallaki se trouve dans la forêt, au sud-ouest de la ville*

- Elle ne connaît pas Ezmeralda et n'a pas vu Rictavio depuis quelques jours

Préférant éviter de se retrouver coincés lors de la fête de l'Automne, les compagnons prennent congés de Danika. Aodhan s'envole et attendra le groupe à la sortie de la ville.

Les quatre autres aventuriers finalisent leurs achats en centre-ville :

- La robe est commandée, avec 20 Po payés d'avance; deux carrés de tissus finissant aussi dans les sacs à dos contre 2 Pa
- L'apothicaire confirme que la potion verte est un poison; une confirmation échangée contre 2 Po

Le groupe sort enfin de la ville et se retrouve au complet.

Après un voyage sans encombre, les compagnons rentrent dans le manoir d'Argynvostholt et remettent le livre retrouvé à Sir Sonet, avant de l'emprunter pour quelques heures.

La soirée s'annonce tranquille, avec un repas, et de la lecture pour certains...

Quêtes possibles :

- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Identifier la gourde (liquide incolore) trouvée à Argynvostholt
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Ser Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Trouver les cinq livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Chercher la robe demandée par l'Abbé, à Vallaki, dès le lundi 31
- Chercher les objets commandés à la Forge ébréchée, dès le jeudi 27
- Organiser une rencontre entre Aodhan et Izek (Vallaki) ?
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac

- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Alek, Andrej et Alana Alastroï (tailleurs à Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan

- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis et le Mont Baratok
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Soixantième séance (11/06/2024)

Dimanche 23 Eyle 735 8h00. Les aventuriers reviennent momentanément sur leurs pas.

Sir Amorié leur confirme qu'Argynvost a combattu et est mort sous la forme du dragon et que sa tête demandera plusieurs hommes (ou femmes) pour être transporter.

Les compagnons se dirigent finalement vers la salle où doit se tenir le Commandant Cornegarde.

Ils rentrent dans une grande salle, avec un trône en bois sculpté en forme de dragon aux ailes à moitié déployées, des armes et armures de décoration éparpillées, ainsi qu'une mosaïque en marbre, au sol, représentant un dragon. Affalé sur le trône, un chevalier décharné en armure, portant une gigantesque épée. Sir Cornegarde prévient d'entrée les aventuriers qu'ils doivent quitter les lieux.

Une discussion prend cependant place :

- *Les compagnons ne doivent pas espérer trouver le moindre espoir en ces lieux*
- *Il leur interdit d'attenter à la vie du Diable, lequel doit souffrir indéfiniment dans sa prison de Barovie (sans considération pour les autres habitants de la région)*
- *Le Temple d'Ambre recèle un mal ancien, des forces obscures présentes avant le Diable, un péril mortel...*
- *Bérez est à présent un lieu de désolation, où des forces puissantes associées au Diable doivent se trouver*

Les aventuriers quittent le maître de l'ordre et redescendent jusqu'au hall d'entrée.

Au moment de sortir du manoir, Sir Godfrey les rejoint. Il remet en avant que si les compagnons parviennent à rallier à leur cause plusieurs chevaliers, il sera peut-être possible de pousser le Commandant Cornegarde à renoncer enfin à sa haine. Et que ramener la tête d'Argynvost dans le mausolée devrait avoir un effet très bénéfique et amenera potentiellement cette terre de Barovie à un renouveau.

En quittant le Second de l'ordre, les aventuriers passent niveau 7 !!!!

Il est 8h23 et les compagnons prennent le chemin du retour vers Vallaki. Le voyage se passe sans encombre et ils se retrouvent devant les portes de la ville.

Les aventuriers vont enfin pouvoir rentrer dans un lieu connu et non hostile...

Quêtes possibles :

- Sauver les chevaliers de l'ordre du dragon d'argent, des ténèbres. Rediscuter avec Sir Fortis
- Identifier les objets (non magiques) trouvés à Argynvostholt : la fiole (liquide vert saumâtre), la gourde (liquide incolore) et la fiole avec un liquide huileux
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Ser Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Trouver les six livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Acheter ou créer des pieux en bois
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd

- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd
- Issus du manoir, un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore, un livre de prière dédié au Seigneur du matin, 4 torches, une nouvelle épée longue, une flasque avec un liquide huileux, une chemise de maille et une chemise en mithril; une potion d'invulnérabilité et un parchemin Animer les morts

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez

- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Cinquante-neuvième séance (27/05/2024)

Samedi 22 Eýulê 735 21h50. Les aventuriers continuent leur visite du manoir.

Ils décident de ne pas monter de nouveaux escaliers et restent au deuxième étage.

Le groupe rentre dans une chambre, avec des boiseries sombres, des vitraux avec trois personnages en robes blanches (Saint Andraal, Sainte Markovie et le Seigneur du Matin), ainsi qu'un rideau en lambeau donnant sur une autre salle. Mais où se trouve aussi un chevalier agenouillé.

Il s'agit de Sir Amorik. Il explique aux aventuriers qu'il faisait une prière à sa bien-aimée et promise, Marina. Celle-ci est morte suite à la tentative par Strahd de la transformer en vampire. Le chevalier demande aux compagnons de bien vouloir se rendre à l'église de Bérez, auprès de Frère Grégor, pour que ce dernier indique comment aider l'âme de Marina, dont la crypte a été souillée, à retrouver la paix.

Pendant qu'Aodhan est le seul à voir les personnages des vitraux se transformer en ombre crochue, en humanoïde au crâne proéminent et en étoile avec des tentacules, Sir Amorix apprend aussi aux aventuriers que :

- Un mal redoutable rôde à Bérez
- Des forces du mal plus anciennes que Strahd se trouvent au Temple d'Ambre
- Il existe deux ou trois monts en Barovie qui sont assez hauts pour être en glaciation

Les compagnons acceptent la demande du chevalier de restaurer la tombe de Marina. Après avoir vérifié que la salle attenante ne contient rien (si ce n'est une baignoire en fer et un éboulis), ils décident de monter les escaliers et se retrouvent sur une terrasse, au sommet du bâtiment.

Plusieurs petites tourelles et une grande tour carrée sont visibles.

Les aventuriers font un premier tour de la terrasse. Un combat s'engage contre un chevalier, avant qu'ils ne doivent s'éloigner d'un second chevalier peu amène. Hermione, la chouette, ne voit rien d'autre d'intéressant sur le toit.

L'accès à la tour carrée étant fermé, les compagnons décident de retourner dans la bibliothèque. Randal en profite pour lire le livre sur les Serments, décrivant l'obligation des chevaliers à servir et respecter l'ordre du Dragon d'argent pour la gloire et le maintien des forces du Bien.

Après une nuit tranquille et avoir appris de Sir Amorik que la Tour carrée est gardée par des proches de Vladimir, les compagnons décident de se rendre dans les salles détruites au sud du deuxième étage. Un rituel de Krygga permet d'y découvrir une chemise de maille en mithril, vêtement idéal pour Elnör.

Le moment est sans doute venu de se rendre auprès du commandant de la place...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres. Discuter avec Sir Fortis
- Identifier les objets (non magiques) trouvés à Argynvostholt : la fiole (liquide vert saumâtre), la gourde (liquide incolore) et la fiole avec un liquide huileux
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Ser Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Trouver les six livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée de son père ?
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Acheter ou créer des pieux en bois
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Aller à Bérez et restaurer la tombe de Marina, la bien-aimée de Sir Amorik, après une discussion avec Frère Grégor
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre, situé sur un mont de Barovie (et en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan

- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd
- Issus du manoir, un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore, un livre de prière dédié au Seigneur du matin, 4 torches, une nouvelle épée longue, une flasque avec un liquide huileux, une chemise de maille et une chemise en mithril; une potion d'invulnérabilité et un parchemin Animer les morts

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie

- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 22 Eyule 735 19h15.

Les aventuriers continuent leur visite du manoir.

Après vérification qu'un mécanisme ne permettrait pas d'ouvrir la seconde porte bloquée, celle-ci est à son tour défoncée. Quatre autres spectres chevaliers apparaissent. Malgré quelques dégâts infligés aux compagnons, les morts vivants disparaissent.

Le groupe rentre dans une chambre avec des lits en morceaux. Tormac trouve un coffre en bois contenant une potion d'invulnérabilité (liquide sirupeux métallique) et un parchemin d'Animer les morts.

Après un repas et un repos court bien mérités, les aventuriers montent enfin au deuxième étage (Tormac ayant hérité d'une vision de nuit). L'escalier en colimaçon mène à un couloir avec plusieurs portes. Une première double porte est ouverte. Elle donne sur une pièce en délabrement, avec une grande table, six sièges à haut dossier et un dragon sculpté, des bannières, un lustre en fer et un chevalier assis.

Il s'agit de Sir Godfrey Gwilym, le lieutenant de l'ordre. Une discussion s'engage et les aventuriers apprennent que :

- Comme les autres chevaliers de l'ordre, Sir Godfrey est soumis au pouvoir du commandant Cornegarde*
- Il sera possible de convaincre ce dernier, en ralliant différents de ses compagnons d'armes, Sir Fortis, Sir Sonet, Sir Amoriĳ, Ser Mercia et Dame Lugdana*
- Il faut éviter de courroucer le commandant, qui tient à sa vengeance contre Strahd, et celui-ci doit rester vivant*
- Il faudrait retrouver le crâne d'Argynvost et le ramener dans le mausolée (tout le mausolée est le tombeau du dragon). Cela aura des « conséquences favorables ». Le crâne a disparu suite au funeste combat contre Strahd*
- Le lieu maléfique surveillé par Argynvost est situé dans un recoin glacial de Barovie. C'est la prison d'êtres maléfiques ayant une puissance quasi-divine. Il se nomme le Temple d'Ambre*
- Bérez est un village, détruit il y a plusieurs décennies de cela, et abrite bien des forces du mal*
- Il n'existe pas de « lieu sacré » résistant au Diable et seuls les vistanis, alliés de ce dernier, peuvent quitter la Barovie*

La discussion ayant pris fin, les aventuriers visitent les lieux accessibles depuis cette chambre : une pièce au fond avec un grand lit, deux ours et loup empaillés et un coffre vide (sans objet magique détecté), ainsi qu'une autre petite salle.

En retournant dans le couloir, une bifurcation est bouchée par un éboulis. Les compagnons continuent tout droit et ouvrent une seconde double porte.

Elle donne dans une grande pièce avec de nombreuses étagères en bois, deux statues de chevaliers, quelques livres, un tableau déchiqueté, un livre volumineux abandonné sur le sol, ainsi qu'un autre chevalier. Ce dernier se nomme Sir Sonet dit le Poète, le bibliothécaire de l'ordre.

Les aventuriers apprennent grâce à lui que :

- *La bibliothèque a été pillée, à l'exception du gros livre, le Serment céleste (qui comprend le serment des chevaliers de l'ordre)*
- *Il souhaiterait que les aventuriers retrouvent les six principaux livres de la bibliothèque (avant son saccage par l'armée de Strahd), rédigés par différents auteurs :*
 - *La chute d'Argynvost*
 - *La légende de Dame Lugdana*
 - *La bataille de Bérez*
 - *La bataille de la porte Tsolenka*
 - *Les seigneurs de Barovie*
 - *Les chants de la lame solaire*
- *Les compagnons pourront les consulter s'ils les retrouvent*
- *Ravenloft a été créé du temps où Strahd n'était que Commandant de l'armée. Sir Sonet n'a pas d'idée sur le moyen d'y entrer*

Cette salle ne contient pas d'objet magique, tout comme une salle vide au fond (avec des tapis déchiquetés) et tout comme la chambre forte (protégée de plomb et contenant des coffres vides).

La suite de la visite peut prendre place...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres
- Identifier les objets (non magiques) trouvés à Argynvostholt : la fiole (liquide vert saumâtre), la gourde (liquide incolore) et la fiole avec un liquide huileux
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Ser Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Trouver les six livres perdus de la bibliothèque d'Argynvostholt (et revisiter les bibliothèques connues)
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée ?
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Acheter ou créer des pieux en bois
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)

- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd
- Issus du manoir, un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore, un livre de prière dédié au Seigneur du matin, 4 torches, une nouvelle épée longue, une flasque avec un liquide huileux et une chemise de maille; une potion d'invulnérabilité et un parchemin Animer les morts

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovitch (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovitch (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)

- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik, Ser Sonet le poète)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre, dans une région glaciale de Barovie
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 22 Eyule 735 17h25.

Les aventuriers continuent la visite du manoir.

Ils décident de retourner vers la zone délabrée, au sud. Posant leur sac à dos pour s'alléger, Randal, Aodhan et Elanör rentrent successivement dans les deux salles ouvertes au vent. Malgré deux chutes de Randal et d'Aodhan, les compagnons y trouvent une arbalète lourde.

Une séance d'identification de la magie dans la chambre de Dame Lugdana permet de définir que :

- *La baguette est une baguette de détection de la magie (nécessite une harmonisation, chez Aodhan)*
- *La torche est une torche éternelle (nécessite une harmonisation, chez Tormac)*
- *L'arbalète lourde est une arbalète de toucher (bonus de +1 au jet de toucher) (nécessite une harmonisation, chez Krygga)*
- *Le corset, la potion verte et la potion incolore ne sont pas magiques*

Le corset est enfilé par Krygga (l'objet étant assez souple pour cela, à la grande surprise de tout le monde).

Les aventuriers se rendent ensuite dans le couloir au nord, qui donne sur les deux dernières chambres de l'étage non visitées. Trois fenêtres et un squelette humanoïde (ayant subi une attaque par arme) sont visibles. Avançant prudemment, les compagnons réalisent que les deux portes sont bloquées.

Krygga frappe une première fois sur la porte à l'Est. Un halo bleu apparaît, annonçant l'arrivée d'un spectre chevalier qui appelle à la garde. Un premier combat est rapidement gagné par les vivants.

Krygga réussit à défoncer la porte. Quatre autres revenants se trouvent dans la salle et attaquent les compagnons. Un combat plus long permet à ces derniers de faire place nette et de fouiller ce qui ressemble à un ancien dortoir. D'autres objets finissent dans les sacs des aventuriers : 4 torches, une épée longue, une flasque avec un liquide huileux et une chemise de maille (tous se révélant non magiques).

Approchant de la dernière salle fermée, un sens divin ne détecte pas de présence mort-vivante. Une porte risque de bientôt finir en morceaux...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres
- Identifier les objets (non magiques) trouvés à Argynvostholt : la fiole (liquide vert saumâtre), la gourde (liquide incolore) et la fiole avec un liquide huileux
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)

- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Ser Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée ?
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd
- Issus du manoir, un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore, un livre de prière dédié au Seigneur du matin, 4 torches, une nouvelle épée longue, une flasque avec un liquide huileux et une chemise de maille

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)

- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Lugdana, Ser Mercia, Ser Amorik)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre
- Un lieu maléfique connu du dragon argenté
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 22 Eyule 735 15h25.

Les aventuriers continuent la visite du manoir.

Une des deux petites salles proches de la chapelle est une ancienne salle bain. Elle possède une fresque murale représentant un paysage de montagne. Mais dès l'entrée d'Élanör et Randal, un bouillonnement se fait entendre et un liquide noir commence à remonter dans la baignoire. Les deux compagnons s'empressent de sortir et referment la porte. Dans la seconde salle, la pièce est envahie de microchampignons, et des infiltrations d'eau ont laissé une mare de 10 à 15 cm sur le sol. Semblant vide, les aventuriers préfèrent là aussi simplement refermer la porte.

Se dirigeant vers la zone sinistrée au sud, ils ouvrent une double porte depuis les balcons du hall. Elle donne sur une grande salle ouverte au vent, très abîmée et en partie effondrée. Élanör y fait un petit tour, retenue par une corde, sans découverte notable. De même le couloir attenant, donne sur du vide, et les compagnons ne s'y engagent pas.

Dans la partie nord, ils ouvrent une autre double-porte depuis les balcons du hall. Ils arrivent dans une grande pièce richement décorée, une chambre à coucher avec un grand lit orné de têtes de dragon, une cheminée en marbre noir, le grand portrait d'une jeune femme en armure de plaque et une armoire. Avec, sur le lit, des ossements de femme.

Dans l'armoire se trouvent une robe qui se désagrège mais surtout une armure de cuir et de métal, un corset qui se met sous une armure en tant que protection complémentaire.

Soudainement, un halo bleu apparaît : il s'agit d'une figure fantomatique avec une voix féminine. C'est le spectre de Dame Lugdana, la fille d'Argynvost. Elle explique aux compagnons que son esprit est piégé dans le manoir, du fait de la méchanceté de Vladimir le commandant de l'ordre, un ennemi impitoyable de Strahd. Elle demande aux aventuriers de ramener la paix au sein de l'ordre des chevaliers, en ramenant le crâne de son père dans le mausolée. Elle met en garde les aventuriers que plusieurs chevaliers risquent de ne pas accepter un tel acte et se battront pour empêcher cela.

Cependant, elle estime que d'autres chevaliers pourront soutenir les aventuriers : Ser Godfrey, Ser Pius le Juste, Ser Armoric, Soeur Mercia. Après cet échange, l'aura disparaît.

Les compagnons se rendent dans la pièce voisine. Ils tombent cette fois-ci sur le fantôme d'une sœur, regardant par la fenêtre. La salle contient deux lits (avec un squelette sur l'un d'eux), une cheminée, un vieux tapis et des morceaux de livres. La sœur se présente : c'est Soeur Mercia. Elle aussi est liée à Argynvostholt, où elle a été tuée par Strahd lui-même. Elle demande aux aventuriers de ramener ses ossements à l'Abbaye, dans une sépulture quelconque. En échange, elle aidera les aventuriers à influencer Vladimir.

Les compagnons mettent les ossements dans la robe trouvée dans la chambre de Dame Lugdana. Après une fouille du lieu, différents objets finissent dans les sacoches des aventuriers : un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore, ainsi qu'un livre de prière dédié au Seigneur du matin.

Les compagnons se rendent alors dans la chapelle, par les portes du premier étage. Elles donnent sur deux balcons, avec une petite terrasse qui supporte un trône en bois sculpté. Sont aussi visibles deux ouvertures vers l'extérieur et un lustre métallique avec des bougeoirs en argent.

Reprenant la discussion avec Ser Pius, celui-ci confirme que plusieurs chevaliers sont à présent guidés par la colère et par la haine. Concernant le crâne d'Argynvost, il sait juste que celui-ci a été volé suite à la bataille et la défaite contre Strahd. Sir Godfrey pourra peut-être en dire plus sur le sujet aux aventuriers.

Il n'a pas non plus d'information sur le lieu maléfique qu'Argynvost était venu surveiller, Vladimir ou Godfrey ayant sans doute des informations sur cet endroit.

Ser Pius insiste surtout sur le fait de ne pas fâcher Sir Vladimir et de ne pas vouloir le détourner de sa rage contre Strahd.

Les compagnons reviennent dans le couloir, prêts à poursuivre la visite du manoir...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres
- Identifier les objets (magiques) trouvés à Argynvostholt : la baguette, la torche, l'anneau, la fiole (liquide vert) et la gourde (liquide incolore)
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Trouver la tête d'Argynvost et la ramener dans son mausolée
- Amener les ossements de Soeur Mercia à l'Abbaye de Krezk
- Amener les ossements de Dame Lugdana dans le mausolée ?
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal

- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Trouver un cours de magie pour Aodhan
- Trouver un remède anti mouche Tsé-tsé pour Elanör
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd
- Issus du manoir, un encensoir, un bloc d'encens, une bougie, une gourde avec un liquide transparente et indolore et un livre de prière dédié au Seigneur du matin

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Petrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Dragomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre, Dame Ludana, Ser Mercia)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)

- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre
- Un lieu maléfique connu du dragon argenté
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 22 Eyule 735 13h30.

Les aventuriers reprennent leur discussion avec Ser Pius.

Leurs arguments portant enfin leurs fruits, le prêtre accepte de laisser les compagnons poursuivre leur chemin au sein du manoir. Cependant, il leur demande de réaliser une quête pour lui : ramener dans la chapelle du manoir, une icône de l'Ordre du dragon d'argent. Il s'agit d'une statuette en argent, représentant un être agenouillé, qui avait été offerte à Strahd avant sa transformation en vampire. Cet objet doit se trouver actuellement dans la chapelle de Ravenloft. En échange, Ser Pius promet des informations importantes (sur la force bénéfique recherchée ou sur l'Ordre ??).

Les aventuriers promettent de réfléchir à cette proposition. Ils referment les portes de la chapelle et se dirigent vers le sud. En ouvrant les portes y menant, ils découvrent une vaste zone recouverte de gravats, avec un sol en marbre rose et de grandes toiles d'araignées. Leurs propriétaires, au nombre de huit, attaquent le groupe et meurent après quelques échanges.

Un mort-vivant est trouvé gisant sur le sol, ainsi que trois squelettes humanoïdes (dont un de petite taille). Une fouille en règle permet de retrouver une baguette magique (de type divination), une torche magique (de type enchantement) enchâssée dans un fourreau métallique, une petite bourse avec 3 Po et une dague en argent.

La zone ne menant à aucun lieu intéressant (Hermione ayant vérifié qu'il n'était pas possible d'accéder au mausolée depuis l'extérieur du manoir), les aventuriers retournent dans le hall principal.

Avant de monter à l'étage, ils finissent d'inspecter les salles du bas. Ils trouvent au rez-de-chaussée d'une première tourelle, contenant des peintures murales représentant des dragons, un petit anneau en métal ouvragé, ainsi qu'une fiole d'un vert saumâtre. A contrario, ils ne trouvent rien au rez-de-chaussée de la deuxième tourelle.

Le groupe monte enfin au premier étage. Ils parcourent d'abord un des deux balcons surplombant le hall d'entrée. Ceux-ci sont décorés avec des boucliers et des armes (deux boucliers normaux et quatre épées longues). Krygga prend un exemplaire de chacun de ces équipements. Sont aussi visibles, deux bustes en albâtre, qui semblent suivre les aventuriers du regard, ainsi qu'un escalier en colimaçon permettant de monter au deuxième étage.

Rentrant dans une salle reliant les deux balcons, ils trouvent deux petites alcôves : la première permettant de voir le cimetière, le mausolée et le garde associé; la seconde amenant à une vision bien plus étrange... Randal y trouve un piédestal recouvert d'un tissu noir. En l'enlevant, apparaît la tête sculptée de Krygga !! En regardant plus longuement, les traits deviennent flous avant de montrer le visage d'un homme avec une moustache.

La visite de l'ancienne maison du dragon va pouvoir se poursuivre...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres
- Identifier les objets (magiques) trouvés à Argynvostholt : la baguette, la torche, l'anneau et la fiole
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Trouver la statuette en argent (un être agenouillé) d'Argynvostholt dans la chapelle de Ravenloft, et la ramener au manoir
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1.000 Po pour Krygga
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)

- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Darovich (aubergiste de Krezk) et Sonia (magasin général de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savid, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Ser Pius le prêtre)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre
- Un lieu maléfique connu du dragon argenté
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 22 Eyule 735 9h17

Les aventuriers quittent le chevalier squelette, nommé Ser Fortis.

Ils prennent la route principale vers Vallaki, jusqu'à arriver à un embranchement donnant sur un chemin, en légère pente. Celui-ci monte petit à petit, en s'enfonçant dans la forêt, avant de donner sur une zone plus dégagée et sur une bâtisse surplombant les bois.

Il s'agit d'un manoir, lugubre et en partie effondré. En se rapprochant, les aventuriers réalisent qu'il ressemble plutôt à un château avec des tours coniques.

D'anciennes traces de pas, faites par de simples chaussures ou par des bottes en fer, sont visibles sur le chemin menant à l'entrée. Cette dernière est précédée d'un monticule sur lequel a été placée la statue d'un dragon, tourné vers le manoir.

Il est onze heures et Aodhan se transforme en corbeau pour survoler la bâtisse. Il aperçoit deux vieilles balistes sur le toit, et à travers le plafond, deux créatures debout, ainsi que des êtres qui bougent dans la partie sud de la maison, laquelle est tombée avec le temps en gravats. Il est attaqué par une lumière bleue, lancée depuis la tourelle la plus haute et la plus à l'Est du manoir.

De retour auprès de ses camarades, le groupe tente de rentrer par une porte au nord, fermée par une chaîne cadenassée. Malheureusement, le rodeur y casse ses outils de voleur.

Les aventuriers se résignent à passer par l'entrée principale. Un escalier mène à des portes en bois renforcées, entourées de petites sculptures et d'un promontoire sur lequel est écrit « Argynvostholt ». En montant sur l'escalier, ils sont accueillis par un jet d'air frais venu de la bouche du dragon.

Les portes s'ouvrent et donnent sur un grand vestibule en ruine. Au fond, des escaliers en marbre qui permettent de monter à l'étage. Sur les côtés, plusieurs portes menant à d'autres salles. Une tapisserie est visible; elle représente un dragon survolant une douzaine de chevaliers en armure.

Des bruits de combat se font entendre dans la partie sud; un sens divin y indique deux morts-vivants. Les aventuriers préfèrent commencer la visite de la bâtisse par une des portes située au nord.

Cette dernière donne sur une pièce saccagée, avec une cheminée et un sarcophage à demi ouvert (qui se révèle être un meuble). La cheminée s'allume soudain, et une forme draconique apparaît. Elle se tourne vers les aventuriers et une voix s'élève : « Mes chevaliers ont succombé aux ténèbres. Sauvez-les. Montrez leur la lumière qu'ils ont égarée ».

Le feu s'éteignant, les aventuriers prennent un peu de temps pour fouiller la pièce. Ils découvrent ainsi un passage secret. Ce dernier donne sur une pièce étroite contenant des tonneaux de vins.

Ils y trouvent un elfe grièvement blessé. Pendant qu'Aodhan le soigne, le rescapé explique qu'il a été attaqué par des fléaux et qu'il n'a pas eu d'autre choix que de se cacher dans le manoir. Il était à la recherche de la fille d'un vistaní, Arabelle, disparue la veille. L'elfe se nomme Savid, et vit dans le campement des vistanís près de Vallaki.

Il ne connaît d'Argynvostholt que les informations déjà connues des compagnons, celles d'un dragon d'argent venu avant Strahd et mort en essayant de protéger des fuyards (du Diable). Et que le manoir serait à présent hanté par un dragon et des chevaliers.

Laissant l'elfe assez rétabli pour pouvoir quitter la bâtisse, les aventuriers rentrent dans une nouvelle salle, qui se révèle être une cuisine. Un chaudron y est encore présent. La curiosité d'Aodhan dérange une nuée de chauves-souris qui s'y reposaient. Elles attaquent les compagnons, mais le combat se termine très rapidement. Depuis les fenêtres de la pièce, un cimetière est visible, avec des pierres tombales ainsi que la présence d'un garde.

La pièce suivante est une salle avec une grande table de 7 à 8 mètres de long, dont les pieds représentent des dragons, et des chaises en forme d'ailes de dragon. Le lustre au plafond, en cristal, brille d'une lumière blanche, sans doute magique. Deux statues de chevaliers sont aussi présentes. Les aventuriers voient qu'elles lancent des regards rouges luisants, et ils subissent une forte douleur psychique. Randal se retrouve aveugle. A l'extérieur de la salle, une restauration mineure lui permet de retrouver la vue.

Les compagnons se retrouvent devant de nouvelles grandes portes. Elles ouvrent sur une chapelle avec trois gardes en côtes de maille et munis d'épées longues. Sont aussi visibles deux escaliers sur les côtés, une porte barricadée de l'intérieur, un autel (avec le dessin d'un soleil levant) et des vitraux.

Une discussion s'engage avec Ser Pius le Vertueux, le prêtre de l'ordre. Il apprend aux aventuriers que les responsables de l'ordre se trouvent à l'étage, mais doutant qu'ils ne soient à la solde du Diable, il ne semble pas prêt à les laisser partir facilement.

Avec un possible combat en perspective...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt), trouver la force protectrice et sauver les chevaliers des ténèbres
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Sauvez Arabelle, une jeune vistani du camp de Vallaki ?
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)

- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Ouvrir un lieu dédié aux croche-pieds, pour Maître Tormac
- Récupérer le titre de Prince de Barovie, et Irina, pour Randal
- Regrouper 1000 Po pour Krygga
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères
- Savide, elfe du camp vistani de Vallaki
- Des chevaliers du dragon d'argent (Ser Fortis, Stercus le prêtre)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft

- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre
- Un lieu maléfique connu du dragon argenté
- Le camp vistani près de Vallaki

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 21 Eyule 735 12h15.

Les aventuriers finissent leur repas à l'auberge.

Pendant que Randal poursuit sa lecture du livre de Strahd (en vain), et que la gente féminine joue aux dés, Tormac et Aodhan ressortent en ville.

Ils achètent, au magasin, 3 fioles et deux bouteilles vides (d'une contenance de 4 fioles chacune), ainsi qu'une trousse de soin (pour Aodhan). Ils retournent ensuite à l'Abbaye, et récupèrent auprès de l'Abbé deux fioles d'eau bénite. Un dernier détour leur permet de remplir 1 bouteille avec de l'eau scintillante.

De retour à l'auberge, une fiole et la seconde bouteille finissent pleines d'huile.

La journée passe tranquillement. Après une bonne nuit de repos, les aventuriers se lèvent tôt, petit-déjeunent et paient l'aubergiste pour toutes les dépenses du séjour. Ils lui laissent aussi une lettre pour le bourgmestre, racontant leur visite à l'Abbaye.

Se dirigeant vers les portes de la ville, ils tombent sur un attroupement devant la maison du bourgmestre. Un villageois leur apprend qu'un cri strident s'est fait entendre il y a peu et que la porte est fermée à clef. Grâce à Krygga, celle-ci s'ouvre. Les compagnons voient alors le corps de la femme du maire pendue au plafond, et son mari hagard devant elle. Madame Krezkov est détachée et immédiatement soignée, par de la magie et par de l'eau scintillante. Reprenant un peu de couleur, elle est amenée sur le lit du couple. Afin de soutenir le bourgmestre, l'aubergiste est ramené par un villageois.

Ne pouvant apporter plus d'aide à cette détresse maternelle, les aventuriers sortent de la maison et quittent le village.

Ils prennent le chemin retour, en direction d'Argynvostholt. A l'approche du pont enjambant la rivière, ils aperçoivent une silhouette, un soldat qui semble protéger cet accès.

Il s'agit d'un chevalier squelette. Lors d'une discussion avec cet être mort-vivant, les compagnons apprennent que :

- *C'est un ancien chevalier de l'ordre du dragon d'argent, banni récemment du manoir*
- *Il protège la route des serviteurs du Diable*
- *D'autres chevaliers comme lui existent, et errent, en recherche de vengeance*
- *Le dragon à l'origine de l'ordre se nommait Argynvost, et était un dragon d'argent (qui pouvait se changer en humain et cohabiter pacifiquement avec eux). Il était venu avant l'arrivée de Strahd pour s'installer près d'un lieu maléfique existant depuis plusieurs décennies*
- *La puissante confrérie a été détruite suite à l'arrivée de Strahd*
- *Dans le manoir, les aventuriers pourront s'adresser aux supérieurs du chevalier, le Capitaine Godfrey Gwilym et le Commandant Cornegarde*
- *Il arrive que des alliés de Strahd se rendent encore à Argynvostholt*

- Une partie du corps du dragon se trouve dans le manoir et une autre partie a dû être emmenée par Strahd

Samedi 22 Eyle 735 9h15. La discussion va se terminer et le groupe va pouvoir reprendre sa route vers l'ancienne demeure du dragon...

Quêtes possibles :

- Visiter le manoir hanté du Dragon (Argynvostholt) et trouver la force protectrice
- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyle
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Trouver le lieu maléfique à cause duquel le Dragon s'est installé en Barovie
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

- Ezméralda
- Capitaine Ser Godfrey Gwilym et Commandant Vladimir Cornegarde (Argynvostholt)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre
- Un lieu maléfique connu du dragon argenté

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 21 Eyle 735 10h20

Les aventuriers décident de reprendre le chemin effectué, en sens inverse. Au rez-de-chaussée, ils passent en courant devant le couloir au colosse de 2m20, ce dernier les poursuivant jusqu'à la cour centrale.

Les aventuriers retournent voir l'Abbé comme promis. Le céleste leur propose un marché : lui trouver une belle robe blanche, pour Vasilka, en échange de bienfaits en cas de problèmes de santé. Sans obligation de l'honorer rapidement. Les compagnons acceptent, en expliquant qu'ils commanderont un tel vêtement, lors de leur prochain passage à Vallaki.



Suite à une question d'Aodhan, l'Abbé explique que l'eau de l'étang a été bénie par des Dieux bénéfiques il y a fort longtemps, et qu'elle peut encore permettre de réaliser certains soins.

Les aventuriers prennent congé de l'Abbé et de l'Abbaye, en passant par le cimetière (sans tombe très récente, mais avec une belle sépulture sculptée, au nom de Pétrivna, avec un évidement en forme d'étoile).

La troupe redescend au village, où elle est attirée par un bruit de foule. Les villageois, exhortés par Anna Krezkov, veulent s'en prendre au Père Luca, soupçonné d'être le voleur de bêtes. Le bourgmestre essaie de calmer les esprits sans succès. Krygga intervient en brandissant une arme magique, subjuguant tout l'auditoire.

Cependant, un cri strident de femme est lancé depuis le bas du village. Hormis la paladine restée en arrière pour protéger le simple d'esprit, les combattants se précipitent vers l'origine du cri.

Ils voient sur la place centrale une femme effrayée devant le spectacle d'une forme humanoïde penchée sur un corps. C'est Illya, au corps déformé, qui se repaît de sa nouvelle victime.

Un combat prend place. Malgré de méchants coups de dents, la créature maléfique meure rapidement.

Anna arrive en courant et se penche sur le corps de son fils, en pleurant. Elle avoue être à l'origine de ce malheur.

Le corps d'Illya est ramené à la maison du bourgmestre en présence de ce dernier et de sa femme. Anna explique qu'elle était allée voir l'Abbé lorsque son fils était gravement malade. Le religieux lui conseilla d'attendre une possible guérison, qui n'arrivera pas. Anna retourna le voir trop tard

après le décès d'Ilyya, mais elle réussit à convaincre l'Abbé de ramener l'âme de son fils, malgré les grands risques mis en avant par le céleste. Des mises en garde qui s'avèreront finalement fondées.

La troupe quitte ce triste spectacle et retourne à l'auberge pour se sustenter.

Le déjeuner prend fin, en ce vendredi 21 Eyule 735 13h00...

Quêtes possibles :

- Retrouver Ezmeralda (quelque part...)
- Faire un retour de la visite de l'Abbaye au bourgmestre
- Voir Sonia, à propos de ses talents de guérisseuse (après 10h du matin)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Ramener une belle robe blanche à l'Abbé, pour Vasilka, 1m75 (tailleur de Vallaki)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (Argynvostholt)
- Trouver le Temple d'Ambre (en rediscuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)

- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia, Vasilka et les chimères

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Jeudi 20 Eyle 735 22h.

Randal lance Hermione dans la nuit, afin qu'elle puisse surveiller tout déplacement suspect dans le village, en particulier depuis la maison du bourgmestre.

La nuit se passe sans encombre. Les aventuriers se lèvent tôt et petit-déjeunent.

Randal récupère sa chouette. Elle lui apprend qu'une forme humaine est sortie de la maison du bourgmestre vers 2h du matin, pour se rendre dans l'enclos d'une ferme, attaquer un mouton et le ramener à la maison.

Ne sachant pas s'ils doivent prévenir le bourgmestre sur l'origine des disparitions (dans tous les cas après la visite de l'Abbaye), les compagnons se rendent un peu en avance chez ce dernier. Elnör n'a pas le temps d'analyser les pas autour de la maison, que Dimitri Krezkov les rejoint. Ils se rendent ensemble chez le Père Luca, un esprit simple, qui possède de nombreux animaux.

Ce dernier réalise qu'un nouveau mouton a disparu la nuit même. La odeur suit les pas humains les plus récents jusqu'à la rue, mais il apparaît rapidement que la boue et la neige ont effacé toutes traces du voleur.

Devant cet échec, les aventuriers quittent le bourgmestre, promettant de poursuivre l'enquête sur ces disparitions, qui mettent en danger l'autarcie du village.

Ils suivent enfin le chemin qui serpente jusqu'à l'Abbaye. Les armes rangées, ils arrivent devant des portes en bois bardées de fer, qui sont fermées. L'Abbaye se compose de deux grands bâtiments.

Krygga frappe trois grands coups avec son bouclier. Des voix se font entendre à l'intérieur du site, des sortes de discussions composées de mots et de jappements. Ayant demandé à pouvoir rencontrer l'Abbé, les compagnons voient les portes s'entrouvrir, et apparaître deux êtres humanoïdes. Il s'agit de chimères de petites tailles : Otto moitié homme - moitié chien avec une queue d'âne, et Zygfrek moitié reptile - moitié chat.

Ces derniers acceptent de conduire les aventuriers dans la cour centrale du lieu (où se promènent de vrais animaux) et cherchent l'Abbé. Des bruits proviennent d'un peu partout dans la propriété, ressemblant aux échanges bestiaux des deux premiers habitants rencontrés.

Le maître des lieux arrive : s'il a l'apparence d'un bel homme plutôt jeune d'un mètre quatre-vingt-dix, en habits religieux, il s'agit en fait d'un céleste !

Après lui avoir annoncé qu'ils recherchent une Vistani et souhaitent prier Lathandre, l'Abbé invite les compagnons à rentrer dans la plus haute des bâtisses. Tout le monde se retrouve dans une grande salle, avec un faste certain. Une femme ressemblant à Irina les attend. Il s'agit en fait de Vasilka, un être qui semble être le résultat de l'agrégation de morceaux humains !!

L'Abbé explique que les malheureux êtres habitants dans l'Abbaye, ont tous décidé de faire don d'une part de leur humanité.

Ne sachant pas si une Vistani est présente dans les lieux, l'Abbé est prêt à laisser les aventuriers déambuler dans l'Abbaye, précisant que certains endroits sont plus hostiles que d'autres. Il leur demande juste de revenir le voir avant de partir, ayant une requête à leur proposer. Randal

demande s'il serait possible d'être accompagné par un de ses serviteurs. Un être est envoyé chercher, dénommé Clovin. Il mesure 1m40, possède deux têtes (dont une tête de poupon avec une langue de serpent), ainsi qu'une pince de crabe et une patte d'ours.

Ce dernier pense savoir où trouver la Vistaní. Il conduit les compagnons jusqu'au premier étage de la seconde bâtisse. Sur le chemin, le groupe croise une femme chauve-souris attachée à un poteau, et un « garde » de 2m20 composé lui aussi de morceaux humains (parcourant un couloir d'où sortent de nombreux autres cris).

Clovin laisse les aventuriers devant une porte, sans même attendre la pièce d'or promise pour le déplacement.

Le groupe se retrouve dans une pièce délabrée, au milieu de laquelle se tient une belle femme portant une arme sur le côté, nommée Ezméralda.



Les compagnons annoncent clairement qu'ils souhaitent qu'elle se joigne à eux, sur le conseil de Mme Eva. Cette dernière est des plus prudentes, ne sachant pas si ces derniers sont vraiment des ennemis de Strahd, ni combien de temps ils risquent de rester vivants dans cette région maudite. Elle leur apprend cependant :

- que les Vistanis sont assez appréciés par Strahd pour qu'il leur laisse une liberté de déplacement
- qu'il faut se méfier de tout le monde en Barovie
- qu'elle souhaite le trépas de Strahd
- qu'elle parcourt cette région, en quête de secrets cachés
- que l'Abbé (sans doute au service du bien) est en partie devenu fou, et qu'il veut présenter Vasilka à Strahd, cette dernière étant censé représenter ce qui était dans le cœur du vivant du Prince vampire

Après leur avoir dit qu'ils se retrouveront ultérieurement, au moment opportun, elle disparaît sur un claquement de doigts...

Sur cette rencontre au résultat indéci, les compagnons vont essayer de quitter ce lieu maudit...

Quêtes possibles :

- Sortir vivant de l'Abbaye, après avoir revu l'Abbé (qui a une requête à faire)
- Enquêter sur la disparition des animaux du village de Krezk
- Enquêter sur le comportement anormal du fils du bourgmestre de Krezk, et le soigner le cas échéant (si c'est possible)
- Retrouver Ezméralda (quelque part...)

- Faire un retour de la visite de l'Abbaye au bourgmestre
- Voir Sonia, à propos de ses talents de guérisseuse (après 10h du matin)
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Revoir Mme Eva (pour Aodhan) ?
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre de Vallaki, la nuit
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Trouver le Temple d'Ambre (en discuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie...

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrivich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)
- Ezméralda

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)

- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)
- L'Abbé de l'Abbaye Sainte Markovia et ses chimères

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Pendant que Randal continue sa lecture, les quatre marcheurs rentrent à l'auberge. Ils en profitent pour discuter avec le tavernier, tout en buvant un verre d'hydromel.

Ils apprennent ainsi que :

- *Le village de Krezk est un village calme qui tend à la tranquillité et à la sécurité*
- *C'est un village méfiant, mais chaque bourg gère au mieux la situation spéciale de la Bavorie*
- *Le tavernier ne sait pas comment quitter la Barovie, mais il pense que Strahd est la principale origine du mal qui s'y trouve*
- *La famille Krezkov a permis au village de vivre au mieux depuis de nombreuses décennies, via une bonne gestion*
- *Depuis des siècles, l'Abbaye porte le nom d'une sœur de Lathandre. Le Diable étant arrivé en Barovie, Sœur Markovia a pris la tête d'un soulèvement contre Ravenloft. Les participants à cette marche ont malheureusement connu un destin funeste. Après quelques années de résistance, les autres frères et sœurs de l'Abbaye (qui servait alors de couvent et d'hôpital), sont morts ou sont devenus fous*
- *Aujourd'hui, il y a des habitants dans l'Abbaye, mais ils y vivent reclus depuis de nombreuses décennies. Le maître actuel des lieux, l'Abbé, est arrivé il y a plus d'un siècle et ne vieillit pas. Il évite les habitants du village, et semble étrange. Les autres habitants ne sont vus que la nuit, comme des ombres. On peut d'ailleurs entendre des cris et des gloussements de créatures, sortir de l'Abbaye*
- *Le tavernier n'a pas eu vent de reliques de Sainte Markovia, ni du lieu de sa sépulture*
- *Différentes thèses existent sur l'Abbé :*
 - *un envoyé des Dieux, dans ce village qui est préservé*
 - *un envoyé du Diable ou même une de ses incarnations*
 - *L'eau qui scintille est réputée pour ses vertus curatives*
 - *Il n'y a pas de médecin dans le village*
- *Certaines personnes de passage sont entrées dans l'Abbaye, et en sont ressorties*
- *Les habitants laissent de manière récurrente une barrique de vin et de la nourriture devant les portes de l'Abbaye*

Les quatre compagnons décident de voir avec Adrian Martikov s'il va bientôt amener son vin à l'Abbaye, mais ce dernier est déjà de sortie. Ils le retrouvent dans le village, revenant de l'Abbaye avec deux villageois et un charriot à main. Les victuailles se trouvent déjà à l'entrée du lieu saint, dont les portes sont entrouvertes.

L'après-midi avançant, les cinq aventuriers se rendent à la maison du bourgmestre. Celui-ci les accueille et leur présente sa femme Anna.

Un repas prend place, où ils sont rejoints par le fils de la maison, Illya. Ce dernier a environ 13 ans et mange énormément. C'est un miraculé, selon les termes de sa mère, ayant été soigné mystérieusement durant la nuit, une dizaine de jours plus tôt, d'une grave maladie. L'eau de l'étang n'avait pas eu d'effet positif. Depuis, rien de spécial ne s'est passé chez lui (il y a trois jours, il y a eu la pleine lune)

Lors de ce dîner, le bourgmestre partage ses connaissances sur la région :

- *L'Abbaye est un lieu reclus, qui n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis l'arrivée de Strahd. Elle est habitée d'êtres étranges qui évitent le village. Seul l'Abbé est connu, un homme qui n'est pas hostile, mais qui ne cherche pas la compagnie. Il est venu du temps de l'arrière-arrière-grand-père de Dimitri, pour amener de la bienveillance dans l'ancien hôpital*
- *C'est une ancienne coutume, qui fait qu'une barrique de vin est livrée régulièrement, avec de la nourriture*
- *Il n'y a pas à proprement parler d'heures d'ouverture pour l'Abbaye*
- *Parmi les événements notables du moment, des animaux ont disparu dans le village sans laisser de traces (moutons et cochons, dont ceux du Père Luca). Il existe des loups-garous (alliés de Strahd) dans la région, mais le village est bien protégé*
- *Il n'y a pas eu de jeunes enfants (les orphelins) qui seraient arrivés récemment*
- *Le bourgmestre ne connaît pas de Temple d'Ambre*
- *Sonia est la guérisseuse du village*

Il est convenu entre les aventuriers et le bourgmestre, qu'ils se retrouveront à 8h du matin, pour enquêter sur les disparitions d'animaux. Et qu'un compte-rendu sera fait à Dimitri Krezkov après la visite de l'Abbaye.

De retour à l'auberge, Krygga explique à ses camarades qu'Anna Krezkov semble savoir ce qui est arrivé à son fils (et sa guérison miraculeuse).

Randal reprend sa lecture et arrive à déchiffrer un nouveau passage :

« J'étais si près.

Elle me désirait.

A plaidé pour que je reste.

Hélas, je suis revenu pour voir que le sang de Tatyana avait taché la terre avant que je puisse l'avoir pour moi.

J'épargnerai les habitants de Berez, mais leurs dirigeants responsables auront droit à toute mon attention.

Je suis la terre, et je maudirai la vallée fluviale qu'ils ont si mal administrée. »

Les compagnons vont profiter d'une bonne nuit, avant de se lancer dans de nouvelles aventures...

Quêtes possibles :

- Enquêter sur la mort des animaux du village de Krezk (rdv à 8h du matin, pour voir un enclos attaqué)
- Enquêter sur le comportement anormal du fils du bourgmestre de Krezk, et le soigner le cas échéant (et si c'est possible)
- Se rendre à l'Abbaye et trouver l'Alliée
- Faire un retour de la visite de l'Abbaye au bourgmestre
- Voir Sonia, à propos de ses talents de guérisseuse
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)

- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Trouver le Temple d'Ambre (en discuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk, Anna sa femme et Illya leur fils
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Jeudi 20 Eyle 735 11h10.

Les cinq aventuriers sont sur le chemin menant à Krezk, protégeant une cargaison de vins conduite par Adrian Martikov.

Sortis de l'orée de la forêt, trois Berseckers attaquent le convoi. Malgré leur acharnement sur les plus fragiles, ils meurent rapidement. Ils ne laissent pas de grandes possessions (dixit le MJ !!). Cependant, Tormac ramasse les trois haches à deux mains disponibles.

Le convoi repart, abandonnant derrière lui quelques flèches usagées. Arrivés à une bifurcation menant au village, les voyageurs se restaurent et en profitent pour échanger des informations sur Krezk :

- *Krezk est un village fortifié, méfiant, qui vit en autarcie*
- *Il est gouverné par un bourgmestre, Dimitri Krezkov, un homme que l'on peut apprécier*
- *Il y existe un magasin général, ainsi que la célèbre Abbaye (un lieu pas très fréquenté)*

Le groupe apprend en outre du druide, qu'il a la possibilité de discuter avec les animaux (même sous forme humaine). Il est convenu qu'Aodhan essaiera d'échanger avec les corbeaux, quand l'occasion se présentera. Selon Adrian, ces derniers sont réputés pour être particulièrement intelligent en Barovie (seule espèce avec cette particularité dans la région).

Les compagnons suivent le nouveau chemin, laissant derrière eux une route qui semble finir dans les brumes. Le chemin serpente et monte. Apparaissent des remparts, avec deux tours jumelles, des fumées de cheminée, le tout surplombé par une colline et une grande bâtisse (l'Abbaye).

Le paysage prend d'autres couleurs, parsemées à présent de blanc, l'automne tendant un peu plus vers l'hiver.

Les portes menant au village sont fermées. Adrian explique aux deux gardes qu'il vient livrer une cargaison de vins, et cela grâce à la présence des cinq compagnons. Les soldats rappellent au fils Martikov que tous les voyageurs vont devoir passer le test habituel, pour vérifier que les potentiels entrants ne sont pas des êtres maléfiques : se balafre la main (avec du sang qui coule), puis y appliquer de l'eau (bénite) d'une gourde envoyée par un des gardes.

Le résultat permet à l'équipage de montrer patte blanche et de rentrer dans le village. Celui-ci est clairsemé de jolis chalets, avec de nombreux arbres, des cultures agraires et des enclos à animaux.

La première maison est une maison imposante, avec des bannières représentant un soleil stylisé. Adrian y pénètre, puis ressort, annonçant que la livraison peut prendre place. Les personnes fortes du groupe aident au déchargement des tonneaux.



Un homme arrive et se présente : Dimitri Krezkov le bourgmestre du village. C'est un homme d'âge moyen. Il remercie les aventuriers, et apprenant que ces derniers souhaitent se rendre à l'Abbaye, leur propose de dîner ensemble (vers 18 heures) pour leur parler de ce lieu reclus et peu hospitalier (qui recevra un des tonneaux fraîchement débarqués).

Adrian ayant décidé de rester jusqu'au lendemain matin, tout le groupe se rend à l'auberge de la cité. Ils sont accueillis par Darovich, un homme plus grand et plus âgé que la moyenne, avec une jambe de bois. Ce dernier leur propose deux chambres (pour 2Pa /nuît et /personne). Un sens divin et un rituel ne montrent pas de présence maléfique ou d'objets magiques.

Une fois les affaires déposées, le groupe des 5 aventuriers se rend au magasin général, tenu par une femme prénommée Sonya. Aucune arme n'étant disponible (ni d'eau bénite), Aodhan repart avec un petit sac à dos et une corde, tandis que Krygga essaie de se rendre antipathique pour 2Po, et achète au final une flasque d'huile et deux fioles en verre vides.



À la sortie du magasin, Randal rentre à l'auberge pour reprendre la lecture du livre de Strahd. Le reste des compagnons profite de l'après-midi pour visiter le village.

Au nord-est de celui-ci, un chemin à flanc de colline mène à l'Abbaye. Au nord, un mausolée et un bassin, avec une eau bleue qui scintille, sont présents. Un rituel de détection ne montre pas la moindre trace de magie. Aodhan s'amuse à congeler une petite partie de la surface liquide, puis prend de l'eau dans une des nouvelles fioles vides, après avoir vérifié que l'eau ne soigne pas sa récente blessure à la main.

Le mausolée comprend une statue en bois défraîchie, représentant une divinité ou un personnage religieux. Il s'agit de Lathandré (Dieu de la naissance et du renouveau), selon le paladin.

Les aventuriers vont pouvoir passer leur après-midi dans un lieu, pour une fois, des plus tranquilles...

Quêtes possibles :

- Dîner avec le Bourgmestre de Krezk
- Se rendre à l'Abbaye et trouver l'Alliée
- Discuter avec les corbeaux (Aodhan)
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek (Vallaki)

- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Trouver le Temple d'Ambre (en discuter avec Rictavio)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)
- Dimitri Krezkov, Bourgmestre de Krezk
- Sonia (magasin général de Krezk)
- Darovich (aubergiste de Krezk)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft

- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk (et son Abbaye)
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante-huitième séance (16/01/2024)

Mercredi 19 Eyle 735 7h.

Les cinq aventuriers se réveillent à l'auberge. Après un petit déjeuner (dans la chambre pour Aodhan), les quatre anciens compagnons se rendent sur la place du village.

Les gardes en poste n'ont pas encore réalisé que le gnome s'est enfui. Avec de la persuasion, Randal parvient à récupérer les vêtements laissés sur place.

Le groupe se rend devant la maison du Baron et laisse un message pour Izek : ils partent vers Krezk à la recherche du fuyard. Ils devront faire un rapport au chef de la garde à leur retour dans Vallaki.

Se retrouvant à l'auberge, ils conviennent avec Aodhan qu'ils se rejoindront non loin de la porte de l'Ouest. Ce dernier s'envole sous forme de corbeau. Les affaires du gnome dans leurs sacs, les quatre camarades remercient Danika et partent vers le Magicien des vins.

Ils se retrouvent tous comme convenu sur le chemin, et Aodhan peut enfin récupérer toutes ses affaires.

Les compagnons profitent de ce début de voyage pour apprendre à mieux se connaître (le druide fait partie d'une confrérie du cercle stellaire).

Elanör signale qu'une silhouette humaine surveille la route, munie d'une arbalète. Les aventuriers décident d'éviter le combat, en s'enfonçant dans la forêt, tout en longeant la route. Une branche craque sous le pas du guerrier, mais Hermione offre son corps pour faire diversion.

Le groupe humanoïde évité, les compagnons reprennent la route. Ils déjeunent rapidement, avant de prendre la bifurcation menant aux Martikov.

Ces derniers les accueillent avec plaisir, et leur offre repas et gîte. Les vignerons ont comme prévu déraciné la souche de l'arbre de Gulthias. De plus, ils acceptent de servir de prétexte aux aventuriers, en livrant des tonneaux de vins à Krezk, dès le lendemain.

Randal profite de la soirée pour faire revenir Hermione, qui a viré au gris pâle.

Après une nuit de repos, Adrian part avec les cinq compagnons. Lui et Aodhan se trouvent dans le chariot, précédés par Elanör et suivis par les trois derniers combattants.

Sur le chemin, le groupe rencontre deux épouvantails qui finissent brûlés. Aodhan a pu participer à son premier combat en Barovie !

S'approchant de Krezk, Elanör signale qu'une nouvelle menace attend les voyageurs.

Jeudi 20 Eyle 735, 11h10. Un nouveau combat va prendre place...

Quêtes possibles :

- Se rendre à Krezk et trouver l'Alliée
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (le 14 du mois suivant)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyle
- Rendre compte de la recherche du gnome à Izek
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre

- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Trouver le Temple d'Ambre
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergei)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergei son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez

- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Lundi 17 Eyle 735 22h30

Urwin Martikov se présente à la chambre des aventuriers. Il leur apprend que son jeune frère a croisé un étranger (à la région), qui errait à l'entrée du village, et qui se trouve à présent au pilori de la place centrale.

Les compagnons décident de passer voir cet aventurier le lendemain matin.

Après une nuit de repos et un petit déjeuner, ils arrivent vers 8 heures du matin sur la place du village. Quatre individus y sont attachés, avec une tête d'âne. Parmi eux, un gnome avec des habits de meilleure qualité que ses amis d'infortune. Des stigmates sur la tête laissent penser qu'il a été mal accueilli par les habitants.

Randal se rapproche d'un garde déjà croisé, et après une petite discussion, prend contact avec le petit homme. Celui-ci explique qu'il est arrivé dans la région en suivant des gens du voyage, à la recherche de mystères. Se retrouvant sans ses affaires, il a erré, d'abord rejeté par un premier village, avant d'arriver à Vallaki, où il a reçu un coup sur la tête. Il s'est réveillé ainsi, attaché au pilori.

Randal propose de tenter de l'aider. Après avoir rejoint ses trois camarades, ils se dirigent tous vers la maison du Baron, pour demander un entretien avec Izek.

Randal explique à ce dernier qu'ils viennent de ramener une cargaison de vins, et qu'ils souhaiteraient des renseignements sur un petit étranger, puni sur la place centrale. Izek signale que ce dernier a été pris avec une lettre de Stradh en sa possession, et qu'il ne peut donc pas aider les aventuriers en libérant ce prisonnier.

De retour auprès du pilori, Randal apprend au gnome qu'il se retrouve en bien mauvaise posture. L'étranger explique que c'est le chef Vistani (un dénommé Arigal) qui lui a remis une enveloppe cachetée. Devant cette détresse mêlée de malchance, Randal convient avec le prisonnier de faire une diversion le soir même, grâce à sa chouette, permettant ainsi au second de s'enfuir en se transformant en petit animal.

De retour à l'auberge, les quatre aventuriers demandent à Danika des vêtements d'enfants et un accès à un peu de nourriture pour le soir même. Ils se rendent ensuite à la Forge ébréchée, où ils achètent une épée longue pour Krygga et une dague (pour le gnome). La lance de la demi-orc reste en contrepartie chez le forgeron, ainsi que quelques Po.

Les marchands rencontrés la semaine précédente arrivent et la transaction planifiée peut prendre place : le collier Durst contre une perle (150 Po), un beau diamant (300 Po) et trois petites pierres précieuses (deux malachites et un onyx pour 50 Po en tout). Randal laisse 10 Po à Magda en remerciement de la transaction.

De retour à l'auberge, Randal lance un rituel d'identification (grâce à la perle) sur les objets magiques trouvés chez les Durst : les trois parchemins, la fiole, le grimoire et le manteau. Il s'agit de :

- Un parchemin de Bénédiction (sur 2+niveau_de_sort créatures, +1d4 en sauvegarde et en jet d'attaque, pendant 1mn) [Paladin]
- Un parchemin de Protection contre le poison (neutralise un poison + résistance au poison, pendant 1 heure) [Druide, Paladin, Rôdeur]
- Un parchemin d'Arme spirituelle (arme spectrale 1d8(+si > niveau 2)+modificateur Incantation, pendant 1mn) [Clerc]

- Une flasque de feu grégeois (non magique, mais un liquide qui fait 1d4 de dégâts de feu par tour)
- Un grimoire de sorts, avec les sorts de Déguisement, Identification, Armure de mage, Projectile magique, Protection contre le mal et le bien, Vision dans le noir, Immobilisation de personne, Invisibilité et Arme magique [Magicien]
- Une cape de protection (+1 à la CA et aux jets de sauvegarde)

Puis l'occultiste se lance dans la lecture du livre de Strahd, pendant que Krygga descend faire des parties de dés avec des autochtones.

Le bouquin livre certains de ses secrets :

« Je ne peux pas en être sûr, mais je crois que son âme vitale est entreposée près de ses appartements. Je pourrais fouiller et le trouver, mais je crains que cela ne mène à des hostilités, qui ne valent pas mon temps dans l'état actuel des choses. Peu de restes de sa mémoire.

Je dois enregistrer les mots de passe du Temple d'Ambre, afin qu'ils ne passent pas dans les brumes de l'éternité : Dhaviron, Thangob, Shalk, Etherna. ».

Les aventuriers ont enfin découvert des informations sur le lieu d'ambre recherché sur le conseil de Mme Eva...

La nuit tombant, les compagnons se rendent près de la place centrale. Hermione s'envole et divertit les gardes présents. Après quelques minutes, un rat se présente devant les quatre aventuriers, et il reprend forme humaine. Avec la veste de Randal sur le dos, le club des cinq rentre à l'auberge, où le fuyard peut s'habiller et se restaurer.

Le gnome se présente : il se nomme Aodhan, et vient du duché de Geoff (un lieu éloigné de Chandil). Il appartient à un cercle de druides, dont le but est de découvrir le monde et les mystères de l'univers. C'est ainsi qu'il débarqua en Barovie, où il ne put rentrer à Krezk, avant de se retrouver devant Vallaki.

Les quatre compagnons racontent à leur tour les aventures qu'ils ont traversées en ces lieux maudits.

Mardi 18 Eyule soir. Après une nouvelle nuit au chaud, le nouveau groupe de cinq va devoir sortir du village, avant de se rendre à Krezk...

Quêtes possibles :

- Sortir sans accro de Vallaki avec leur nouveau compagnon
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Aller à Krezk avec un chargement de vin (en passant par le Magicien des vins)
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu, des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)

- Trouver le Temple d'Ambre
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovitch (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovitch (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvostholt

- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok
- Le Temple d'Ambre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante-sixième séance (11/12/2023)

Lundi 17 Eyule 735 6h50

Le convoi a pris congé de la famille Martikov.

Après un début de voyage tranquille, les voyageurs sont surpris par des épouvantails. Au nombre de quatre, ils ne font pas long feu (un élément qu'ils n'apprécient guère).

Krygga en profite pour ramasser de la paille, en vue d'un futur bûcher. Selon Elvir, ces êtres sont sans doute originaires de Bérez.

Le groupe reprend la route. Sur le bas-côté, Tormac aperçoit une sépulture, sans inscription, sans trace de magie ni de présence d'être maléfique. Les aventuriers décident de laisser en paix cette dernière demeure.

Elvir explique à ses compagnons de voyage, où mènent les différents chemins partant de la route les ramenant à Vallakí (Krezk, les montagnes du mont Ghakis, le manoir du dragon, le lac Baratok, Bérez).

Arrivés à Vallakí, ils se rendent directement à l'auberge. Ils sont accueillis chaleureusement par Urwin et sa petite famille. Après avoir rangé les fûts de vins, il est décidé de ne plus recevoir de clients de la soirée, afin de pouvoir dîner tous ensemble.

Les aventuriers racontent aux aubergistes leur périple et les péripéties traversées depuis leur départ de Vallakí.

Urwin signale que rien de spécial n'a pris place dans le village pendant ce temps, à part la fête de la lune pâle qui vient de se terminer. Selon lui, la cargaison de vins ramenée devrait permettre de tenir entre un et deux mois.

Rictavio rentrant dans l'auberge, Randal en profite pour lui demander s'il a eu des nouvelles concernant le lieu associé à l'ambre. Malgré de nombreuses recherches, le demi-elfe n'a malheureusement pas d'informations à transmettre aux aventuriers.

Le repas se finit. Elvir annonce qu'il repartira dès le lendemain matin.

Avant de s'endormir, Tormac réussit à s'harmoniser avec sa nouvelle lance : une lance de sang (de Kavan, un chef de tribu), une arme magique qui absorbe la vie et redonne à son porteur des points de vie temporaires à chaque décès d'un de ses adversaires.

Randal a, de son côté, continué la lecture du livre de Strahd.

Les aventuriers projettent de se rendre, le lendemain, à la vente programmée du collier Durst, et envisagent pour la suite, de se rendre à Krezk, où ils espèrent trouver une alliée pour leur combat contre le prince vampire...

Quêtes possibles :

- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Se rendre à la vente du pendentif (contre des perles et pièces précieuses) le 18 Eyule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre

- Aller à Krezk avec un chargement de vin (en passant par le Magicien des vins)
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez (et nettoyer ce lieu des alliés de Strahd)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (se rendre dans le lieu d'ambre, à Krezk et trouver l'épée solaire de Sergeï)
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po et des pierres précieuses valant 300 Po au total, pour des sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Strazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft

- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvostholt
- Le Mont Ghakis
- Le Lac Baratok

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Dimanche 16 Eyule 735 18h50

Les compagnons redescendent de la colline. Arrivés au tumulus du guerrier éthéré, les aventuriers entendent la voix les féliciter. Elle rajoute qu'elle a enfin trouvé le « méritant ». Elle demande à Tormac de fouiller sa tombe, afin de récupérer sa lance, « qui a soif de sang ».

En effet, au milieu des ossements, ce dernier déterre une lance métallique, de belle facture. Krygga vérifie que cette arme n'est pas maudite et qu'elle a bien une aura magique.

Après avoir remis la tombe en place, les compagnons retrouvent Adrian, et lui transmettent la gemme. Ils lui apprennent aussi que la menace devrait être éradiquée, ou a minima supprimée sur une longue période.

Sur le chemin du retour, Randal découvre une cache avec des vêtements de facture moyenne (sans aucun autre objet); il décide de les laisser sur place.

Arrivés au Magicien des Vins, les aventuriers ont droit à un festin pour les remercier.

Les habitants de la maison en profitent pour leur donner quelques indices :

- *Le manoir du dragon se nomme Argynvostholt et se situe entre le Magicien des Vins et Vallakí, vers le sud. Un dragon bienveillant y vivait, avant l'arrivée de Strahd. Sa chute a cependant pris place après l'arrivée de ce dernier*
- *Krezk est un bourg fermé sur lui-même, et les habitants sont très méfiants. Les chargements de vins sont souvent laissés à l'entrée du village. C'est là-bas que se trouve l'abbaye Sainte Markovie*
- *Le village inondé de Bérez est un lieu dangereux et maléfique, en lien avec Strahd. Le détruire pourrait diminuer les forces de ce dernier*

Les habitants du lieu expliquent qu'ils essayeront de détruire définitivement l'arbre maléfique, en retournant sur la colline.

Les aventuriers proposent de profiter de leur voyage vers Vallakí pour y livrer du vin. Le patriarche accepte.

Après une bonne nuit de repos et un réveil matinal, Krygga purifie les deux dernières cuves encore empoisonnées. Urwin, le cadet de la famille, prépare le charriot pour le voyage vers Vallakí, avec deux tonneaux de vins.

Toute la troupe part, avec Urwin aux commandes du véhicule. Tormac profite du voyage pour s'harmoniser avec sa nouvelle arme. Randal quant à lui continue sa lecture du livre de Strahd.

Tous espèrent que le voyage se passera sans encombre...

Quêtes possibles :

- Retourner à Vallaki avec le chargement de vin
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyle)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyle
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyle
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Aller à Krezk avec un chargement de vin (en passant par le Magicien des vins)
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst], ainsi que de la lance de Tormac
- Trouver une perle de 100 Po et des pierres précieuses valant 300 Po au total, pour des sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)

- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvostholt

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante-quatrième séance (27/11/2023)

Dimanche 16 Eyule 735 17h46

Les compagnons avancent lentement dans la forêt. Arrivés sans encombre à une trentaine de mètres de l'arbre, Randal lance un premier trait de feu vers l'être maléfique.

Celui-ci semble réagir à cette agression. Trois végétaux sortent de leur camouflage. Ils sont rapidement supprimés.

Un deuxième trait de feu fait apparaître neuf autres arbustes vivants, suivis par trois derniers végétaux. Les aventuriers attaquent l'arbre et ses alliés. Malgré des jets d'échardes ou autre résine rougeâtre, les ennemis tombent les uns après les autres.

L'arbre pousse un cri strident, effrayant les compagnons. Ils arrivent cependant à anéantir l'arbre de Gulthias, après un petit cocktail molotov de Krygga.

Afin d'augmenter les chances de disparition du géant maléfique, les aventuriers prennent le temps de couper les racines noires reliant l'arbre à la statue.

Une pause bien méritée leur permet de se requinquer, avant d'entreprendre une descente de la colline...

Quêtes possibles :

- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Arrêter le rituel qui sera exécuté le soir même (et rediscuter avec l'être éthéré)
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :

- Une pipe en bois
- Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
- Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante et troisième séance (7/11/2023)

Dimanche 16 Eyule 735

Le combat contre les plus puissants hommes des bois continue.

Après avoir subi quelques autres sorts maléfiques, les aventuriers arrivent à supprimer ces trois derniers adversaires. La fin du combat les a amenés à l'autre extrémité du cercle de pierre. Ils voient depuis cette seconde entrée un petit bois au loin, avec des arbres et épineux malades, un peu en contrebas du cercle.

Les morts ne portent que trois bâtons qui se révèlent non magiques. Ces derniers sont récupérés par Randal.

Pendant qu'Hermione surveille les environs, Krygga lance un sort de détection de la magie et parcourt les lieux. En passant devant la statue, qui ressemble fortement à Strahd, elle détecte un objet magique au niveau de la poitrine de celle-ci.

La statue est en lien avec le sol via des racines noires venant du sud, direction donnant vers la forêt.

Quelques traits de feu ont raison de la statue, qui tombe en morceaux. Une gemme translucide de la taille d'un grand œuf, d'où émane une lueur verte, est ramassée par Krygga.

Avec réflexions, les aventuriers en profitent pour s'approcher du petit bois. Celui-ci se compose de bosquets et d'un grand arbre, vers lequel se dirigent des racines noires issues de la statue détruite.

Elanör explique que cet arbre doit être un arbre maudit Gultias, ensorcelé par des druides malfaisants. Et c'est de lui que sont issus les nielleux et autres plantes vivantes récemment rencontrés. De légers mouvements dans les fourrés semblent indiquer que de tels êtres vivent à proximité.

En cette fin d'après-midi (17h30), les aventuriers avancent doucement vers l'orée du bois, prêts pour un nouvel âpre combat.

Quêtes possibles :

- Survivre au combat à venir
- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Arrêter le rituel qui sera exécuté le soir même
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)

- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan

- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante et deuxième séance (5/10/2023)

Dimanche 16 Eyule 735, 16h31

Les aventuriers sont à l'orée du cercle de pierres. Hermione passe une tête au-dessus de ce dernier, et voit le bersecker proche de l'entrée, puis six autres êtres des bois proches de la statue.

Ils décident d'avancer doucement et amicalement vers l'entrée, avec Élanör toujours déguisée en être des bois.

Arrivés à l'entrée, le bersecker se méfie, mais est rapidement supprimé.

Un combat s'engage contre les six autres druides (deux étant différents des précédemment éliminés).

Les décès s'enchaînent, grâce à la fougue de Tormac, les coups d'épées d'Élanör et la magie de Randal. Krygga préfère courir de son côté...

Les six adversaires succombent.

Cependant, trois autres druides arrivent depuis la seconde entrée, dont un qui semble être le grand chef du lieu.

Ce dernier envoie un éclair de foudre sur les aventuriers. Le combat est beaucoup plus équilibré, et les compagnons s'emploient à se rapprocher de leurs adversaires.

L'issue du combat reste indécise...

Quêtes possibles :

- Survivre au combat en cours
- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Arrêter le rituel qui sera exécuté le soir même
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Éviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Quarante et unième séance (17/09/2023)

Dimanche 16 Eyule 735, 14h06

Les aventuriers continuent leur montée de la colline. La patrouille à trois humains n'ayant pas été rencontrée, la prudence reste de mise.

Après quinze minutes de marche, une nouvelle embuscade se tient. Un druide et deux berseckers succombent sans alerter leurs camarades.

Le troisième niveau de la colline est atteint, où un quatrième groupe de deux hommes des bois subit le même sort.

Les compagnons arrivent enfin près du plateau de la colline. L'entrée du cercle de pierre se situe à une quinzaine de mètres du début de la pente. Elle est protégée par deux druides et deux berseckers.

Elanör se déguise en un des druides décédés. Elle rameute trois des hommes des bois sur le chemin, où une cinquième embuscade se passe encore sans encombre.

Un premier coup d'œil montre que le dernier garde n'est plus présent à son poste. Un combat plus frontal risque de prendre place...

Quêtes possibles :

- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Arrêter le rituel qui sera exécuté le soir même
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]

- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovitch (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovitch (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Dimanche 16 Eyule 735, 11h11

Les compagnons étudient le terrain, avec l'aide d'Hermione :

- *La colline est entourée d'un chemin en spirale sur quatre niveaux*
- *Ce dernier est entouré de tumulus en pierre, possiblement des monuments funéraires*
- *Sur le plateau, se trouvent un cercle en pierre, contenant une grande statue humanoïde en cape, et un bosquet*
- *Un chemin monte tout droit, mais il est très pentu*

Après avoir vérifié qu'aucun mouvement récent n'a pris place à l'orée de la forêt, les aventuriers avancent en laissant Adrian derrière eux, celui-ci leur conseillant de surveiller le ciel. Les arbalètes sont de sortie.

Un amoncellement irrégulier, possiblement une construction, est visible au pied de la colline. Il s'agit de trois dalles sculptées incrustées de runes, dont une plus sombre, entourées d'autres dalles dressées. Au sommet de la dalle sombre, un corbeau avec le bout des ailes blanc. Il s'envole en faisant des cercles dans le ciel.

Une voix se fait entendre des aventuriers : elle a « longtemps attendu ceux qui en seraient dignes ». Une brume prend forme humaine :

- *Elle représente un homme grand et très musclé, avec de longs cheveux, la poitrine à moitié dévêtue, un barbare avec un seul œil et une lance en main*
- *Il a vécu il y a des centaines / un millénaire d'années, avant l'existence même de la Barovie. C'était alors Céranos, avec une race d'hommes nommée Delmort, dont le roi Dostron, a été battu par l'ancêtre de Strahd*
- *Les Martikov sont les descendants des Rosanas*
- *Le comportement des aventuriers converge avec les souhaits de l'être éthéré*
- *Depuis Strahd, il y a eu un schisme parmi les druides. Ceux contre Strahd ont été disséminés loin de la Colline. Les autres, les Infidèles, ont volé la gemme et doivent réaliser ce soir un rituel impie, possiblement en présence d'un émissaire de Strahd*
- *L'homme de brume conseille deux options aux compagnons : attaquer dès à présent malgré les patrouilles, ou attendre la nuit, après 17h30/18h. Il ne connaît pas un moyen de monter discrètement en haut de la colline (tunnel ou autre)*
- *La défaite des hommes des bois au Magicien des Vins a poussé les druides à avancer la tenue du rituel*

Après avoir remercié leur nouvelle connaissance, les aventuriers lancent Hermione autour de la Colline. Elle y voit deux patrouilles, respectivement de deux et trois humains. Quatre autres hommes des bois surveillent l'entrée du cercle, lequel est occupé par cinq ou six autres humains. Le cercle fait 80 mètres de diamètre, et les pierres qui l'entourent mesurent entre 1.5 et 3 mètres de haut

La première patrouille se trouve à deux cents mètres des compagnons. Ils tendent une embuscade, et écrasent les deux berseckers venus à leur rencontre. Ils portaient une corne sur eux, qui aurait pu permettre de lancer une alerte.

Après un nettoyage de la zone, les aventuriers repartent de l'avant. Un éclair frappe le haut de la colline.

Une nouvelle embuche permet de décimer une autre patrouille de deux humains, un druide et un bersecker, eux aussi porteurs d'une corne.

Après un nouveau nettoyage, les compagnons sont prêts à repartir vers les sommets...

Quêtes possibles :

- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Arrêter le rituel qui sera exécuté le soir même
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrivich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Étang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 15 Eyule 735, 21h00

Les aventuriers et les adultes de la maison se retrouvent dans la salle à manger. Une longue discussion s'engage lors du dîner :

- *Depuis longtemps, il pouvait y avoir des rencontres inamicales avec les êtres des bois aux abords de la propriété, mais les actes hostiles ont monté en intensité sur le dernier mois. Cela n'est pas dû à des agissements contre la forêt de la part des habitants de la maison*
- *Le Magicien des vins existe depuis plusieurs décennies et générations. Il a été fondé par un magicien, et trois gemmes magiques permettant la production de vins malgré les mauvaises conditions climatiques de la région*
- *Ces gemmes sont potentiellement source de ces attaques récentes, et à présent les trois gemmes ont disparus... Si à minima une d'entre elles n'est pas retrouvée rapidement, ce sera la fin de la propriété et donc de la production de vin dans la région*
- *Une première gemme a disparu il y a longtemps (une dizaine d'années), ce qui avait conduit à une baisse de la qualité du vin (et l'arrêt de production de champagne)*
- *Depuis un mois, les agissements issus de la Colline d'Antan (dont sont originaires les êtres de bois) se sont accrus. Il y a trois semaines, une deuxième gemme a été volée lors d'une attaque de grande intensité. Les voleurs se sont enfuis vers Bérez, une zone particulièrement dangereuse de Barovie*
- *Puis, il y a une semaine, des êtres des bois et des végétaux sont arrivés. Les habitants de la maison ont pu se défendre quelques jours avant que la troisième gemme ne disparaisse à son tour, dans les mains d'êtres des bois. Les végétaux étant de plus en plus nombreux, la famille Martikov a dû fuir la propriété et se réfugier dans les bosquets*
- *La zone de froid dans la cave a pour origine une source naturelle, à éviter cependant*
- *Le vin est vendu à travers toute la Barovie, dans les différentes zones d'habitation*
- *Personne ne devait être au courant de l'origine magique de la production*
- *La Colline d'Antan est à trois heures de marche vers le sud. C'est un lieu de vénération druidique, existant avant l'avènement de Strahd; une colline de taille importante avec des tumulus et des monolithes de pierre*
- *Les aventuriers seraient remerciés, de ramener la gemme volée s'y trouvant. Ils pourront juger sur place de la pertinence d'éradiquer la menace qui pourrait continuer à peser sur la propriété viticole*
- *Bérez est une zone dangereuse fréquentée par des êtres maléfiques, dont une sorcière très puissante. Pour s'y rendre, il faut presque revenir à Vallaki, en prenant à droite, plein sud, au niveau du passage de la rivière. Il faut compter une demi-journée à partir de Vallaki*
- *La famille Martikov ne connaît pas spécialement de corbeau aux ailes bleues. Leurs corbeaux permettent de passer des messages à ce « bon à rien » d'Urwin, dit le père Davian*
- *Aucun garçon, pouvant être un des trois orphelins disparus de l'orphelinat, n'a été vu près de la propriété récemment*
- *Le lieu associé à un dragon doit être le Manoir d'Argynvost, situé vers Vallaki, en prenant vers le sud-ouest*
- *Personne ne connaît de lieu associé à l'ambre*
- *Rictavio est un montreur de marionnettes connu, qui se produit plutôt à Vallaki*

Pour aller à l'Abbaye de Krezk, il faut traverser le pont de la rivière du corbeau, à l'entrée du chemin menant à la propriété. Puis marcher deux heures. C'est un lieu reclus et étrange, habité par des âmes humaines ; qui s'abreuvent à l'occasion de vin

Il est décidé que les aventuriers se rendront dès le lendemain à la Colline d'Antan, en compagnie d'Adrian.

Lors de la discussion, les aventuriers parlent aussi des fioles trouvées (vides et pleines) et du fait qu'au moins un druide ait fouillé dans une cuve. Le contenu n'est pas déterminé sur le moment, Tormac se trouvant à avoir une démangeaison après avoir mis une petite goutte du liquide sur sa main. Stéphanie propose un possible empoisonnement des grandes cuves. Il est décidé de vérifier cette théorie le lendemain matin grâce un sort de détection de poisons, que doit « réviser » Krygga.

Avant de s'endormir dans le couloir au-dessus des cuves, Adrian vient faire une dernière demande aux aventuriers, celle de donner des nouvelles de la famille à Urwin. Davian a un grief envers son fils, car la première gemme a disparu alors qu'il était de surveillance un soir, surveillance qu'il a peut-être négligée pour voir sa fiancée Danika.

Après une bonne nuit de sommeil, en ce dimanche 16 Eyule 735, Krygga lance un sort de détection de poisons et découvre que les trois cuves ont bien été empoisonnées par un poison très violent et mortel (de type « contact et injection »). Elle purifie la cuve du milieu, en attendant de finir le travail le soir même, si la journée se déroule bien.

Après un petit-déjeuner, le groupe part en direction de la Colline d'Antan, accompagné d'Adrian.

Après une marche prudente, les aventuriers arrivent près de la Colline. Celle-ci a été travaillée, et s'élève sur quatre niveaux. Un chemin très escarpé monte en ligne droite, tandis que d'autres chemins concentriques sont longés de dolmens.

Il est 11h09 et un nouveau lieu va bientôt basculer de côté de la lumière...

Quêtes possibles :

- Ramener la gemme de la Colline d'Antan et éventuellement éradiquer la menace s'y trouvant
- Purifier les deux autres cuves de vin
- Ramener la gemme se trouvant possiblement à Bérez
- Donner des nouvelles de la famille à Urwin, de la part d'Adrian
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva (et se rendre dans le lieu d'ambre et à Krezk)
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)

- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Lieux existants en Barovie :

- Le village de Barovie
- L'Etang de Tser (Mme Eva)
- Le Château de Ravenloft
- Le moulin Durst
- Vallaki
- Le Magicien des vins
- Bérez
- La Colline d'Antan
- Krezk
- Le Manoir d'Argynvost

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Trente-huitième séance (30/05/2023)

Samedi 15 Eyle 735, 19h00

Les aventuriers se retrouvent dans la cave du Magicien des vins. Ils y affrontent cinq arbustes humanoïdes et un être des bois, qui fait éclater un casier de bouteilles avec une vague tonnante.

Les adversaires tombent rapidement au sol. L'être des bois avait un bâton (récupéré par Randal) et deux fioles vides avec le même type de résidu que dans celles déjà trouvées.

Une visite de la cave met en avant un froid inexplicable et du givre sur les parois du fond de la cave. Ainsi que quelques bouteilles entières et trois tonneaux « Purée de raisin ».

Une détection de la magie ne fait apparaître de la magie, de type transmutation, que sur le premier bâton récupéré. Pour utiliser un tel bâton, il faudrait qu'un des aventuriers arrive à s'harmoniser avec ce dernier, avec potentiellement des effets négatifs. Aussi, est-il décidé d'y mettre le feu (avec un sort de Randal). Le bâton s'enflamme et une plainte résonne, avant que cela ne se transforme en un hurlement inhumain.

Remis de cet événement des plus désagréables, les aventuriers finissent la visite de la maison. Ils remontent au rez-de-chaussée. Ils y découvrent un atelier de soufflerie de verre, qui donne sur l'extérieur. Ils décident d'investir enfin la salle principale, avec les grandes cuves de vin.

Etonnamment, ils ne trouvent initialement pas la trace d'ennemis. Cependant, dans une des grandes cuves, une ouverture a été créée. Les dernières brindilles vivantes s'étaient réfugiées dans cette cuve, mais elles sont toutes inanimées, comme foudroyées par la destruction du bâton magique.

D'autres portes sont à ouvrir : elles donnent sur un stock de tonneaux vides, un atelier de fabrication de tonneaux et une petite salle de rangement avec des sandales en bois.

Dans la chambre du haut, d'où des bruits se faisaient entendre précédemment, les aventuriers retrouvent les deux derniers homme et femme des bois. Malgré quelques sorts de leur part et l'essai de les capturer vivants, ils passent aussi de vie à trépas (en laissant deux autres fioles vides).

La maison vidée de ses assaillants, les aventuriers ressortent de cette dernière et réalisent que les brindilles qui les avaient attaqués dans les vignes ont aussi toutes décédées.

Les compagnons retournent au bosquet, retrouver la famille Martikov pour leur annoncer la bonne nouvelle.

Tout le monde peut rentrer dans la demeure, et un dîner prend place dans la salle à manger...

Quêtes possibles :

- Discuter de la libération du Magicien des vins (et rajouter un bâton normal chez Randal)
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyle)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyle
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyle
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyle)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre

- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Définir précisément la nature des trois petites fioles au liquide brun/rouge et le bâton de l'être des bois
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Samedi 15 Eyle 735, 17h00

Les aventuriers se retrouvent dans la maison. La porte ne pouvant être fermée à clé, ils utilisent une barre pour la barricader. Les fléaux essaient pendant quelques minutes de entrer, sans succès.

Un sort de corde enchantée permet aux compagnons de se cacher dans une zone extra-dimensionnelle. Ils voient depuis cet espace, un druide et une dizaine d'arbustes parcourir le couloir, sans doute à leur recherche.

Après quarante-cinq minutes, les aventuriers redescendent dans le couloir. Un sens divin montre qu'aucun mort-vivant ou fiélon ne doit se trouver dans la demeure.

Ils montent alors le long de la rampe située au bout du couloir. Celle-ci donne accès au premier étage au-dessus du quai de livraison, avec un treuil et un espace vide pour monter les tonneaux.

Un être des bois se trouve au fond de la salle; il est barbu et a la tête peinte en rouge. Et il tient un bâton. Hermione vole vers l'extérieur, pour vérifier qu'il est bien seul.

Krygga décide d'ouvrir une porte adjacente avant de se reprendre et d'ordonner à l'homme de lâcher son bâton; sans succès. Une bataille s'en suit. Se croyant entouré, l'être des bois résiste, un court instant seulement.

Elanör ramasse trois petites fioles au liquide brun/rouge ainsi que le bâton, seules richesses du mort. Il s'agit d'un bâton en bois carbonisé, spongieux, d'où sort de la fumée !! De plus, il est enduit de sang. La demi-elfe prend un vieux chiffon pour pouvoir continuer à tenir le bâton.

Elanör passe ensuite par la porte déjà ouverte et y découvre une grande salle avec plusieurs cuves.

Revenant dans le couloir, les aventuriers se risquent vers la deuxième porte présente dans la salle de chargement. Elle donne dans un nouveau couloir et une nouvelle porte. Celle-ci permet d'accéder à une grande salle à manger, avec trois autres portes : un garde-manger, une chambre à coucher avec un berceau et des papiers pour la gestion de l'exploitation, et un troisième couloir.

Ce dernier donne sur trois portes tout en surplombant les cuves, la séparation étant réalisée par un petit muret de cinquante centimètre. Randal, rampant sous forme gazeuse, voit dans la grande salle un autre être des bois penché sur une des cuves, et à l'opposé de la salle, un fléau qui se cache sous une autre cuve.

Des corbeaux se trouvent au plafond, la salle possédant des ouvertures vers l'extérieur.

Deux des portes du couloir donnent sur des chambres vides. Pouvant entendre depuis la troisième porte, celle du fond, des bruits de mouvements, Randal préfère revenir auprès de ses compagnons.

Le groupe décide de faire demi-tour et descendre au sous-sol, par les grandes rampes. A l'approche de l'obscurité, Tormac bénéficie de la vision dans le noir.

Les aventuriers rentrent dans une grande cave très froide, de trois mètres de hauteur, avec des piliers, de la brume, et des casiers pour bouteilles de vin.

Quelqu'un se trouve derrière ces derniers et commence à marmonner un sort. Un nouveau combat risque de prendre place...

Quêtes possibles :

- Finir de libérer le Magicien des vins
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) le 18 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Définir précisément la nature des trois petites fioles au liquide brun/rouge et le bâton de l'être des bois
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Péetrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)

- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Vendredi 14 Eyle 735, 16h40

Un dernier échange avec Danika prend place :

- *Le Magicien des vins est la seule source de vins en Barovie*
- *Il appartient à la famille Martikov*
- *Le meilleur cru du Magicien des vins n'est plus disponible (?)*
- *Le père Davian, veuf, est en froid avec son fils Urwin*
- *Outre le père et Urwin, il y a Adrian, le fils aîné, Elwire le plus jeune fils, ainsi que Stéphanie la fille mariée avec des enfants*
- *Les aventuriers ne seront pas accompagnés, mais auront un corbeau messager (qui prendra des décisions tout seul ...)*
- *Pour la route, il faut suivre la route principale pendant une demi-journée, et juste avant de passer une rivière, il faut prendre à gauche vers l'Ouest (plutôt que le N-O pour la route principale). Après des bois, une intersection vers l'Ouest mènera à la propriété*
- *Danika transmettra un message (écrit par les aventuriers) à Ismark*

Les aventuriers s'endorment et se réveillent tôt. Après un petit déjeuner rapide, ils sortent par la porte Ouest. Le voyage se déroule sans encombre, avec l'apparition temporaire d'une nuée de corbeaux, et un déjeuner près de la rivière.

A la sortie des bois, une faible brume se répand sur la prairie. A 15h15, les aventuriers arrivent au croisement donnant directement sur la propriété Martikov. En s'approchant lentement et discrètement, ils aperçoivent en amont de la maison un bosquet avec un homme d'âge moyen, habillé de vert sombre. Il s'agit d'Adrian le frère aîné d'Urwin.

Avec toute la famille Martikov, il y a Dag le mari de Stéphanie et quatre enfants (un adolescent, deux enfants et un bébé). Ainsi que des corbeaux. Ils vivent tous dans le bosquet, car cela est plus sûr.

En effet, la propriété a été prise d'assaut récemment par des êtres maléfiques, plusieurs dizaines de fléaux végétaux et quelques êtres des bois.

Les fléaux végétaux sont créés magiquement; ce sont des arbustes humanoïdes d'un mètre de haut (et parfois un peu plus). Les êtres des bois vivent depuis très longtemps au fond des bois.

Depuis quelques années, la maison a été soumise à des attaques répétées, avant de céder. A présent, les fléaux sont un peu partout sur la propriété, et il y a en particulier un être des bois plus grand, avec un bâton qui pourrait potentiellement commander les arbustes humanoïdes.

Les aventuriers repartent et se rapprochent de la maison, située à 300 mètres, en hauteur. Cette dernière est un bâtiment en pierre, avec un étage, un quai de chargement, une terrasse, une écurie et une tour à l'arrière de la bâtisse. Deux petites remises se trouvent un peu à l'écart.

Les aventuriers essayent d'avancer furtivement sur des chemins creusés entre les vignes. Cependant, des corbeaux s'élèvent, car des formes sombres s'approchent. Des fléaux commencent à encercler les aventuriers, qui sont obligés de se rabattre vers la maison. Ils sont même blessés par des coups de griffes végétales. Arrivés au quai de chargement, ils décident de rentrer dans la bâtisse et referment la porte devant les fléaux. Ils se retrouvent dans un petit couloir.

La libération du Magicien des vins va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Libérer le Magicien des vins
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyule)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyule
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyule)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)
- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrouch (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Martikov, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)
- Famille Martikov du Magicien des Vins (Davian, Adrian, Elwire, Stéphanie, Dag et quatre enfants)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)

- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?



Vendredi 14 Eyle 735, 0h00

La suite de la soirée se passe au 1er étage du château, dans une grande salle, avec un trône et de la musique. Rahadin excuse à nouveau Strahd pour son absence.

Pendant que Tormac goûte les biscuits proposés, Randal danse avec Anasthasia :

- *Elle a plusieurs siècles*
- *Elle est issue d'une famille noble de Vallaki*
- *Strahd a plusieurs mariées (dans la salle)*
- *Strahd n'a pas de lien avec le baron de Vallaki*

Ludmilla refuse un tour de danse. Elle précise juste qu'elle a aussi plusieurs siècles et qu'ils reçoivent peu de visiteurs.

Strahd ne pouvant venir avant quelques heures, Rahadin propose aux aventuriers de retourner dans la chambre, se reposer. Ces derniers y retrouvent leurs affaires.

Tormac en profite pour raconter qu'il a vu, au travers d'une porte mal fermée, lors de la recherche du vin, un homme pendu par les pieds, qui se vidait de son sang dans un bac.

Elanör avait remarqué que Strahd ne mangeait pas et buvait un autre liquide, plus rouge.

Elle a de plus reçu un message de Natacha. Au moment de s'endormir pour récupérer des derniers jours, cette dernière toque à la porte :

- *Elle propose son aide (acceptée)*
- *Elle explique que le château a plusieurs niveaux jusqu'aux tours, plusieurs niveaux dans les tours et plusieurs niveaux en sous-sol. Les étages les plus dangereux sont ceux tout en haut et ceux tout en bas*

Les aventuriers dorment un peu, avant que Rahadin ne vienne, en expliquant que les invités doivent partir avant l'aube (une tradition). Strahd attend les aventuriers dans le hall.

Ce dernier rappelle qu'il faut éviter certaines régions, dangereuses. Au moment du départ, il revient sur le fait que les aventuriers soient venus seuls. Mais rajoute que cet oubli a été corrigé.

En effet, Irina apparaît, les yeux dans le vague. Strahd précise que des noces prendront place dans un mois.

Avec cette vision des plus choquantes, la calèche part et ramène les aventuriers à l'orée du village de Vallaki. Ils attendent en dormant que les portes s'ouvrent. Randal a récupéré tous ses points de vie !

De retour dans l'auberge, les aventuriers récupèrent le livre de Strahd, lors d'une discussion avec Danika. Ils apprennent que :

- *Il y a peu de lieux propices pour le vin (mais abondant pour le Magicien du Vin)*
- *Pour un voyage vers le Magicien du Vin, il faut partir tôt le matin*
- *Danika va voir si une de ses connaissances accompagnera les aventuriers*

Randal reprend momentanément la lecture du livre de Strahd.

Vers 11 heures, les aventuriers se rendent à la demeure du Baron, pour comprendre ce qui s'est passé durant la nuit. Izek accuse initialement les aventuriers des méfaits. Après une mise au point, il cherche le seul témoin, un domestique nommé Arvik, cuisinier de son état. Des êtres

maléfiques sont entrés et ont tué un autre domestique, Anton. Arvik s'est retrouvé vers minuit, dans une forme d'obscurité enlevant toute visibilité, puis après un cri d'Anton, il a aperçu la silhouette d'une femme avec un masque en forme de crâne, alors qu'Irina dormait dans la chambre d'à côté.

Les aventuriers conviennent avec Izek, qu'ils enquêteront sur la disparition d'Irina.

De retour à l'auberge, Randal reprend la lecture du livre de Strahd, sans gain immédiat.

Les aventuriers demandent à Danika de prévenir Magda qu'ils pourraient être présents vers le 18 Eyle pour la transaction prévue.

Un voyage vers l'Ouest se prépare...

Quêtes possibles :

- Rendre à Randal ses dagues
- Prévenir Ismark de l'enlèvement de sa sœur ?
- Découvrir la raison du non approvisionnement du vin, par le Magicien des vins (père d'Urwin)
- Finir de parcourir le livre de Strahd
- Sauver Irina des griffes de Strahd, avant un mois (à partir du 14 Eyle)
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyle
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyle
- Eviter la prochaine fête de Vallaki (le 17 Eyle)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins Hans, Laslo et Trans
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Strahd
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Strahd
- Les deux invitations de Strahd

Alliés possibles :

- Ismark et Irina (village de Barovie)

- Père Donovich (village de Barovie)
- Mme Eva (Vistani)
- Père Pétrovich (Vallaki, frère de la femme du baron)
- Claudia Bélasco (directrice), Milivoj, Myrtle, Stella Wachter (orphelinat de Vallaki)
- Rictavio
- Urwin et Danika Markovic, et leur confrérie (auberge de Vallaki)
- Natacha (femme de Strahd)

Rencontres :

- Baron Vallakovich (sa femme Lydia et son fils Victor), Izek Stazni (Vallaki)
- Magda et Drogomir (Forge ébréchée de Vallaki)
- Lukrech (tanneuse de Vallaki)
- Arcus Stephanovich (apothicaire de Vallaki)
- Blinski (Jouets, Vallaki)
- Strahd (Vassili Von Holz), Rahadin (son chambellan et beau-frère), Natacha, Ludmilla, Anastasia, Echère (, Sergeï son frère et Tatyana son amour)

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Qui est la femme avec un masque qui a enlevé Irina ?

Jeudi 13 Eyle 735, 18h00

Les aventuriers sortent du village. Après 30 minutes de marche, ils attendent au bord de la route. Dans le ciel, un corbeau fait des ronds.

Après près de deux heures d'attente, une calèche sans cocher s'approche. Les compagnons grimpent dans le véhicule, qui les conduit étonnamment rapidement, en moins d'une heure, jusqu'au château de Ravenloft. Quelques fenêtres y sont allumées.

La porte d'entrée est grande ouverte, et illuminée. Les doubles portes donnent sur un petit hall, puis sur une grande salle voutée. Après avoir fourni « les yeux dans le noir » à Tormac, les quatre aventuriers franchissent le pas de la porte.

Rahadin, l'elfe, les accueille. Aux murs, quelques fresques florales. Arrivent Natacha et Escher, une femme très pâle et un homme pâle efféminé. Strahd étant occupé, Rahadin propose aux invités de se changer, pour avoir des habits dignes des circonstances.

Les aventuriers montent des escaliers et se retrouvent devant une porte au 3e étage. Une trappe se trouve au sol, et cloué au mur un tableau de Strahd en armure.

Une femme, Ludmilla, les reçoit et les amène dans une chambre où se trouvent différents vêtements de belle facture. Les aventuriers s'habillent, Krygga gardant cependant son armure. Les dagues de Randal se retrouvent dans les bottes de Tormac et de la demi-orc. Les aventuriers entreposent leurs affaires dans cette chambre.

En redescendant au rez-de-chaussée, les compagnons croisent une autre femme vampire, nommée Anastrasya. Des portes s'ouvrent sur un salon, où Strahd joue de l'orgue.

Une discussion puis un repas prennent place :

- *Strahd leur apprend qu'il y a une « triste malédiction », qui amène des personnes de manière fortuite dans sa région (et qu'il n'est pas à l'origine de leur arrivée). Il s'intéresse particulièrement aux personnes avec des capacités magiques*
- *Il apprécie le temps (météorologique) de Barovie*
- *Strahd va apporter son aide aux aventuriers, contre les agressions de la guenaude restante*
- *Il vit ici depuis plusieurs centaines d'années. Le château a été construit pour sa famille*
- *Son père, le roi, et sa mère sont morts. Il doit se recueillir ce soir devant la tombe de sa mère, qui se trouve dans la crypte du château*

Strahd quitte les aventuriers après le dessert. Il leur demande de ne pas attaquer les personnes présentes dans le château. Et précise qu'il reviendra les voir en fin de soirée.

Lors du repas, Tormac s'est éclipsé momentanément pour aider Escher à rapporter un tonneau de vin. Et Elanör se retrouve étonnamment avec un message dans la main.

Rahadin apprend aux aventuriers que :

- *Des « sujets » vont et viennent de par les contrées et ramènent divers produits au château*
- *Il est le chambellan de Strahd depuis très longtemps; c'est en fait son demi-frère et il lui est très fidèle*
- *Strahd a été en charge de l'armée de son père, le roi Barov, d'où le nom de la région*

Il est minuit. La soirée dans le refuge du prince vampire va se poursuivre...

Quêtes possibles :

- Revenir vivants du dîner avec Strahd, récupérer leurs affaires, et rendre à Randal ses dagues
- Finir de parcourir le livre de Strahd, après l'avoir récupéré
- Accepter ou non de rentrer au service du baron
- Passer voir Irina sans chaperon
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
 - ~~Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)~~
- Les deux invitations de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?



Jeudi 13 Eyule 735, 10h48

Les aventuriers prennent la route du retour vers Vallaki, sans faire de pause déjeuner. Vers 16h, ils arrivent à l'orphelinat de la ville.

La directrice veut bien prendre Myrtle avec elle, au moins pendant quelques temps. Pour la remercier, les compagnons lui remettent les pierres précieuses trouvées au moulin.

En sortant de la bâtisse, un vieil homme alpage le groupe et leur explique que de la magie noire (et des éclairs violets) prend place dans la maison du bourgmestre.

Les aventuriers s'arrêtent au magasin d'arme pour équiper Tormac d'un bouclier.

Ils envisagent de dîner rapidement à l'auberge, avant d'aller au village des Vistanis, afin de pouvoir se rendre auprès de Stradh. Cependant, lorsqu'ils s'assoient à leur table habituelle, une discussion s'engage avec Urwin et sa femme. Afin de dîner rapidement et d'être au calme, les échanges se poursuivent dans la chambre des aventuriers.

Les Martikov leur apprennent :

- *Ils appartiennent à une confrérie opposée à Stradh, qui est présente dans toute la Barovie*
- *Ils ne savent pas si Stradh les laisse faire ou s'il n'a pas connaissance de leur existence*
- *Ils proposent que les aventuriers et leur confrérie partagent toutes informations utiles*
- *Les fiélones combattues au moulin sont des guenaudes, et elles peuvent se déplacer dans le plan astral et blesser depuis ce lieu leurs ennemis (via des pensées cauchemardesques). Ils se renseigneront sur un moyen de s'en prémunir. Il est possible que Stradh ait une ascendante sur tous les êtres malfaisants de Barovie*
- *Aller au village des Vistanis ne leur semble pas spécialement pertinent si le but est de se rendre chez Stradh. Attendre à l'extérieur du village devrait suffire*

Les aventuriers acceptent ce pacte d'amitié. Avant de partir pour un dîner autrement plus dangereux, ils décident d'ailleurs de leur confier le livre de Stradh emmitoufflé dans un sac.

Quêtes possibles :

- Aller dîner avec Stradh
- Si nécessaire, soigner Randal
- Finir de parcourir le livre de Stradh, après l'avoir récupéré
- Accepter ou non de rentrer au service du baron
- Passer voir Irina sans chaperon
- Retourner voir Myrtle quelques jours après le 13 Eyule
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)

- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
 - ~~Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)~~
- Les deux invitations de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?



Trente-deuxième séance (05/02/2023)

Mardi 11 Eýule 735, 19h03

A l'aide de sorts effrayant les fiélones, le combat tourne rapidement à l'avantage des aventuriers.

La vieille, déjà blessée précédemment, succombe rapidement. Tout comme sa fille Bella. La deuxième fille réussit au final par fuir, via le nuage de fumée habituel...

Les deux mortes ont explosé à l'heure fatidique et leurs corps se sont auto-consommés.

La présence fiélone, diffuse, reste cependant présente dans le tonneau. Il est sorti du moulin par les compagnons. Il contient un liquide semi-organique, du lichor démoniaque. Ce dernier ne brûle pas. Aussi, les aventuriers décident-ils de vider le tonneau dans l'herbe.

La petite Myrtle n'apporte guère d'informations complémentaires (pas de visite d'étrangers).

Les aventuriers se lancent dans une fouille poussée, pendant qu'Hermione fait le guet au-dessus du moulin.

Rien d'intéressant ne se trouve dans le moulin, à part six pierres précieuses cachées dans le lit des trois femmes. Cependant, dans les cages qui emprisonnaient les enfants, se trouvent des miettes de pâtisserie (peut-être pour leur faire prendre du poids) et dans les sacs de farines, se trouvent une poudre contenant des morceaux d'os.

Les aventuriers se rendent au RdC, afin de se reposer. Vers 20h30, du bruit se fait entendre à l'extérieur : il s'agit d'une calèche noire tirée par des chevaux (sans présence de cocher). Elle attend patiemment.

Les aventuriers s'organisent pour dormir avec un double tour de garde. Vers 22h, la calèche repart.

Mercredi 12 Eýule 735, 10h30, les aventuriers et Myrtle se lèvent. Randal a passé une très mauvaise nuit : sans récupérer ses sorts et avec une perte de points de vie...

La jeune fille ne voulant pas retourner chez ses parents, le groupe s'apprête à partir en direction de Vallaki, pour la confier à l'orphelinat. Une lettre est plantée dans la porte d'entrée : Stradh menace les aventuriers, pour les pousser à venir dîner avec lui dans les trois jours qui viennent...

Quêtes possibles :

- Ramener la fillette à l'orphelinat (et donner de l'argent ou le moulin ?)
- Aller (ou non) dîner avec Stradh
- Si nécessaire, soigner Randal
- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Accepter ou non de rentrer au service du baron
- Passer voir Irina sans chaperon
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eýule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins

- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Les 6 pierres précieuses du moulin
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
 - ~~Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)~~
- Les deux invitations de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Mardi 11 Eýulé 735, 10h45

Ne souhaitant pas arriver trop tard au moulin, les aventuriers décident de prendre une journée de repos tout en se consacrant à un peu de lecture (Stradh est tourmenté, revoyant d'anciens visages familiers dans la population de Barovie...). L'invitation à dîner de Stradh étant de fait ignorée...

Après une nuit de sommeil et un petit déjeuner, ils se préparent à partir sous un ciel gris sans pluie. Urwin Markovic les met en garde, le moulin étant réputé comme être un des lieux les plus démoniaques de la région.

Après une marche rapide, le moulin est en vue vers 10h30. Cachés derrière des arbustes à une centaine de mètres de celui-ci, Hermione est envoyée en reconnaissance. Le moulin est sur 4 étages, et il semble y avoir des présences au 1er et 2e étage. Sous forme brumeuse, Randal peut visualiser :

- Une femme au 1er étage, qui fait marcher une meule
- Une femme au 2e étage, avec au moins un enfant en cage

Un plan est établi : attendre la vieille femme sur la route, sous prétexte de lui acheter des tourtes, l'attaquer, puis revenir sous son apparence et avec sa voix pour faire descendre une à une ses deux filles.

L'attente dure longtemps, jusqu'aux environs de 16h45. Après une simili discussion commerciale, les aventuriers attaquent leur ennemie. Cette dernière commence par jouer la pauvre victime avant de se transformer en monstre humanoïde (femelle), au corps bleu/violet, avec des cornes et des dents imposantes...

Après quelques ratés en escrime et d'autres succès magiques, le monstre en mauvaise posture disparaît soudain corps et biens, laissant une fumée violette derrière elle

Un moment désespérés, les aventuriers décident de se reporter sur le moulin. Un nouveau passage d'Hermione laisse à penser que les deux filles sont toujours à leurs activités

Une attaque frontale est lancée. Cependant, il ne reste plus dans le moulin qu'une fillette nommée Myrtle (avec tout au plus une poupée vaudou dans le grenier, et un grand tas de vêtements d'enfants). La femme qui gardait la fillette a soudainement disparu, après avoir peut-être reçu un message.

Myrtle a été donnée aux trois femmes par ses propres parents, qui habitent dans le village de Barovie, avec son frère Rick. Ce dernier a été descendu un jour au 1er étage, et n'est plus réapparu depuis.

Cependant, le sens divin du Paladin amène les aventuriers et la fillette à redescendre au rez-de-chaussée. D'un tonneau fermé, émane une vague aura fiélonne...

Sous le regard de ses collègues prêts à reprendre le combat, Tormac ouvre le tonneau et trois fumées en sortent. Trois monstres violets se matérialisent au milieu des quatre aventuriers. Une nouvelle lutte à mort commence...

Quêtes possibles :

- Nettoyer le Moulin Durst de ses monstres et ramener la fillette

- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Accepter ou non de rentrer au service du baron
- Passer voir Irina sans chaperon
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyule
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Po à l'effigie de Stradh
 - ~~Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)~~
- L'invitation de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Trentième séance (22/01/2023)

Lundi 10 Eyle 735, 17h30

Les aventuriers passent une soirée studieuse (avec un peu de lecture et une revue des objets à vendre le lendemain)

Réveillés de bon matin, ils font le tour du village :

- Rien de notable au cimetière de Vallaki (Sens divin)*
- Il semble que les aventuriers ne peuvent pas grand-chose contre la « maladie » de Stella Wachter (gardée à l'orphelinat)*
- Reçus par le baron, ils se trouvent avec une bourse contenant 100 Po en remerciement des services rendus*
- Une discussion avec Irina, en présence du baron, les laisse dubitatif, malgré ses affirmations que tout va bien. Elle dort au rez-de-chaussée de la maison*
- Rictavio a passé la nuit dans son chariot et semble préoccupé. Selon lui, de par son rôle, Strahd est obligé de respecter sa parole. Il remet en garde les aventuriers contre les Vistani, alliés de Strahd, et qui ont une liberté de déplacement grâce à ce dernier. Il y a un campement Vistani près de Vallaki*
- Le magasin de jouets Blinski contient les pièces vues lors de la fête et quelques poupées (moches), dont une de style Vistani (résultat d'une commande)*
- A la forge ébréchée, un villageois d'un certain âge propose aux aventuriers de tout acheter (hors le pendentif) pour 150 Po. De plus, il propose de revenir dans une semaine pour rapporter le montant adéquat (de 500 Po !!) pour le pendentif, dont une partie potentiellement sous la forme d'une ou deux belles perles*

Il est 10h45 du matin. Les aventuriers se retrouvent beaucoup plus riches et doivent décider de leurs prochaines démarches...

Quêtes possibles :

- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Décider de la participation ou non au dîner proposé par Stradh, le soir du 11
- Accepter ou non de rentrer au service du baron
- Passer voir Irina sans chaperon
- Replanifier la vente du pendentif (contre des perles) la semaine du 17 Eyle
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Le collier avec pendentif, qui vaut 500 patates !! [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
 - ~~Un sac en cuir, avec 24Pe (sans gravure sur celles-ci)~~
- L'invitation de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Vingt-neuvième séance (15/01/2023)

Lundi 10 Eyle 735, 8h du matin

Les aventuriers descendent prendre leur petit déjeuner. Un petit déjeuner rapide, car ils doivent se rendre comme les autres habitants à la place centrale, dès 9h du matin.

La merveilleuse fête du soleil éblouissant peut prendre place :

- *Outre les estrades, les piloris et autre bûcher, des stands ont été installés par les commerçants du village*
- *Arrivée du baron et de la baronne*
- *Une série de spectacles divers et de qualité médiocre*
- *Une prière commune faite par le Père*
- *Un discours interminable du Baron sur la nécessité de l'obéissance de tous*
- *Arrivée d'une escouade de gardes entourant Fiona Wachter et ses fils*
- *Un autre long discours, mettant en avant le rôle d'Izek dans l'arrêt d'un sombre complot*
- *D'autres spectacles*
- *Une pause permettant de faire le tour des stands (avec deux vistanis parmi les spectateurs)*
- *Le retour du baron vers 14h, avec une parade sur un chariot dans les principales rues de la ville*
- *Annonce de la peine capitale contre Fiona Wachter (qui se défend en prônant une paix avec Stradh profitable à tous, et en accusant le Baron de despotisme et son fils Victor de cruauté contre sa fille Stella), suivi de son exécution*
- *Reprise des spectacles*

De gros nuages et la pluie abrègent heureusement tout ceci.

Lors de la visite des stands, les aventuriers ont pu :

- *Prendre un rdv dès le lendemain 11 à 10h30, pour expertiser les pierres précieuses collectées en Barovie*
- *Rencontrer le fabricant de jouets Blinski (jouets à tendance macabre), dont le magasin se trouve près du fabricant de pompes funèbres, et qui ouvre à 10h*

En outre, les nouvelles reçues lors de la journée sont que :

- *la présence de bûcher est rare lors des fêtes du baron*
- *il n'y a pas de prison dans le village*

De retour à l'auberge, pendant que Randal reprend sa lecture, les autres aventuriers en profitent pour boire une bière et discuter avec Danika :

- *C'est le père du baron qui a instauré les fêtes. Il est mort il y a une vingtaine d'années*
- *Il y a peu d'opposants au baron (ils finissent sinon au pilori, soit sous la main d'Izek)*
- *Stradh semble s'occuper peu de Vallaki*
- *Victor sort peu de chez lui et selon les rumeurs, il ne fait pas le bien autour de lui*

Les aventuriers se retrouvent finalement dans leur chambre, pour une nouvelle soirée en Barovie...

Quêtes possibles :

- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Décider de la participation ou non au dîner proposé par Stradh
- Recevoir une récompense du Baron, le 11 au matin
- Passer à l'orphelinat (Stella) et prendre des nouvelles d'Irina
- Passer au magasin de jouet à 10h
- Vendre éventuellement les bijoux auprès de la Forge ébréchée, le 11 à 10h30
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Visiter le cimetière de Valakki (?)
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre, et sur les Vistanis de Vallaki
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, soit 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Po à l'effigie de Stradh
 - Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)
- L'invitation de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Randal passe la soirée à lire le livre de Strahd, dont certaines pages sont abîmées et dont la lecture peut être rendue pénible par le style utilisé.

Certains passages parlent d'un cycle de réincarnation ayant atteint ses limites, ainsi que d'enfants creux, dont le sang n'est pas consommable.

Minuit arrivant, Tormac prend le premier quart, pendant que Randal et Elanör se rendent près de la maison du bourgmestre. Alors qu'Elanör fait le guet, Randal envoie Hermione en éclaireur.

La maison a, au dernier étage, deux fenêtres vers l'avant (d'où est visible une petite lueur) et une fenêtre vers l'arrière.

Les deux premières fenêtres donnent sur une pièce en désordre, avec des meubles, des papiers par terre, un bureau et une forme noire sur une chaise.

A l'inverse, la pièce sur la face arrière n'a pas de lumière et semble vide.

Après vingt minutes dans l'attente d'une possible apparition de lueurs violettes, Randal se transforme en forme brumeuse et monte dans les airs.

La pièce de devant contient, outre une forme humaine qui semble assoupie sur le bureau, trois ou quatre squelettes de chat qui se déplacent, ainsi que trois petites poupées immobiles. Sur le sol, un cercle avec des runes de type conjuration (manipulation de la matière, déplacement, invoquer ou révoquer) est aussi visible.

La pièce à l'arrière ne contient qu'une petite table avec une lanterne éteinte. Une trappe permet de descendre à l'étage inférieur et une porte permet de rejoindre une autre pièce au grenier.

Randal profite de sa nouvelle forme pour entrer en passant dans un interstice au niveau de la fenêtre. En franchissant cette nouvelle porte, il arrive dans une très grande pièce, qui contient une grande quantité de brics et de brocs. Sur le sol, ce qui semble être un unique jeu de pas. Au fond, une porte donnant sur la pièce avec la petite lueur.

Les chats risquant de ne pas permettre une visite impromptue du bureau, Randal décide alors de passer par la trappe. Il arrive directement dans la chambre du baron et de la baronne. Passant par le couloir, il visite encore rapidement la bibliothèque, la chambre d'Izek et une autre chambre à coucher vide, sans rien de notable.

Le sort risquant d'atteindre sa limite, Randal repasse par une fenêtre du premier étage et va retrouver Elanör. Les deux aventuriers rentrent à l'auberge.

Après un compte-rendu rapide de Randal, Krygga prend le poste de surveillance, bientôt remplacée successivement par les deux arrivants.

La journée de la fête du soleil resplendissant va pouvoir prendre place...

Quêtes possibles :

- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Décider de la participation ou non au dîner proposé par Stradh
- Recevoir une récompense du Baron, le 11 au matin
- Continuer à enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Passer à l'orphelinat (Stella) et prendre des nouvelles d'Irina
- Visiter le cimetière de Valakki (?)
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux auprès de la Forge ébréchée
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, soit 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :
 - Une pipe en bois
 - Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
 - Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
 - Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)
- L'invitation de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Vingt-septième séance (08/01/2023)

Dimanche 9 Eyule 735, 4h du matin

De retour à l'auberge, Krygga lance un sort de Détection de la magie, mais aucun objet trouvé chez Fiona Wachter n'y réagit.

Après une bonne nuit de sommeil, les aventuriers descendent déjeuner. Danika, l'aubergiste, leur dit qu'il serait très mal vu de partir le lendemain matin, avant le début de la fête. De plus, la livraison de vin n'est toujours pas arrivée. Son mari explique aux compagnons comment se rendre sur place, à une bonne demi-journée de marche, si l'occasion venait à se présenter.

Les camarades quittent l'auberge et se rendent à la place centrale. Une estrade a été installée, ainsi que ce qui ressemble à un bûcher...

Suite à la découverte des richesses de Fiona Wachter, les aventuriers peuvent se renforcer grâce à différents achats :

- *Récupération des carreaux (20 lourds pour Krygga et 10 avec une pointe en argent pour Elanör)*
- *Deux épées longues pour Elanör, Tormac récupérant les deux épées courtes (dont une avec une lame en argent)*
- *De l'encens et des herbes pour Randal (en vue d'un sort)*
- *Un kit de soins pour Elanör*

La bourse commune descendant d'un coup de 86 Po !!!

Les aventuriers tentent ensuite leur chance dans la rue adjacente à la place centrale, en vue de revoir le prédicateur rencontré la veille; mais après trente minutes d'attente, aucune personne ne semble vouloir se joindre à eux.

A deux heures trente de l'après-midi, ils se rendent alors comme convenu auprès du Baron. Celui-ci les reçoit dans son salon, toujours protégé par ses deux chiens. Le bourgmestre explique que Stella Wachter a été recueillie par l'orphelinat, que le sort des deux frères n'est pas encore acté, alors que celui de Fiona semble associé au bûcher mis en place. Le Baron n'a pas entendu parler d'acolytes arrêtés en sus; et il ne connaît pas le dénommé Vassili Von Holtz (Stradh, selon la graphologie). Il précise en outre que la récompense promise aux aventuriers leur sera remise le matin du lendemain de la fête.

Les aventuriers quittent la maison du bourgmestre et retournent dans leur chambre, à l'auberge.

Pendant que Randal lance son rituel d'Appel du familier, les trois autres aventuriers se répartissent les livres à étudier :

- *« Le Diable que nous connaissons » pour Tormac (manifeste poétique de Lady Fiona Wachter, associant le culte des démons à une route vers la richesse)*
- *« Le grimoire des quatre quarts » pour Elanör (du diaboliste Dévostas, illisible en soi)*
- *Le livre de Stradh pour Krygga (avec des détails sur les points avancés dans le prologue déjà lu)*

Après une heure de concentration, une petite chouette grise, avec le bout des plumes bleu, nommée Hermione, rejoint le groupe.

Vers dix-sept heures, Krygga et Randal redescendent dans la salle principale de l'auberge. Ils y retrouvent Rictavio. Suite à des questions des deux compères, il répond que :

- *Son tigre vient d'autres contrées, et qu'il a été domestiqué. Il lui est utile pour sa protection et ses spectacles*
- *Les pièces avec un profil de Stradh datent du vivant de celui-ci, et peuvent être utilisées par tout à chacun, hors de Vallaki*
- *Ses recherches, longues et ardues, sur un lieu associé à l'ambre, avancent petit à petit*

Les deux aventuriers remontent dans la chambre, afin de poursuivre la lecture du livre de Stradh. Cependant, on toque à la porte, et une enveloppe est découverte à l'entrée, cachetée sans sceau particulier. Il s'agit d'une lettre de Stradh, qui les invite au château pour discuter ensemble, sans risque de péril selon l'expéditeur !! Il précise qu'il est celui qui les a fait venir en Barovie et qu'il est le seul à pouvoir les renvoyer dans leurs contrées. Un dîner est prévu à cet effet le 11 du mois, à la tombée de la nuit...

Les aventuriers vont devoir faire un choix compliqué...

Quêtes possibles :

- Finir de parcourir le livre de Stradh
- Décider de la participation ou non au dîner proposé par Stradh
- Recevoir une récompense du Baron, le 11 au matin
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Passer à l'orphelinat (Stella) et prendre des nouvelles d'Irina
- Visiter le cimetière de Valakki (?)
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux auprès de la Forge ébréchée
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Trouver l'épée de Sergei
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po pour un sort
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, soit 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]
- Le livre de Stradh
- Le contenu du coffre de Fiona Wachter, avec :

- Une pipe en bois
- Deux livres (« Le Diable que nous connaissons » et « Le grimoire des quatre quarts »)
- Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh
- Un sac en cuir, avec 24Po (sans gravure sur celles-ci)

Rajouter aux inventaires, si cela n'a pas déjà été fait :

- Krygga, une bouteille de vin, les 20 carreaux
- Randal, deux parchemins vierges, deux plumes pour écrire et l'encrier rempli (pour son grimoire), ~~l'encens et les herbes (déjà utilisés)~~, une chouette
- Tormac, les deux épées courtes d'Elanör (dont celle en argent)
- Elanör, les 10 carreaux (en argent), les deux épées longues, le kit de soins
- L'invitation de Stradh

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Vingt-sixième séance (03/01/2023)

Dimanche 9 Eyle 735, début de nuit

La visite de la maison Wachter continue :

- *Avec quelques couvertures dans le placard du couloir*
- *Rien de notable dans les trois chambres des garçons et de la fille Wachter*

A contrario, en rentrant dans le salon / bibliothèque, les aventuriers y découvrent quatre chats, un bureau, des étagères et une armoire.

Une fouille systématique permet de découvrir :

- *Des verres en cristal dans l'armoire*
- *Des livres anodins sur les étagères*
- *Des parchemins vierges, des plumes, un encrier, des bougies et un sceau « W » dans le bureau*
- *Mais aussi un mécanisme caché dans l'étagère du fond, ainsi qu'un pendentif au cou d'un des chats*

En activant le mécanisme secret, il est possible de glisser vers soi le fond du mur et de rentrer dans une salle secrète... Krygga passe la première et reçoit en guise d'accueil une fléchette empoisonnée (en activant un ressort dans le sol).

La salle contient un coffre en fer, fermé à clef. Une chasse au chat (sans blessure autre que pour Randal) permet d'ouvrir le coffre et d'y trouver :

- *Un sac en soie, avec 180Pe à l'effigie de Stradh*
- *Un sac en cuir, avec 110Po (sans gravure sur celles-ci)*
- *Une pipe en bois (!)*
- *Cinq parchemins, qui se révèlent être des actes notariés décrivant des legs de terrain de Stradh à la famille Wachter (deux seraient rédigés de la main de Stradh)*
- *Un manuscrit en cuir noir, glissé dans un étui en cuir, écrit à la main et dont le titre est « Le Diable que nous connaissons »*
- *Un livre de cuir noir, nommé « Le grimoire des quatre quarts » (avec des phrases ampoulées)*
- *Une courte lettre de Vassili Von Holtz pour Lovina Wachter, reconnaissant sa loyauté (suite à une reconnaissance graphologique, il s'avère qu'elle a été écrite par la main de Stradh !)*

Les aventuriers en profitent pour récupérer :

- *Krygga, une bouteille de vin (une vieille addiction ?)*
- *Randal, deux parchemins, deux plumes pour écrire et l'encrier rempli (pour son grimoire)*
- *Le contenu du coffre, dont une partie sera à remettre au Baron*

Riches de ces informations et de ces objets, les aventuriers rentrent à l'auberge, pour dormir (jusqu'à midi) et monter enfin de niveau (5)...

Quêtes possibles :

- Lire le livre et le manuscrit du coffre en fer (et lancer un sort de Détection de magie)
- Signaler nos découvertes au Baron et recevoir une récompense (garder quelques Po à l'effigie de Stradh pour de futures rencontres)
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, la nuit
- Retourner voir la secte du Soleil à 14h, près de la place centrale
- Demander à Rictavio le pourquoi de la présence d'un tigre dans sa roulotte
- Réfléchir à la proposition du Baron (rentre à son service)
- Prendre des nouvelles d'Irina
- Visiter le cimetière de Valakki (?)
- Soigner Stella Wachter ?
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, encens, ...). Proposer des bijoux en paiement
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourdes contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches [de la maison Durst]
- Trouver une perle de 100 Po et de l'encens (10 Po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, soit 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- ~~11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]~~
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]
- Le contenu du coffre

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Vingt-cinquième séance (11/12/2022)

Samedi 8 Eýule 735, 23h15. Izek, six gardes et les aventuriers se dirigent vers la maison Wachter.

Trois gardes surveillent les différentes sorties; les aventuriers hors Tormac campent devant la cave; Izek, le reste des gardes et Tormac rentrent dans la maison. La maisonnée est arrêtée : Fiona, ses deux fils, Stella sa fille et Ernst Larner qui a essayé de fuir.

Les compagnons montrent à Izek la cave et la salle secrète. Celui-ci emmenant les Wachter, les compagnons peuvent enfin investiger dans la maison.

Au rez-de-chaussée, plusieurs salles :

- La cuisine et des salles annexes avec du vin et de la nourriture (Tormac réquisitionnant une grande tomme de fromage)*
- Deux placards d'entrée avec des vêtements et des bottes*
- Une salle à manger et un salon joliment agencés, avec de l'argenterie, des objets en cristal et des tableaux de famille*
- Une chambre avec une fenêtre ouverte*
- Une salle où dorment les domestiques*

Un sens divin et une détection de la magie ne révèlent rien.

Une discussion avec chacun des domestiques apprend aux aventuriers que :

- Ils n'avaient pas le droit d'aller à la cave et dans la chambre de Fiona Wachter*
- Stella était fiancée au fils du baron, Victor, lequel l'aurait rendue folle*
- Feu Nikolai Wachter est mort de maladie il y a quelques années*

Au premier étage, les aventuriers se rendent directement dans la chambre de Fiona Wachter.

A leur grande surprise, le corps sans vie, mais bien préservé par une magie nécromantique, de Nikolai se trouve dans le lit du couple. Une fouille poussée s'en suit. Les compagnons y trouvent des vêtements, des chaussures, une robe de cérémonie noire et un coffre en fer de cinquante centimètres. Celui-ci semble protégé par un piège au niveau de la serrure. Une fouille complémentaire permet de découvrir une clé cachée dans la cheminée.

Les aventuriers ouvrent le coffre et trouvent sous des os (comme annoncé par Mme Eva) un livre avec une épaisse couverture en cuir.

En l'ouvrant, ils découvrent ce qui semble être le passé de Strahd. Il y parle de Tatyana, l'amour de sa vie, de son frère Sergei, de leur mariage, d'un pacte de sang et de l'épée de son frère qui peut le détruire (comme le soleil et la lumière).

Riches de ces informations, les aventuriers vont pouvoir continuer la visite de la maison Wachter, et ont en vue de nouvelles quêtes... (et monter de niveau)

Quêtes possibles :

- Continuer la visite de la maison Wachter*
- Recevoir la récompense du Baron*
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, le soir*
- Retourner voir la secte du Soleil à 14h, près de la place centrale*
- Demander à Rictavio le pourquoi de la présence d'un tigre dans sa roulotte*
- Réfléchir à la proposition du Baron (rentre à son service)*
- Prendre des nouvelles d'Irina*

- Visiter le cimetière de Valakki (?)
- Soigner Stella Wachter ?
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, ...). Proposer des bijoux en paiement
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourds contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- ~~11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]~~
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Quatre premiers squelettes s'attaquent aux aventuriers. Ils sont suppléés par deux autres paires de morts-vivants. Malgré quelques blessures infligées, ces derniers ne font pas long feu.

Les quatre lits (et leur état) présents dans la pièce laissent plus penser à une possible présence humaine.

En inspectant les lieux, les compagnons découvrent un mécanisme qui semble ouvrir une porte dans un des murs de la cave. Une pièce secrète se révèle, contenant cinq sièges et un pentacle dessiné à la peinture sur le sol.

Un sens divin permet de découvrir la présence d'un fiélon au fond de la salle. Krygga, guidé par son 6e sens, arrive à frapper et tuer cet être invisible. Il s'agit d'un strige, un petit démon d'une vingtaine de centimètres.

Après discussion, les aventuriers referment la porte secrète et lancent Elanör à la découverte de la maison. Cette dernière fouille au rez-de-chaussée une remise contenant des tonneaux de vin.

A son retour, les compagnons décident de prévenir le bourgmestre de leurs découvertes.

A la maison de ce dernier, ils sont accueillis par Izek. Une discussion avec le baron amène à envoyer Izek, la garde et les aventuriers chez Fiona Wachter. La garde s'occupera des habitants, les compagnons de fouiller la maison. Ces derniers recevront en plus une récompense en remerciements.

Le repas fini, les aventuriers décident de parcourir la ville en ce début de soirée, avant d'aller surveiller le grenier du bourgmestre (et voir d'éventuelles lueurs pourpres). En empruntant une rue inconnue donnant sur un parc à tendance terrain-vague, Elanör remarque la présence d'un corbeau, qui se trouve avoir le bout des plumes bleu, et qui suit le groupe du regard depuis le haut d'un arbre.

Le groupe se rapproche de lui, mais celui-ci s'envole. En le suivant, les compagnons arrivent jusqu'à la maison Wachter. Après avoir effectué une ronde au-dessus du toit, le corbeau s'éloigne définitivement.

Les aventuriers décident de s'intéresser plus avant à cette maison. Elanör part faire une première reconnaissance :

- Un dortoir avec 3 lits est visible depuis les fenêtres*
- Un ronflement se fait entendre dans le salon*
- Il y a une porte en chêne à l'arrière (avec une serrure), ainsi qu'une porte menant sans doute à une cave*

Le groupe décide d'attendre une heure plus avancée pour s'y introduire, car de la lumière est toujours visible dans la maison. Les compagnons repartent vers la place où vivait le fossoyeur.

Une flèche indique un entrepôt Arasek. Et une charriote de carnaval y est visible. On peut y lire « Le carnaval des merveilles de Rictavio ». Un être s'y meut, poussant des grognements. Du sang est visible sur le pas de l'entrée. Un rituel de détection de la magie de Krygga ne révèle rien.

Contrairement à l'inspection d'Elanör, depuis le toit de la charriote : il s'agit d'un tigre !

Laissant ce sujet pour la prochaine rencontre avec le demi-elfe, les aventuriers se rendent chez le fossoyeur. La maison semble vide. Après y avoir pénétré, ils ne trouvent en effet plus trace d'âmes (ou morts-vivants) qui y vivent. Tormac en profite pour récupérer un gros marteau, un tiers de saucisson, pendant que Krygga prend quelques vieux chiffons pour de possibles torches.

Le groupe reprend la route vers chez Fiona Wachter et y arrivent vers 21h10. Après avoir huilé les gongs de la porte de la cave, celle-ci s'ouvre et donne sur un escalier et une salle en terre battue avec quatre lits.

Les aventuriers y sont surtout attendus par quatre squelettes, avec une bonne baston en perspective...

Quêtes possibles :

- Investiguer sur Fiona Wachter (a-t-elle des amis, ...), contre récompense. Est-elle la femme riche dont a parlé Mme Eva ? Qu'est-ce que le miaulement à l'étage ? Attendre un possible entretien avec Fiona Wachter, ou nettoyer sa cave...
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, le soir
- Retourner voir la secte du Soleil à 14h, près de la place centrale
- Demander à Rictavio le pourquoi de la présence d'un tigre dans sa roulotte
- Réfléchir à la proposition du Baron (rentrer à son service)
- Prendre des nouvelles d'Irina
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, ...). Proposer des bijoux en paiement
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourds contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- ~~11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]~~
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Samedi 8 Eyule 735, 12h45. Les compagnons se dirigent vers l'église. En nommant Lady Wachter au Père, celui-ci les emmène à part. Il leur apprend que :

- *Selon les rumeurs, c'est la riche héritière d'une grande famille de Vallaki*
- *Il y aurait un fort antagonisme entre sa famille et celle du Baron*
- *Elle aurait un sentiment d'usurpation envers ce dernier*
- *Elle ne vient pas à l'église*
- *Son mari Nicolai, dont elle était très amoureuse, est mort il y a quelques mois*
- *Elle a deux fils, des bons à rien qui boivent à l'Auberge de l'eau bleue*
- *Elle gère surtout sa maison et elle a quelques amis proches*
- *Elle n'a pas d'hommes d'armes à elle (à l'identique d'Izek pour le Baron)*

Les aventuriers apprennent en outre que :

- *La femme du Baron est la sœur du Père*
- *Le Baron est autoritaire et a besoin que ses souhaits soient suivis*
- *Le Baron a entre 50 et 60 ans, sa femme étant plus jeune*
- *Le Baron est pieux, mais le Père doit quand même participer aux fêtes*

De retour à l'auberge, les aventuriers trouvent les enfants Wachter. Le premier contact avec ces derniers est très froid.

En discutant avec Danika, ils apprennent que plusieurs habitants auraient vu des lueurs pourpres émaner du grenier du Bourgmestre.

Après le repas, vers 14 heures, les compagnons se dirigent vers la Place Centrale. Ils croisent en chemin un autre homme qui arrange la foule au nom de la Venue du Soleil. En discutant avec ce dernier, il apparaît qu'une Confrérie existerait, non acceptée par le pouvoir en place, et qu'il serait possible d'en savoir plus en revenant le lendemain, au même endroit à la même heure.

Sur la Place Centrale, les compagnons aident à la mise en place de la Fête à venir. Après deux heures de travail, ils rentrent à l'auberge et retrouvent les fils Wachter saouls. Ils les persuadent de les ramener chez eux. Krygga restant en arrière pour surveiller de loin, le nouveau petit groupe traverse le village pour arriver à la maison de Fiona Wachter.

Alík, un domestique, ouvre et permet aux aventuriers de monter les deux fils dans leur chambre, à l'étage. En rejoignant l'escalier pour descendre, les compagnons entendent une sorte de miaulement.

Alík promet de transmettre leurs hommages à Fiona Wachter (et une demande d'entretien), sachant qu'elle ne peut être dérangée ainsi à l'improviste.

Sur le chemin du retour, vers l'auberge, les compagnons tombent sur le spectacle de marionnettes de Rictovio. Ils le regardent pour pouvoir rentrer en même temps que le demi-elfe.

A la table de l'auberge, celui-ci leur conseille de se méfier de Fiona Wachter, qui a ses adeptes...

Quêtes possibles :

- Investiguer sur Fiona Watcher (a-t-elle des amis, ...), contre récompense. Est-elle la femme riche dont a parlé Mme Eva ? Qu'est-ce que le miaulement à l'étage ? Attendre le possible entretien avec Fiona Wachter
- Enquêter sur les lueurs pourpres émanant du grenier du bourgmestre, le soir
- Retourner voir la secte du Soleil à 14h, près de la place centrale
- Réfléchir à la proposition du Baron (rentre à son service)
- Prendre des nouvelles d'Irina
- Rediscuter avec Enrik
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, ...). Proposer des bijoux en paiement
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourds contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle » (et visiter le village de Barovie ?)
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- ~~11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]~~
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?

Vingt-et-unième séance (25/10/2022)

Samedi 8 Eýule 735, 12h. Les compagnons retournent à l'auberge, prendre congé d'Irina et Ismark. Ils se retrouvent avec 50 Po supplémentaires pour services rendus, et déjeunent sur place.

Les aventuriers pensent rester en ville au moins jusqu'au 9 afin de récupérer les carreaux commandés, sachant que la prochaine fête prendra place le 10.

Ils se dirigent vers le Nord du village et passent devant une grande maison austère, celle de Fiona Watcher. Ils décident d'obtenir des informations sur ce personnage auprès de leurs connaissances, le Père Petrovich et Rictavio.

Vingtième séance (4/10/2022)

Samedi 8 Eýule 735, 8h. Les compagnons prennent leur petit déjeuner. Rictavio vient à leur rencontre.

Celui-ci partage des informations qu'il a récoltées sur la région et certains êtres :

- Les vampires et les vampiriens ont un pouvoir de régénération. Dans cette région, ils arrivent à résister à la lumière du jour (trop faible). Pour les atteindre, il faut les mettre au contact d'une eau courante (rivière, ...), ce qui les blesse comme de l'acide, ou profiter qu'ils soient en état de stase (sommeil) dans leur couche vampirique pour leur planter un pieu (en bois, une dague, ...) en plein cœur. Une eau bénite correctement consacrée leur sera aussi néfaste. S'ils sont atteints par la lumière ou l'eau, leur régénération s'arrête
- Izek est un être frustré au service du baron, et il peut être violent. Malgré son bras (héritage d'une malédiction), il est Humain
- Les magasins du village se trouvent essentiellement sur la place centrale
- Le Manoir du baron se situe au sud du village
- Le baron est un être strict (avoir de bonnes manières et respecter les règles de la ville)
- Le magicien venu l'an dernier, si ce n'est pas simplement une légende, serait mort
- Lady Fiona Watcher, une opposante au baron, est l'héritière d'une famille riche, et ne semble pas être une personne bienfaitrice

Rictavio n'est pas un Barde; il n'a pas de pouvoirs magiques (comme aucune personne qu'il connaît).

Lorsque le demi-elfe les quitte, les aventuriers rejoignent Ismark et Irina, qui sont prêts à les accompagner en ville.

Irina a entendu quelques informations lors de ses attentes dans l'auberge :

- Le baron est obnubilé par les fêtes, car celles-ci permettraient d'éloigner le Prince
- Le baron se méfie de tout le monde (hors de son service)
- Il ne faut nommer le Prince que sous le terme de « Diable »
- Parmi ses ennemis, il y aurait surtout une femme

Tout le groupe sort de l'auberge et part en direction de la place centrale.

En attendant l'heure du rendez-vous, ils parcourent le village. Ils rencontrent deux jeunes de l'orphelinat qui font la manche, ainsi qu'un prédicateur qui annonce la venue du Soleil et d'un temps nouveau.

Le Manoir du baron est une grande bâtisse sur deux étages, ouvragée en pierre avec des sculptures. Il y a une grande grille en amont, ainsi qu'un jardin.

Lorsque les aventuriers s'approchent, des gardes apparaissent mais les laissent passer. Après avoir tapé à la porte en bois, une femme leur ouvre. Il s'agit de Lydia Vallakovich, la baronne. Elle est grande et frêle.

L'entrée possède un tapis avec un aigle héraldique, et les couloirs sont encombrés de fagots de bois avec des ceintures de différentes couleurs.

Les aventuriers sont amenés dans le petit salon. Celui-ci est décoré avec une peau et une tête d'ours.

Une servante arrive et sert des boissons et des petits gâteaux. Après quelques échanges polis, un homme, grand avec un manteau sombre et accompagné de deux molosses, entre. C'est le baron lui-même.

Il apprend aux aventuriers que :

- *Les fêtes sont une initiative du baron*
- *Il y a très peu de villages en Barovie*
- *Les aventuriers peuvent venir le matin sur la place centrale pour aider à l'organisation de la fête (les fagots de bois sont pour la fête du soleil éblouissant)*
- *Il est prêt à protéger Irina les prochaines semaines et plus si nécessaire*
- *Il propose aux aventuriers de rejoindre son service*
- *Fiona Wachter serait de mèche avec le Diable. Le baron souhaiterait que les compagnons investiguent sur elle, avec une récompense à la clé. Pour avoir la localisation de sa maison, il suffira de demander à un garde*

Irina et Ismark acceptent l'aide du Baron. Ils vont chercher les affaires d'Irina (elle sera accueillie par Mina à son retour), puis Ismark retournera au village de Barovie le temps de tout organiser, suite à la mort de leur père.

Les aventuriers refusent pour le moment d'intégrer le service du Baron (ils ont leurs propres quêtes), mais promettent de garder cela en tête. Ils quittent le Manoir à leur tour.

Quêtes possibles :

- Investiguer sur Fiona Watcher (a-t-elle des amis, ...), contre récompense. Est-elle la femme riche dont a parlé Mme Eva ?
- Réfléchir à la proposition du Baron (revenir à son service)
- Voir s'il faudra accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 Po)
- Rediscuter avec Enrik
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, ...). Proposer des bijoux en paiement
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourds contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva

- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- ~~11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]~~
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Vendredi 7 Eýule 735, 16h. Les aventuriers reprennent leurs souffles et leurs esprits.

Ils se dirigent vers la place centrale du village pour faire des achats, dans la limite de leurs bourses.

De nombreux gardes patrouillent en ville.

Ismark rentre à l'auberge, où sa sœur est toujours saine et sauve.

Les aventuriers poursuivent leur chemin et se retrouvent au milieu des échoppes. La place possède en son centre une fontaine et la grande statue d'un homme, potentiellement un ancêtre du baron.

Sur un côté, une estrade avec des piloris, où sont attachées six ou sept personnes avec une tête d'âne, gardées par des gardes. Des personnes qui n'auraient pas respecté les règles de la ville.

Des décorations, relatives à la fête aux têtes de loups, sont en cours de remplacement par de nouveaux ornements.

Les aventuriers rentrent dans La Forge ébréchée. Dragomir y travaille le métal, aidé par sa femme Madga pour les arcs et les arbalètes. Vingt carreaux sont achetés par Elanör; Krygga et Randal ont respectivement commandé 20 carreaux pour arbalète lourde et 10 carreaux avec une pointe en argent pour arbalète commune, qui seront prêts dans deux jours.

Des épées communes et deux boucliers (un petit à 10 Po et un plus grand pour 30Po) restent à disposition des aventuriers.

Dans la tannerie Lukrech, une femme vend tous types d'objets en cuir, sangles, sacs et autres. Une armure cloutée peut être commandée, pour livraison cinq jours après.

Un apothicaire nommé Arcus Stephanovich, propose fioles et onguents. Il n'a pas de connaissance en potions magiques et personne au village ne doit avoir de telles compétences. Cependant, il est possible d'acheter un kit de guérison pour la modique somme de 10Po.

De retour dans l'auberge, les aventuriers prennent une boisson bien méritée.

Danika leur apprend que :

- la prochaine fête sera celle du soleil éblouissant et elle prendra place le 10 du mois. Elle leur conseille fortement d'y participer, et même d'apporter leur aide pour les préparatifs*
- Lors d'une entrevue avec le baron, il vaut mieux paraître enthousiaste. Le bourgmestre n'est plus élu depuis des siècles et ce poste est devenu héréditaire. Le fils du baron se prénomme Victor (Danika a un air narquois et énervé en le mentionnant)*
- Elle n'a pas eu de nouvelles concernant le Magicien des vins*

Les compagnons dînent ensemble. Ils discutent rapidement avec Rictavio :

- qui leur dit être un amuseur itinérant*
- qu'il n'est pas originaire de Barovie*
- de faire attention aux êtres vivants dans la région, car peu sont accueillants ; et encore moins hors des zones peuplées*
- que quelques elfes sont originaires de Barovie (et qu'il n'a pas croisé de Nains)*
- qu'il se renseignera sur un possible endroit en lien avec l'ambre*

Après le départ de Rictavio, Izek, le capitaine de la garde, rentre dans l'auberge. Il invite

officiellement les aventuriers à venir rencontrer le baron, le lendemain 11h, dans son manoir.

Avec avoir accepté, ces derniers montent dans leurs chambres. Ismark et Irina sont d'accord pour les accompagner chez le baron.

Une bonne nuit de sommeil s'en suit.

Les aventuriers se réveillent le 8 Eýule, à 8h du matin...

Quêtes possibles :

- Rendre visite au Baron, et voir pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 Po)
- Rediscuter avec Enrik
- Revoir Rictavio à propos du lieu d'ambre
- Visiter la ville, et vendre éventuellement les bijoux
- Voir les achats à réaliser avant de quitter le village (kit de guérison, ...)
- Chercher les carreaux d'arbalètes à partir du 9 Eyule (20 lourds contre 1.5Po, 10 avec des pointes en argent contre 2Po => donner l'épée courte en argent à Krygga)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Dix-huitième séance (05/09/2022)

Toujours en ce vendredi 7 Eýule 735, la course aux ossements se poursuit entre les vampiriens et les aventuriers. Ces derniers jouent d'ingéniosité, à base de flasque d'huile et de croche-pattes. Ils récupèrent ainsi le sac convoité par tous, d'abord par Tormac, puis par Ełanör. Celle-ci se rue vers l'église, pendant que ses compagnons sont petit à petit aidés par la garde du village. Parmi celle-ci, un être impressionnant nommé Izek Strazní, dont le bras à un aspect des plus étonnants (surdimensionné, couvert d'écailles et pouvant cracher des flammes). Un cri aigu est perçu de tous, sans doute produit par la femme « au regard et à la voix à vous glacer le corps ». Mais cela n'empêche pas deux vampiriens de succomber sous le nombre, deux autres arrivant cependant à s'enfuir.

Izek se présente comme l'aide du Baron, et exige des explications. Après un léger échange, il accompagne les aventuriers jusqu'à l'église. Dans celle-ci, Ełanör et le Père Petrovích ont lancé l'incantation permettant de sacrer à nouveau l'église.

A la fin du rituel, le Père confirme à Izek l'aide des compagnons dans une affaire complexe. Ce dernier demande aux aventuriers de rester dans le village durant les prochains jours, et propose qu'ils viennent discuter très prochainement de tout ceci avec lui ou avec le Baron.

En sortant de l'église, il semble aux aventuriers que la femme aux vampiriens les regarde un court instant, avant de s'éclipser...

Quêtes possibles :

- Visiter la ville, en passant a minima chez l'armurier (des carreaux, ...), le tanneur et l'apothicaire
- Rediscuter avec Enrik
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Voir le Baron, pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 po)
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Parler avec l'elfe Rictavio
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Dix-septième séance (02/08/2022)

Toujours en ce vendredi 7 Eyule 735, deux vampiriens se jettent sur les aventuriers.

Krygga en fait fuir un et récupère les deux sacs. Les aventuriers sautent par les fenêtres du premier étage.

Au sol, un vampirien est détruit, mais un troisième mort-vivant s'empare du plus gros des sacs. Il s'enfuit, protégé par trois autres de ses camarades.

Une course poursuite s'en suit, en pleine ville.

Deux groupes se forment : Tormac, Ismark et Elanör focalisés sur le détenteur des ossements; Krygga et Randal qui essaient de sauver les villageois des autres vampiriens qui suivent leur instinct de mort.

Tormac est sur le point de récupérer le sac, mais le vampirien réussit à le garder et repart de plus belle...

Quêtes possibles :

- Retrouver / ramener les ossements de Saint Andral et survivre aux Vampiriens
- Visiter la ville, en passant a minima chez l'armurier, le tanneur et l'apothicaire
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Voir le Baron, pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 po)
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Parler avec l'elfe Rictavio
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]

- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Seizième séance (26/07/2022)

En ce vendredi 7 Eyle 735, les aventuriers redescendent du grenier.

Ils annoncent les mauvaises nouvelles à la directrice : les deux jeunes enfants sont morts et il n'y a pas de trace des trois disparus plus âgés. Ils lui promettent cependant de voir s'ils peuvent avoir des pistes lors de leurs prochains déplacements. La directrice refait une description précise des trois garçons dans ce but.

Un sens divin laisse présager qu'il n'y a plus de présence maléfique dans l'orphelinat.

De retour dans la chambre de Milivoj, celui-ci semble rétabli. Réveillé par le groupe, il dit ne plus se souvenir des derniers jours. Mais concernant le vol des ossements de Saint Andral, il avoue en être à l'origine.

Il a fait cela à la demande du fabriquant de cercueils, Enrik Vandervoort, dont l'échoppe est à l'entrée du village, à l'est de la ville. Et il lui a déjà remis les ossements.

Milivoj a fait cela dans le but d'avoir de l'argent pour aider les enfants de l'orphelinat. Il est prêt à aider les aventuriers pour réparer son erreur, mais ces derniers déclinent sa proposition et promettent de faire le maximum pour arranger cette affaire.

Après une petite pause pour reprendre des forces, les aventuriers sortent de l'orphelinat et font un détour par l'auberge pour y laisser Irina, à la demande d'Ismark.

A l'est du village se trouve une grande place avec de nombreux entrepôts. Parmi eux, une bâtisse avec une pancarte en forme de cercueil. Tout semble fermé, y compris les fenêtres, en ce milieu de journée.

Les aventuriers frappent à la porte principale. Une voix à l'intérieur dit que le magasin est fermé. Après avoir lourdement insistés et défoncés la porte à l'arrière de l'échoppe, les aventuriers peuvent discuter avec le fabriquant de cercueil.

Celui-ci avoue qu'il a bien poussé Milivoj à voler les reliques; mais en précisant qu'il n'avait pas le choix. Il y a quelques lunes de cela, une femme est en effet venue le voir pour l'inciter à réaliser ces démarches, puis à rester discret jusqu'à son retour. Cette dernière était grande, à la peau très brune, très bien habillée, avec un regard et une voix à vous glacer le corps.

Un sens divin apprend aux compères que deux vampiriens sont présents à l'étage (d'où les fenêtres fermées en pleine journée). Les vampiriens sont des semi-vampires, de puissantes créatures dépendant de leur maître.

Enrik explique comment récupérer les ossements au premier étage; les vampiriens étant dans une autre chambre que celle contenant les reliques.

Laissant Ismark avec Enrik en bas des escaliers, les aventuriers montent prudemment l'escalier, ouvrent la première porte à droite puis la porte du fond. Tormac en profite pour ouvrir les fenêtres dans les pièces parcourues.

Les compères se trouvent face à l'armoire recherchée. Elanör trouve la trappe dans le faux plancher, lequel contient deux sacs, un grand et un petit. L'Elfe prend ces derniers, déclenchant par là même, une explosion de givre.

Tous les aventuriers sont touchés. Ismark arrive, suivi de peu par les deux vampiriens !

Les aventuriers ne semblent avoir le choix qu'entre le combat et la fuite...

Quêtes possibles :

- Retrouver / ramener les ossements de Saint Andral et survivre aux Vampiriens
- Visiter la ville, en passant a minima chez l'armurier, le tanneur et l'apothicaire
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Voir le Baron, pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 po)
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Parler avec l'elfe Rictavio
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Quinzième séance (05/06/2022)

En accord avec Ismark et Irina, les aventuriers se dirigent tous vers l'orphelinat, une grande bâtisse avec des portes à double battant.

Une femme plutôt austère, autour de la quarantaine, les accueille.

Lui annonçant qu'ils recherchent Milivoj à la demande du Père Petrovitch, les aventuriers sont amenés dans le salon, où la directrice Claudia Bélasco leur annonce que Milivoj est ici, mais inconscient, pour une raison inconnue. Un soir, il est soudainement tombé malade.

Mais de manière plus globale, des signes inquiétants sont apparus dans l'orphelinat. Outre la maladie de Milivoj, des enfants ont disparus.

Parmi les détails partagés par la directrice :

- *Hans, Laslo et Franz ont disparu une nuit, une semaine avant l'apparition de la maladie*
- *Cédrik, un garçon plus jeune, a disparu la veille de l'apparition de la maladie, en plein jour*
- *Les enfants dorment dans des dortoirs, à l'étage*
- *Les plus âgés (dont Milivoj) aident les plus jeunes. Le seul autre adulte était le vieux gardien, qui est décédé de vieillesse il y a quelques mois*
- *La nuit, les portes sont fermées à clé*

Mme Bélasco amène les aventuriers auprès de Milivoj, qui est allongé dans son lit, dans une chambre rustique. Il est pâle, avec un teint jaunâtre et des lèvres violettes.

Selon l'expert en médecine du groupe, il est malade... Un sort de détection de la magie dévoile que cette maladie est liée à une malédiction, d'origine nécromantique.

Selon la directrice, certains autres enfants se réveillent avec des ecchymoses sur le corps.

Les aventuriers montent à l'étage pour enquêter sur les disparitions et sur l'origine de cette magie maléfique. Une fenêtre du couloir a été brisée un matin, le jour même de la disparition de Cédrik, et rebarricadée depuis.

Un sort de Sens divin annonce une forte présence d'un fiélon dans le grenier de l'orphelinat.

Un interrogatoire des enfants dormant dans la chambre des trois disparus et une recherche poussée amènent à apprendre que :

- *Les deux enfants restants ne souffrent pas d'ecchymose*
- *L'un d'entre eux a entendu la fenêtre se briser une nuit*
- *Des runes maléfiques sont gravées sur les pieds de tous les lits de l'étage, à l'exception de celui de Félix, un garçon de huit ans dormant dans la même chambre que Cédrik*
- *Félix est un peu bizarre et méchant depuis quelques jours (après la disparition des trois adolescents) et fait peur aux autres enfants*

La directrice part à la recherche de Félix, mais ne le trouve nulle part.

Les aventuriers décident de monter dans le grenier (la directrice cherchant une échelle à cet effet).

Tormac, protégé par un sort, monte en premier et pousse la trappe. Le grenier est vide à l'exception d'un coffre et d'une chaise, sur laquelle un enfant sculpte une poupée (humanoïde) en bois.

Celui-ci ne souhaite pas être dérangé. Il reste très vague face aux questions des aventuriers. Une partie de sa peau est boursoufflée.

Sous la pression des aventuriers, l'enfant se transforme soudainement en une forme humanoïde, avec un énorme ventre, de grandes griffes et des oreilles effilées.

Un long combat s'en suit. Elanör a le temps de voir que dans le coffre, deux petits corps sans vie sont présents. Ismark est fortement blessé, mais le fiélon subit aussi de nombreux dommages. Il lance alors un sort et est rejoint par une goule qui sort du coffre. Les deux monstres sont finalement terrassés.

Le fiélon s'effondre en poussant un cri d'outre-tombe, son corps se liquéfiant en une flaque grisâtre.

Les aventuriers comprennent que c'est un démon qui peut prendre l'apparence des êtres qu'il tue. Les deux victimes devant être Félix et Cédric.

Les aventuriers sont prêts à redescendre, et à expliquer à la directrice le drame qui est survenu les jours précédents...

Quêtes possibles :

- Visiter la ville, en passant a minima chez l'armurier, le tanneur et l'apothicaire
- Retrouver les ossements de Saint Andral (et si possible discuter avec Milivoj)
- Enquêter sur la disparition des trois orphelins
- Voir le Baron, pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 po)
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Découvrir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Parler avec l'elfe Rictavio
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église de Barovie
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

Quatorzième séance (27/06/2022)

Vallaki est adossée à un lac nommé Zarovich. Les maisons sont ternes, mais avec plus de monde dans les rues qu'en Barovie. Une rue principale remonte le village, avec entre autres un grand ensemble de stockage entouré par un mur.

Des gardes patrouillent, par groupe de deux, avec des épées ou des hallebardes.

Ismark explique aux aventuriers qu'il n'y a qu'une auberge à Vallaki, l'Auberge de l'eau bleue.

Celle-ci est située à un carrefour. C'est une bâtisse sur deux étages. Des corbeaux y ont élu domicile, sous le toit.

Les aventuriers se retrouvent dans une grande salle, décorée de têtes de loups. C'est le résultat de la dernière fête organisée par le Bourgmestre.

La tenancière explique aux aventuriers :

- Il y a une armurerie « la forge ébréchée » tenue par Dragomir Ultrech
- Un tanneur, pour les vêtements en cuir
- Un tailleur pour les tenues de ville
- Un apothicaire pour les diverses substances
- Le bourgmestre Baron Victor Valakovich a rendu obligatoire des fêtes qui doivent permettre aux villageois d'être heureux. La prochaine fête prendra place dans 3 ou 4 jours (la fête du soleil éblouissant, sur la grand'place)
- Elle s'appelle Danika Martikov, a deux enfants Brom et Bree, et son mari est Urwin, le propriétaire depuis de nombreuses années
- Parmi les habitués, il y a Szoldare et Yevgeni, deux chasseurs de loups, patibulaires
- Le lac et les rivières ne sont pas de bons moyens de transport
- L'église Saint Andral est dirigée par le Père Lucien Petrovitch
- Il n'y a plus eu de livraisons de vins depuis plusieurs semaines. Le père d'Urwin s'occupe d'une cave nommée Le Magicien des Vins, situé dans un hameau à l'Ouest (situé à 1 ou 2 jours, en bifurquant un peu vers le sud, plutôt que de suivre simplement le chemin vers l'Abbaye)
- Un elfe bateleur qui habite ici se nomme Rictavio (certains elfes sont originaires de la région)

Un petit entretien avec les chasseurs de loups apprend aux aventuriers que la forêt est pleine de créatures malfaisantes, dont des loups-garous.

Ismark apprend aux compères qu'il souhaite revenir au plus vite dans son village. Irina pense pouvoir s'entendre avec le Baron, pour sa sécurité.

Après un dîner et une nuit calme, comme les serviteurs ne sont pas réveillés pour le petit-déjeuner, les aventuriers décident de visiter l'église. Celle-ci se trouve à l'Ouest du village, adossée à un jardin de pierres tombales. Elle est vieille et pas en très bon état. Elle est fréquentée par une femme qui prie. Arrive le Père. L'église était consacrée et un lieu de protection contre le mal (avec une petite réserve d'eau bénite); mais ce n'est plus le cas, car les ossements de Saint Andral ont été volés il y a quelques jours. Depuis ce jour, le jeune fossoyeur orphelin de 18 ans (grand, mince, brun) nommé Milivoj, n'est plus venu. Il habite à l'orphelinat, situé près du centre (au sud) du village, dirigé par une femme respectable, qui prend soin des enfants. Si Vallaki est peu attaquée, les lieux saints sont toujours des cibles privilégiées des créatures du mal.

Une première enquête dans la crypte ne donne pas d'information.

Selon le Père :

- Le Baron est très strict et pas totalement bienveillant; mais cela fait peut-être parti de son rôle*
- La foi est la seule arme contre les forces du mal*
- L'église est consacrée au Seigneur du matin, un Dieu régional*
- A l'Ouest, se trouve un manoir, que l'on dit hanté, où vivait un dragon il y a très longtemps*

Quêtes possibles :

- Visiter la ville, en passant a minima chez l'armurier, le tanneur et l'apothicaire
- Retrouver les ossements de Saint Andral (et Milivoj)
- Voir le Baron, pour la sécurité d'Irina. Si nécessaire, accompagner Irina plus loin à l'Ouest (contre 50 po)
- Visiter le manoir hanté du dragon (à l'Ouest)
- Voir la raison du non approvisionnement de vin par le Magicien des vins
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Parler avec l'elfe Rictavio
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru et purifier l'église
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?
- Comment les femmes du moulin font de la farine avec un moulin délabré ?

Treizième séance (07/06/2022)

Après réflexion (et un conseil d'Ismark et Irina), les compagnons préfèrent finalement faire marche arrière.

Ils retournent à l'intersection avec la route vers Vallaki.

Une forme voûtée apparaît non loin de là. Il s'agit de la vieille femme qui vend des tourtes à Barovie. Sa carriole est vide. Elle habite avec ses deux filles dans le moulin. Elles fabriquent avec leurs petites mains la farine, et la farce est faite d'ingrédients secrets, dont de la viande qui « varie »...

Les aventuriers refusent son invitation à venir dîner au moulin. Mais rendez-vous est pris pour passer la voir, à leur retour.

Elanör tente de voir ce que contient précisément la tourte, encore en possession de Randal, mais sans succès.

Les compagnons repartent vers Vallaki. Après un tournant, une petite forme s'approche. Il s'agit d'une brindille sauvage. Elle attaque Elanör, bientôt rejointe par sept de ses consœurs.

Après un découpage en règle et quelques petites blessures vite soignées, les aventuriers repartent et arrivent enfin à Vallaki.

La petite ville est entourée d'une grande palissade en bois, avec une décoration spéciale faite de têtes de loup découpées.

Après une petite discussion avec les gardes, les compagnons peuvent franchir les portes et venir se ressourcer dans la ville...

Quêtes possibles :

- Visiter la ville, en passant a minima à l'église, chez un marchand d'armes et à une auberge
- Accompanyer Irina jusqu'à Vallaki, ou plus loin (contre 50 po). Demander les noms des protecteurs et du village
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru et purifier l'église
- Revenir nettoyer le Moulin Durst
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?
- Comment les femmes du moulin font de la farine avec un moulin délabré ?

Douzième séance (31/05/2022)

Les compagnons se mêlent aux Vistanis et en profitent pour recueillir quelques informations :

- *Strahd serait issu d'une lignée royale et serait mort il y a plusieurs siècles*
- *Strahd aurait eu de nombreuses compagnes, mais un seul amour, une dénommée Tatiana*
- *Les Vistanis sont des nomades. Exception momentanée pour ce clan, du fait de l'âge avancée de Mme Eva. Les Vistanis non nomades sont des Mortus*
- *Ismark et Irina n'ont pas de pistes, suite aux énigmes énoncées par Mme Eva*

Les aventuriers profitent d'un bon repas et passent une soirée animée. Tormac en profite pour gagner 3po au jeu.

Après une bonne nuit de sommeil, le groupe repart par où il est venu. Arrivé au croisement, aucun signe de magie ou de présence maléfique.

En partant par la route de Vallaki, un craquement fait se retourner les aventuriers. Un corps est apparu sur la potence ! Lorsque Tormac le touche, il tombe en poussière et disparaît...

Une fois passée la stupeur de cet événement, le groupe repart. Le chemin serpente et monte jusqu'à un pont protégé par 4 gargouilles. Il surplombe une chute d'eau.

Une fois traversé, après une marche complémentaire, les compagnons arrivent à un croisement qui laisse le choix entre Vallaki et Ravenloft. Les aventuriers ayant choisi la première option, ils tombent sur un mur de pierre identique à celui protégeant l'entrée en Barovie. Puis la route s'engage dans une descente. Après un déjeuner, un nouvel embranchement apparaît. Un petit chemin mène à un bâtiment, qui se révèle être le moulin Durst...

Elanör part en éclaireur. Une fille habite dans le moulin. Elle se nomme Bella. Avec sa mère et sa sœur, elles fabriquent de la farine et des gâteaux. Le corbeau est présent.

Lorsque tous les aventuriers se regroupent et s'approchent du moulin, le corbeau s'envole et fait des tours dans le ciel. La terre grouille d'insectes, ne laissant rien présager de bon.

Le moulin est délabré, avec des vitres noircies, une cheminée tordue d'où sort une fumée jaunâtre, des ailes en lambeau...

Les compagnons sont sur le point de s'engouffrer dans ce lieu peu accueillant...

Quêtes possibles :

- Rentrer dans le Moulin Durst
- Accompagner Irina jusqu'à Vallaki, ou plus loin (contre 50 po). Demander les noms des protecteurs et du village
- Résoudre les énigmes de Mme Eva
- Voir Marie « la folle »
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?
- Comment les femmes du moulin font de la farine avec un moulin délabré ?

Onzième séance (17/05/2022)

Le combat contre les loups continue. Après 10 morts dans le camp des créatures maléfiques, un hurlement qui semble venir d'un loup imposant se fait entendre, poussant le dernier loup survivant à s'enfuir.

Randal essaie de convaincre Ismark, que rester dans la maison, seul, serait risqué pour lui.

Après avoir barricadé à nouveaux les fenêtres, et une bonne nuit de sommeil, Ismark décide de se joindre au voyage vers l'Ouest de la Barovie.

Le Père Donovitch arrive au petit matin. Il apprend aux futurs voyageurs qu'Irina pourrait potentiellement être soignée à l'Abbaye de Krezk (Ste Marcovia), un village très à l'Ouest.

A Vallaki, une église est dédiée à Saint Endral, mais n'a pas l'aura de l'Abbaye.

A la demande de Randal, les aventuriers récupèrent 5 torches et 5 bouteilles d'huile supplémentaires (en prévision d'une attaque nocturne de bêtes maléfiques).

Tormac transmet à Elanör 9 de ses carreaux.

Le groupe quitte le village, et prend la route de l'Ouest. Il traverse, à l'aide d'un pont, la rivière Ivlis. Le temps semble plus tempéré.

Les aventuriers s'enfoncent à nouveau dans les bois. Ils arrivent à un croisement, donnant au choix sur l'étang de Tser ou sur Ravenloft et Vallaki. Ce lieu est aussi un lieu de potence avec de nombreuses tombes. Aussi, les compagnons ne s'éternisent pas et se dirigent vers le camp des Vistani.

Aucun corbeau n'est visible.

Le chemin devient boueux. A l'heure du déjeuner, une clairière apparaît, avec un petit étang et une étendue herbeuse. Autour d'un feu de camp, quatre roulottes sont visibles, entourées de quelques tentes, dont une plus imposante. Il s'y trouve aussi huit chevaux et des Vistani.

Ces derniers accueillent gaiement les aventuriers (l'alcool aidant). Ils leur proposent de déjeuner avec eux (seule Krygga préfère s'abstenir).

Stanimir n'a pas bonne réputation dans ce camp. Les Vistani expliquent que :

- Ils vivent de petits commerces et d'artisanat*
- Ils connaissent le Royaume de Chendil, et que le voyage hors de la Barovie est un don dont disposent seulement certains Vistani*
- Il n'y a pas de forge par ici, mais sans doute à Vallaki*
- Le mage de l'an dernier est aussi venu dans le camp, pour discuter avec Mme Eva. Il dégageait une forte aura de puissance. Mais aussi une forte obsession de détruire Strahd. Après avoir levé une armée de villageois, un combat féroce s'est engagé entre le vampire et le mage. Près des chutes de l'Ivlis, le mage a finalement été vaincu, tombant au pied des chutes; son corps disparaissant, emporté par la rivière. Les villageois, quant à eux, sont morts et certains errent près du château.*

Tormac fait la connaissance d'une Vistani nommée Rina.

Les aventuriers peuvent enfin se rendre auprès de la voyante, dans la grande tente, baignant dans les odeurs d'encens.

« Je vous attends depuis longtemps » dit-elle aux six voyageurs avant de citer leur nom respectif. Malgré son âge et ses rides, le regard reste perçant.

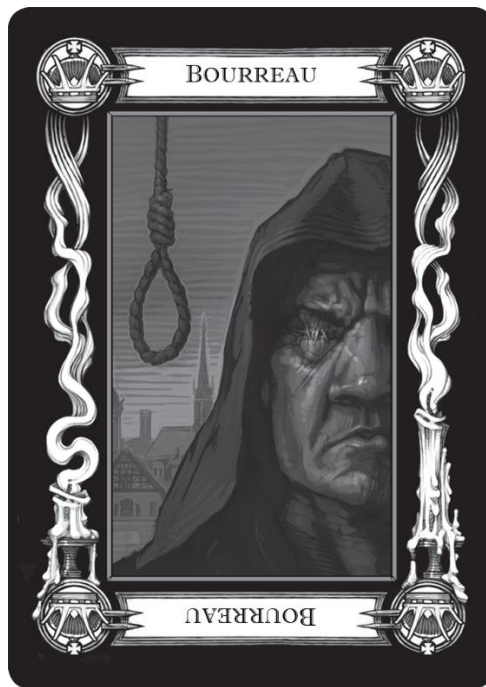
A l'aide de son paquet de cartes de tarot (Tarokka), elle est prête à apporter des réponses ; parfois plus complexes que les questions. En énonçant des choses qui se sont produites, se produiront ou pouvant se produire.

Mme Eva tire cinq paires de cartes et explique leur signification :

Votre ennemi est une créature des ténèbres dont les pouvoirs dépassent ceux des mortels



*Cette carte vous mènera à lui !
Je vois une sombre silhouette sur un balcon,
qui regarde en contrebas cette région torturée,
un sourire malsain aux lèvres.*



*Cette carte parle d'histoire.
Connaître le passé vous aidera à mieux
comprendre votre ennemi.*



*Cherchez une femme riche.
Fidèle alliée du diable,
elle garde le trésor sous clé,
avec les os d'un vieil ennemi.*



Cette carte parle d'une redoutable force protectrice au service du bien, un symbole sacré qui redonne grand espoir.



Le trésor se trouve dans la demeure d'un dragon. Ceux qui le détiennent étaient autrefois purs, mais sont à présent corrompus.



Cette carte parle de puissance et de force. Elle parle d'une arme vengeresse : une épée de lumière solaire.



Ce que vous cherchez se trouve dans une pile de trésors entassés derrière des portes d'ambre.



Cette carte nous éclaire sur celui ou celle qui vous aidera grandement lors de votre combat contre les ténèbres.

Une Vistana erre seule dans cette région, à la recherche de son mentor.

Elle ne reste jamais bien longtemps au même endroit.

Cherchez-là à l'abbaye Sainte-Markovia, près des brumes.



Ces informations doivent permettre aux aventuriers de vaincre leur ennemi...

Suite au questionnement complémentaire des compagnons, Mme Eva apporte quelques précisions :

Seul Strahd contrôle les entrées et sorties de Barovie. Le tuer pour pouvoir rentrer chez eux est une piste à essayer

Le mage est venu l'an dernier, mais il n'a pas tenu compte de ses conseils (de ne pas sous-estimer Strahd)

Mme Eva sait depuis toujours ce qui se passe en Barovie

Seul un unique tirage de cartes est possible. Cependant, si dans quelques temps, les aventuriers sont toujours vivants et reviennent la voir, elle sera prête à les aider

En ce milieu d'après-midi, un départ ne laisserait que la possibilité de se reposer au château de Ravenloft ou au village de Barovie... Aussi, les compagnons vont devoir choisir entre rester prêt du feu central et dormir après avoir fait la fête, ou s'endormir près d'un feu annexe.

Quêtes possibles :

- Accompanyer Irina jusqu'à Vallaki, ou plus loin (contre 50 po). Demander les noms des protecteurs et du village
- Voir Marie « la folle »

- Aller au Moulin Durst
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Faire fondre l'argenterie sur des pointes de flèche
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine) [Durst]
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina, qui a été mordue ?

La cérémonie peut reprendre et le caveau se referme sur le cercueil. Le Père retourne prier dans l'église.

En remontant le village, en direction du magasin et de l'auberge, les aventuriers remarquent la présence du corbeau.

Le magasin étant fermé, les compagnons repartent à la recherche d'informations dans l'auberge :

- *Il n'y a plus de forgeron dans le village; peut-être à Vallakí*
- *Eva (d'un autre clan que les propriétaires de l'auberge et très âgée) habite près de l'étang de Tser, proche de la route menant à Vallakí*
- *Il existe quelques rumeurs sur le mage ayant mené la révolte contre Strahd, mais rien de très précis*

De retour dans la maison du bourgmestre, Ismark barricade l'ensemble des ouvertures.

Un Sens divin et un sort de Détection de la magie ne révèlent rien.

Un dîner prend place, avec du vin, des légumes et de la viande (du veau). Une bonne occasion pour discuter plus longuement ensemble :

- *Les aventuriers expliquent les origines de leur venue en Barovie*
- *Irína leur apprend que les habitants ne peuvent quitter la Barovie, résultat d'une possible malédiction, et ceci depuis plusieurs générations*
- *La Barovie est une région assez étendue. Outre le village et Vallakí, il y a un autre village plus loin à l'Ouest, des ruines, ...*
- *Ismark signale aux compagnons que de nombreux étrangers ont déjà été attirés en Barovie, sans qu'on en connaisse l'origine ou la raison. Ils finissent tous par disparaître ou mourir...*
- *Le mage est en fait arrivé il y a environ un an*
- *Vallakí est moins attaqué et se retrouve moins sous la surveillance de Strahd*
- *Ismark conseille de se méfier des Vistani qui ont leurs propres objectifs. Ils vivent par clan, d'une dizaine de personnes sous l'autorité du vistana le plus âgé. Il paraîtrait que les Vistani peuvent quitter la région*
- *Des rumeurs parlent aussi d'un mage fou (celui de l'année dernière ?), qui hanterait les Monts Baratok, très puissant et ennemi de Strahd*
- *Ismark espère que Strahd perdra la trace d'Irína à Vallakí (et que le village sera moins attaqué). Il nous donnera le nom d'autorités qui pourront protéger Irína, ainsi que le nom d'un village (avec une religieuse) qui pourrait potentiellement l'accueillir*

Les aventuriers devront partir le lendemain matin, sans doute sans Ismark. Il faudra deux jours à pied pour atteindre Vallakí (sans lieu prédéfini où dormir la nuit). Les routes sont utilisables en journée. Le but est d'aller loin à l'Ouest pour espérer protéger Irína.

Les aventuriers en profitent pour demander quelques outils à Ismark :

- *Deux boîtes à amadou*
- *Une corde*
- *Deux flasques d'huile*
- *Un grand bout de tissu*

Tout le monde remonte dans sa chambre pour se reposer avant ce long voyage.

Cependant, vers minuit, des grognements et des grattements réveillent les habitants.

Pendant qu'Irina reste à l'étage, les aventuriers et Ismark se répartissent au rez-de-chaussée.

Deux premiers loups brisent une vitre, mais sont rapidement défaits.

Trois autres loups rentrent à l'autre bout de la maison. Le premier trépassé à son tour, mais Elanör est gravement blessée.

Le combat bat son plein....

Quêtes possibles :

- Finir le combat contre les loups (et autres créatures ?)
- Accompanyer Irina jusqu'à Vallaki, ou plus loin (contre 50 po). Demander les noms des protecteurs et du village. Que pourra faire Ismark seul dans la maison, si celle-ci est encore attaquée après notre départ ?
- Discuter avec Eva à l'étang de Tser
- Voir Marie « la folle »
- Aller au Moulin Durst
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église
- Définir précisément la nature du grimoire, de l'orbe, des 3 parchemins et de la potion à flammèches
- Faire fondre l'argenterie sur des pointes de flèche
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre (25 po) pour de futurs sorts
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif [Durst]
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation) [Durst]
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil) [Durst]
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent [Durst]
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses [Durst]

Questions :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues (le mage fou ?) ?
- Comment soigner Irina qui a été mordue ?

Krygga vérifie qu'elle n'a pas de succès auprès des autochtones (les propriétaires Vistanis).

Ismark apprend aux aventuriers que la maison Durst, appelée la maison funeste, n'est plus habitée depuis une centaine d'année. Il ne connaît pas non plus de Petrovna, qui doit être morte depuis longtemps. Le moulin Durst, quant à lui, se trouve à une vingtaine de kilomètres, vers Vallakí, et a « mauvaise réputation ». De même, l'église du village serait peu recommandable...

Après une pause (et la récupération de points de vie), les aventuriers et Ismark descendent le village, vers le sud. Ils rencontrent une vieille femme, vivant hors du village, qui vend des tourtes. Randal en achète une.

Le groupe passe ensuite devant une maison, d'où sortent des pleurs. Il s'agit de Marie, une « folle », qui a des problèmes avec sa fille.

Le grand manoir du Bourgmestre est une bâtisse fatiguée, entourée d'une clôture en fer rouillée. Plus inquiétant, des traces de griffes et des marques noires sur les murs.

La maison est joliment meublée, mais tout y est vieillot. Les fenêtres sont toutes barricadées. Et au milieu du salon, le cercueil du père de famille. Arrive Irina, une belle femme aux cheveux auburn.

Pendant plusieurs nuits, les sbires du diable ont attaqué la maison, jusqu'à la mort du père. Depuis, tout s'est arrêté.

Le diable porte un nom, déjà connu des aventuriers : Strahd von Zarovich et il vit au château de Ravenloft, visible depuis le village.

Krygga vérifie avec son sens divin, qu'aucune menace n'est présente dans la maison.

Il est décidé d'emporter le cercueil jusqu'à l'église, porté par Krygga et Tormac. Irina restera en attendant dans la maison.

L'église est tout au nord du village. Cette dernière est tout aussi délabrée et avec les murs couverts de traces de griffes et de marques noires.

Le château, en surplomb, est visible. Le ciel s'étant enfin un peu éclairci.

En entrant, une odeur nauséabonde y règne, et le mobilier est détruit. Un Père, le Père Donovitch, psalmodie seul. Il est bedonnant, pâle et fatigué.

Le sens divin de Krygga et un cri inhumain venant du sous-sol indiquent la présence d'un être malfaisant. Il s'agit du fils du Père, nommé Doru. Ce dernier, avec d'autres villageois, a suivi un mage arrivé depuis peu dans le village, pour abattre Strahd. Il en est revenu « transformé ».

Le Père ne veut pas abréger les souffrances de son fils...

Pendant qu'Ismark et le Père sortent en vue d'enterrer le Bourgmestre dans le caveau familial, Randal et Elanör ouvrent deux des quatre portes présentes dans l'église. L'une donne sur une chambre avec le mobilier minimum, la seconde sur une pièce vétuste avec une trappe donnant vers le sous-sol, protégée par un cadenas.

Précédemment, Krygga a cherché en vain de l'eau bénite, ne trouvant qu'un livre de textes sacrés.

Le Père, Ismark et les aventuriers se retrouvent devant le caveau familial (avec une épée comme blason) et commencent à y descendre le cercueil. Irina arrive, n'ayant pu se résoudre à ne pas assister à la cérémonie.

Un elfe surgit, muni d'un bouquet de fleurs. Il propose d'emmener Irina dans le château de Ravenloft, pour la protéger.

Devant le refus d'Ismark, l'elfe s'éloigne, mais il est rejoint par un autre personnage: Strahd lui-même... Ismark, excédé, va à leur rencontre, mais Strahd lui lance un sort et celui-ci tombe évanoui.

Les deux ennemis disparaissent d'un coup. Sept zombies apparaissent et viennent petit à petit au contact des aventuriers, lesquels les découpent consciencieusement (une tête par ci, un bras ou une jambe par là). Ils sont soutenus par le Père Donovitch.

Lors du combat, Irina avance comme hypnotisée. Elle est arrêtée à temps.

Un hennissement de cheval se fait entendre, ainsi que le départ d'une calèche...

Quêtes possibles :

- Enterrer le Bourgmestre
- Accompagner Irina et son frère jusqu'à Vallaki (contre 50 po)
- Voir Marie « la folle »
- Aller au Moulin Durst
- « Libérer » Doru (?) et purifier l'église
- Définir précisément le grimoire, les 3 parchemins et la potion à flammèches
- Faire fondre l'argenterie sur des pointes de flèche
- Survivre en Barovie
- Trouver du tissu et de l'huile pour la poudre à canon
- Trouver une perle de 100 po et de l'argent en poudre pour des sorts

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation)
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil)
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses

Question :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues

Huitième séance (24/04/2022)

Les aventuriers sont en pleine réflexion lorsqu'apparaît dans les airs le spectre de la nourrice. Elle leur fait signe de descendre le long du mur.

Elänor vérifie qu'il est bien possible de s'évader de la maison en descendant à l'aide d'une corde.

Les quatre compagnons se retrouvent ainsi sains et saufs hors de la maison de l'épouvante !! Après un remerciement, le spectre disparaît.

La brume s'éclaircit à nouveau. Les aventuriers reprennent la route vers l'ouest, en direction de masses noires qui pourraient être des bâtisses.

Le chemin boueux se transforme en route pavée, donnant sur un village.

Les maisons sont peu éclairées et les rues sont vides.

Un grand corbeau avec le bout des plumes bleutées trône sur un toit. Il précède les aventuriers, qui remontent la rue principale, jusqu'à à une grande intersection. Avec entre autres, un magasin (le commerce de Bildrath) et une taverne (le sang sur la vigne).

Les compagnons rentrent dans cette dernière : découvrant un tenancier, quelques clients et de bons feux de cheminées.

Après avoir acheté un remontant, le tenancier leur explique sans enthousiasme qu'ils se trouvent en Barovie, dont le bourgmestre est Kolyan Indirovich. Quelques Vistanis se trouvent parmi les villageois.

Un trentenaire leur fait signe, depuis une table. Randalf et Tormac le rejoignent, tandis que Krygga et Elänor s'assoient à une autre table vide.

L'homme se nomme Ismark et se trouve être le fils du bourgmestre, qui vient de mourir.

Il demande de l'aide pour accompagner sa sœur jusqu'à Vallaki (à 1 ou 2 jours de marche vers l'ouest). Celle-ci est la cible du diable qui règne sur la région. Il est pourtant rare que cet être démoniaque cible spécifiquement quelqu'un, même s'il peut s'en prendre aux êtres de la région, en direct ou via des entités comme les loups (les corbeaux étant a contrario des êtres bénéfiques).

Ismark propose 50 po et sa recommandation auprès des autorités de Vallaki, en échange de l'aide des aventuriers. Ils partiraient alors rejoindre immédiatement sa sœur à la mairie.

Après discussion, les compagnons acceptent cette nouvelle mission.

Parmi les clients, trois femmes de style Vistanis et peu amènes et propriétaires de la taverne, sont attablées. Krygga se dirige vers elles pour prendre contact...

Quêtes possibles :

- Monter de niveau (3 !!!)
- Accompagner Irina et son frère jusqu'à Vallaky (contre 50 po)
- Définir précisément le grimoire, les 3 parchemins et la potion à flammèches
- Faire fondre l'argenterie sur des pointes de flèche
- Survivre en Barovie
- Trouver du tissu et de l'huile pour la poudre à canon

- Retrouver Petrovna, l'amie d'Elisabeth Durst

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation)
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil)
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses

Question :

- Qui est le corbeau aux plumes bleues

Septième séance (28/03/2022)

Les aventuriers descendent au fin fond de la maison. Une première grande salle avec des colonnes et 13 alcôves. Celles-ci contiennent différents petits objets.

Une lueur verte diffuse est visible à l'Ouest.

Les aventuriers se rendent d'abord dans une autre salle, contenant des cellules avec des ossements. Sans mauvaise rencontre à combattre.

En revenant sur leurs pas, les compagnons se retrouvent devant un tunnel descendant dans une eau verdâtre, fermé par une herse.

Krygga la soulève à bout de bras, avant que la herse ne soit bloquée de l'intérieur du tunnel.

Les chants s'arrêtent instantanément...

Les aventuriers débouchent dans une grande salle avec un hôtel de pierre en son centre, et une grotte effondrée en son fond.

Lorsque Tormac traverse l'eau et monte sur l'îlot avec l'autel, les chants reprennent : « Il faut mourir ».

Treize fantômes apparaissent sur le contour de la salle, avec des torches émettant une lumière noire.

Les aventuriers ne peuvent pas toucher ces êtres éthérés.

Randal essaie de les faire disparaître en cassant plusieurs objets posés dans les petites alcôves.

Cependant, les chants s'accroissent et apparaît une immense masse informe !!

Les aventuriers reculent stratégiquement dans le tunnel, mais la masse arrive à les suivre.

La force de frappe des quatre compagnons arrive à terrasser le monstre sans trop de dégâts de leur côté.

L'être maléfique s'effondre, et se transforme en un amas de sang et de pourriture, avec un petit corps humanoïde en son milieu.

Immédiatement, un tremblement touche la maison, avec l'apparition de fissures.

Randal ayant pris la petite bourse posée dans une des alcôves, les aventuriers s'enfuient.

En remontant au premier étage du sous-sol, ils se retrouvent devant un homme gravement blessé, enchaîné. Elänor arrive à le libérer. La blessure de l'homme se résorbe, avant que celui-ci ne disparaisse.

En reprenant leur fuite, les aventuriers tombent dans l'escalier en colimaçon sur un essaim d'araignées qui tissent une toile les empêchant d'avancer. Une énorme araignée se joint à ses enfants. A l'aide de torches enflammées, les compagnons arrivent à s'extraire de l'escalier.

En descendant, ils se retrouvent devant une femme en train d'enfanter. Cette femme ressemble beaucoup à la gouvernante. Aussi, les compagnons décident de sortir au plus vite.

Un bruit d'explosion se fait entendre et les aventuriers sont emportés par une vague d'eau sale.

Se retrouvant au 1er étage, ils sont attaqués par des armures animées.

Au rez-de-chaussée, lorsqu'ils essaient de sortir, le vestibule commence à rétrécir jusqu'à disparaître. La salle avec les loups se remplit de fumée. Aucune fenêtre n'est visible.

La maison ne veut pas laisser partir les aventuriers !!

Ces derniers en sont réduits à remonter. Dans la chambre avec la gouvernante qui accouche, un passage vers la terrasse existe encore, mais avec des faux tournantes.

Après un essai infructueux d'aider la femme, les 4 compagnons se retrouvent sur la terrasse avec quelques blessures. Mais l'obscurité entoure la maison et une corde montre que le sol n'est plus accessible depuis ce lieu...

Quêtes possibles :

- Sortir de la maison
- Enterrer le corps de Walter
- Définir précisément le grimoire, les 3 parchemins et la potion à flammèches
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation)
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil)
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses
- Ce qui est dans la petite bourse d'une des alcôves

Sixième séance (22/03/2022)

Les aventuriers apprennent, grâce à un sort de détection, que la statue et l'orbe baignent dans une magie nécromantique. À l'aide de sa Main de mage, Randal touche la statue.

Cette dernière est gardée par quatre ombres, qui attaquent et absorbent la force des combattants. Ces êtres éthérés finissent cependant en fumée.

Tormac touche l'orbe de cristal, et en absence de réaction, la pose dans son sac.

Les aventuriers remontent et décident de se plonger plus profondément dans les livres de la bibliothèque.

Le grimoire contient une dizaine de sorts (de différentes écoles). Les livres de rituels (de la chambre secrète) se révèlent être de faux livres d'incantation. Les autres livres traitent de nombreux domaines (histoire, architectures, ...)

Rose confie à Randal son carnet, contenant des fragments de sa vie humaine et de sa vie fantomatique. L'occultiste réalise que l'enfant a réussi à apprendre quelques tours de magie, lui permettant de réparer les jouets de son frère, mais aussi d'éloigner leur oncle.

Après un bon repas (Krygga préférant toujours la nourriture Maison), Randal récupère le jeu de cartes et l'argenterie (dans l'espoir de l'utiliser pour en couvrir les pointes de flèche).

Après une nouvelle nuit de repos, protégés par les deux enfants, les aventuriers descendent les 5 corps dans leurs tombeaux respectifs.

Les fantômes des deux enfants leur disent au revoir, avec un message de prudence de la part de Rose contre ce qui se trouve dans les bas-fonds de la maison.

Les compères y gagnent un point d'inspiration chacun(e) [1 relance de dé ou 1 avantage sur un jet de dé].

Ils se regroupent devant l'escalier qui amène aux chants : « Il est l'Ancien, Il est la Terre », prêts pour un dernier terrible combat...

Quêtes possibles :

- Finir la visite du sous-sol et faire taire les chants
- Trouver le corps de Walter et l'enterrer
- Définir précisément le grimoire, les 3 parchemins et la potion à flammèches
- Sortir de la maison
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation)
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil)
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses

Cinquième séance (08/03/2022)

Les aventuriers décident de s'occuper d'abord des présences maléfiques proches.

Tormac se retrouve face à une, deux puis une troisième goule. Impressionnées, ces dernières ratent de nombreuses attaques et, prises en tenailles, finissent en charpie.

Le couloir mène à une grande salle. S'y trouvent des squelettes suspendus, ainsi qu'une grande statue peinte en bois d'un homme au visage pâle, à cheval sur un loup. L'homme tient un orbe en cristal.

En voulant sortir par la porte du bas, Krygga est attaquée par ce qui se trouve être un Mimique. Sa grande bouche fait des dégâts. Attaquée de parts et d'autres, elle finit par faire du petit bois.

Une petite salle, avec une table, un lustre et deux grandes chaises donne sur une chambre, avec un lit, une armoire et une malles.

Avant de faire un petit repos mérité, les aventuriers sont tentés de chercher d'éventuels objets utiles pour la suite de leur quête. Ils dérangent malheureusement une blême, qui se jette sur eux. Une puanteur l'accompagne. Elle rend l'âme à son tour. Elle semble être ce qui reste de la mère des enfants.

L'expérience pousse les aventuriers à se reposer immédiatement. Avant de fouiller la chambre :

- Des torches (10 chez Tormac, 4 chez Randal et 1 chez Krygga)
- Un sac de cuir et une bougie (Krygga)
- De vieilles robes
- Un manteau de belle facture (Randal)
- Une chemise de maille (Elanör, qui donne son armure de cuir à Randal)
- Un petit coffre en bois avec 4 potions de soin (une par aventurier)
- Une fiole jaune-orangée laissant deviner de petites flammèches (Randal)
- Une gamelle (Randal)
- Une lanterne sourde (Tormac)
- Des outils de voleur (Elanör)
- Un grimoire de sorts (Randal)

Elanör teste les outils de voleur sur les 3 coffres fermés, restés dans les petites chambres individuelles. Un outil se casse, mais un crochetage ouvre deux coffres, le dernier étant forcé à l'épée courte :

- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- Une épée courte en argent, prise par Elanör (Krygga récupérant une épée courte normale)
- Dans un tissu noir, 3 agates et quelques pierres semi-précieuses

Pour finir, les aventuriers essaient d'ouvrir la pierre tombale du père de famille, mais celle-ci résiste aux tentatives des compagnons fatigués.

Quêtes possibles :

- Finir la visite du sous-sol
- Trouver le corps de Walter
- Enterrer les 5 (ou 6) corps (dans les caveaux ? => ouvrir le caveau du père)
- Voir s'il faut prendre l'orbe en cristal ?

- Feuilletter les livres sur les rituels et le grimoire de sorts
- Définir précisément les 3 parchemins
- Sortir de la maison
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (enchantement, abjuration, évocation)
- 1 pierre précieuse rouge-orangée (du cache-œil)
- 11 po et 60 pa (de la bourse en peau humaine)
- Une brosse à cheveux en ivoire avec les picots en argent
- 3 agates et des quelques pierres semi-précieuses

Biens à prendre (ou laisser) :

- Les vêtements chauds, dans l'armoire du rez-de-chaussée
- Le jeu de cartes (pour les longues soirées)
- De l'argenterie ?

Quatrième séance (01/03/2022)

Les aventuriers redescendent.

Pas de trace d'une poupée maléfique dans le berceau de Walter (a contrario des souvenirs de Randal).

Suite à un bon coup de pied, le loquet de la cuisine rend l'âme et apparaissent des ustensiles et de la nourriture. Après un bon repas (seule Krygga ayant testé la nourriture maison), les enfants proposent de dormir dans leur chambre, de manière à ce qu'ils protègent les aventuriers des importuns (des fantômes).

Après une bonne nuit de sommeil, les aventuriers font un dernier tour dans la maison. Une lance se retrouve dans le sac de la demi-orc. Dans la bibliothèque, elle récupère également du papier, une plume et de l'encre. De plus, après un petit rituel, elle détermine que les parchemins sont des écoles : enchantement, abjuration et évocation.

Puis, les quatre compagnons quittent les enfants (mécontents), pour nettoyer le sous-sol de ses présences malfaisantes. Un mécanisme permet de faire coulisser un panneau, ouvrant sur un escalier en colimaçon, fait en bois et couvert de toiles d'araignée.

Dans le sous-sol, des chants diffus (de voix humains) se font entendre. De nombreux couloirs mènent à des « chambres » individuelles : 4 paillasses et 5 lits. Ces derniers sont chacun accompagnés d'un coffre. Trois sont fermés (par un petit cadenas en fer). Les deux autres contiennent un cache-œil enfermant une pierre précieuse rouge-orangée et une bourse (en peau humaine ??) avec 11 po et 60 pa.

Sur une table, un carnet noir avec des noms de personnes et leurs réactions à des actes impies....

Les chants semblent se rapprocher. Une trappe s'ouvre sous les pieds de Tormac, qui évite miraculeusement une fosse avec des pieux acérés.

Une salle à manger jonchée d'os humanoïdes... Un sens divin qui détecte des êtres malfaisants non loin de là. Une attaque par une araignée géante, rapidement anéantie.

Puis, des dalles avec les noms des cinq Durst + 1 sans nom (pour Héloïse ?) cachent des caveaux vides. A l'exception de celle de la mère d'où sortent une nuée de mille pattes qui finissent écrasés. Krygga y laisse une lance brisée.

Il est temps de revenir dans la salle à manger.

Faut-il à présent se diriger les chants ou faut-il d'abord éradiquer les êtres malfaisants tapés à proximité ?

Quêtes possibles :

- Finir la visite du sous-sol
- Trouver les corps de la mère (Elisabeth) et de Walter
- Enterrer les 4 (à 6) corps (dans les caveaux ?)
- Ouvrir les 3 coffres en remontant
- Feuilletter les livres sur les rituels
- Définir précisément les 3 parchemins

- Sortir de la maison
- Survivre en Barovie

Question :

- Comment la cuisine pouvait-elle être fermée de l'intérieur ?

Troisième séance (24/2/2022)

En quittant la chambre familiale, les aventuriers se retrouvent face à face avec un fantôme. Celui d'Éloïse, la gouvernante, en charge des enfants, dont « son petit Walter ». Elle semble déboussolée, certaine d'être morte, « comme tout le monde ». Après un échange amical, elle monte au 3e étage rejoindre Walter. L'escalier y menant est caché derrière un miroir de cette chambre.

Plutôt que de la suivre, les aventuriers décident de finir la visite des premiers étages, et de retrouver les deux enfants à l'extérieur, afin d'échanger avec eux.

La bibliothèque cache une salle secrète (qui s'ouvre via un simili livre d'Arthur Burwarton). Cette dernière contient des livres sur les rituels démoniques, ainsi qu'un coffre.

Le coffre est à moitié ouvert, obstrué par le squelette d'un homme en armure de cuir, tué par le piège protégeant les biens précieux de la maison. Ce coffre contient 3 livres avec une couverture noire, 3 rouleaux, 2 cahiers, ainsi que 2 lettres. Auxquels se rajoute une lettre, dans la main du mort, signée Strahd Von Zarovich !!!

Il s'agit de :

- Trois livres qui se révèlent vierges, malgré la dissection de l'un d'entre eux par Randal
- Des actes de propriété du moulin et de la maison Durst (d'adresse « Village de Barovie »)
- De potentiellement trois sortilèges magiques
- Un testament léguant la fortune à Rose et Epine
- Une lettre de Gustav à son frère Dimov, parlant de confrérie et de complots, et le nommant intendant, pour ses enfants
- Une lettre de Strahd, démentant que son arrivée était due à des actes maudits réalisés (par Gustav ?) sur un autel

L'armure de cuir est finalement revêtue par Élanor.

La fouille des chambres restantes révèle :

- Des vêtements chauds et un chapeau, près de la porte d'entrée
- De l'argenterie et des verres de valeur dans le salon
- Un jeu de cartes, et surtout 3 arbalètes (à poing, légère et lourde) avec 60 carreaux, respectivement prises par Tormac, Élanor et Krygga

Une porte, qui se révélera être celle menant à la cuisine (et un réduit), reste cependant fermée à clé.

Et plus étonnant, la porte d'entrée n'existe plus ! Elle a été remplacée par un mur... Impossible de sortir par ce moyen ; ni de revoir les enfants qui ne répondent pas aux appels.

Les aventuriers se résolvent à monter au dernier étage de la demeure.

Dans une pièce, se trouve une poupée qui attaque Tormac, trop peu puissant pour la combattre. Un sort de soin le remet sur pied, le temps que les autres aventuriers déchiquètent cette immondece.

Après un repos court pour se remettre de leur émotion, ils arrivent dans une grande pièce recelant dans une malle, un drap couvert de sang, contenant un squelette habillé comme la gouvernante (assassinée à coups de couteau).

Une autre chambre, fermée (mais ouverte avec la clé trouvée dans la bibliothèque), contient en son centre deux petits squelettes entrelacés, ceux des enfants. Leurs fantômes entrent et expliquent aux aventuriers qu'ils sont morts de faim, après avoir, comme souvent, été enfermés, pour qu'ils ne

rencontrent pas de monstres. Les enfants indiquent qu'une porte secrète mène au sous-sol et que son entrée est dans la chambre qui contient le corps d'Héloïse.

Il est temps pour les aventuriers de passer une vraie nuit, et de passer niveau 2

Quêtes possibles :

- Ouvrir la porte de la cuisine et se sustenter
- Tuer la 2^e poupée que Randal pense avoir vu dans le berceau (si elle existe)
- Visiter le sous-sol
- Trouver les corps de la mère (Elisabeth) et de Walter
- Enterrer les 4 (à 6) corps
- Feuilletter les livres sur les rituels
- Voir si les livres noirs sont magiques et définir les 3 parchemins
- Sortir de la maison
- Survivre en Barovie

Trésors à se répartir :

- Les bijoux de la chambre parentale, 3 bagues en or et 1 collier avec pendentif
- Les 3 parchemins (une fois déterminés)

Biens à prendre (ou laisser) :

- Les vêtements chauds
- Des feuilles, plume et encre
- Le jeu de cartes (pour les longues soirées)
- La dernière lance ?
- De l'argenterie ?
- Conserver les actes de propriété ?

Deuxième séance (15/2/2022)

Lorsque les aventuriers s'approchent de la porte de la muraille, celle-ci s'ouvre en grinçant. Mais une fois passés de l'autre côté, cette dernière se referme et ne veut pas se rouvrir.

Le chemin continue vers l'Ouest, puis vers le Sud-Ouest en serpentant.

La brume se dégage en partie, et les aventuriers émergent enfin de la forêt.

Le temps est très humide, avec du vent, et nul abri à l'horizon.

Apparaît soudain une forme, grande et obscure, à l'écart du chemin. Il s'agit d'une construction.

Des sanglots et une petite voix... Ce sont deux enfants (une fille d'environ 10 ans et un petit garçon), richement vêtus.

Ils se présentent : Rose et Epine Durst. Et demandent de l'aide pour sauver leurs parents et leur petit frère Walter (« qui se trouve en-haut »), en proie à un monstre, dans la maison.

Les aventuriers franchissent le portail de pierre et entrent dans la demeure cossue.

Les aventuriers ne parcourent que brièvement le rez-de-chaussée, le temps pour Tormac de s'emparer d'une épée et de voir que le blason de la famille est un moulin à vent.

Au premier étage, aucune présence. Krygga et Tormac revêtent une armure, Eleanör s'équipe de deux épées et la demi-orc s'empare d'une lance.

Les portraits au mur laissent apparaître une famille avec trois enfants et une mère froide et distante.

Les portes sont sculptées de jeunes gens qui se battent contre des nuées de chauves-souris.

Les aventuriers se retrouvent dans une bibliothèque. Randal y récupère une lampe à huile, une boîte avec de la poudre à canon, une boîte à amadou et une clé.

Sur un parchemin est écrit : « Les paroles de Burwarton peuvent ouvrir la voie ».

A la recherche du petit frère, les aventuriers s'engagent au second étage... Une armure les attaque ci-tôt arrivés en-haut de l'escalier. Celle-ci neutralisée, ils fouillent les premières salles à proximité.

L'étage est poussiéreux.

Dans ce qui ressemble à la chambre parentale, un être déformé avec les doigts crochus, pendu au plafond avec une corde. Dans sa main, un papier dans lequel le père de famille s'excuse auprès de ses enfants. Sa femme aurait été atteinte d'une maladie, la transformant en monstre (intérieurement et extérieurement) ; et il serait atteint à son tour. Et son action serait le seul « moyen »...

Sur la coiffeuse, une boîte en argent, avec 3 bagues en or, 1 collier avec un pendentif et une lettre. Dans celle-ci, la mère de famille, Elisabeth, échange avec une connaissance nommée Petrovna. Une cérémonie est prévue pour se débarrasser d'un monstre (en l'absence du père), avec la présence d'un être innocent (et une « putain »)

Trésor à partager :

- Rendre ce qui est de valeur aux jeunes héritiers

Quêtes possibles :

- Trouver la mère et le jeune enfant
- Voir s'il y a trace d'une cérémonie (et d'un autre être humain)
- S'assurer que la maison est sûre
- Ouvrir le pendentif, et voir l'utilité de la clef
- Trouver de la famille qui prendra soin des enfants
- Survivre

Première séance (8/02/2022)

Suite aux services déjà rendus au Royaume de Chendil, le capitaine de la garde nous demande de prendre contact avec un convoi de gens du voyage, pour qu'ils poursuivent leur périple.

Départ le matin même pour l'orée de la Forêt de Vesve.

A l'arrivée, des roulottes et un vieillard, qui leur dit qu'il les attendait et leur propose de dîner avant leur départ le lendemain matin

Il s'agit de Vistani, des voyageurs itinérants qui vivent de petits spectacles et petits négoce.

Ils viennent de Barovie, qui se trouve à trois jours de voyage au cœur de la Forêt de Vesve.

Lors du repas, les aventuriers apprennent :

- *Le vieillard s'appelle Stanimir, et est le doyen de la troupe*
- *Un jour, un cavalier est arrivé un soir auprès d'eux, blessé. Ils l'ont aidé et en échange, une fois prince devenu, il les a protégés*
- *Mais leur Prince est touché par une malédiction (depuis un temps inconnu) et Mme Eva, une très ancienne Vistani, pense que les aventuriers peuvent l'aider.*

Les aventuriers acceptent de les suivre jusqu'en Barovie.

En se réveillant après trois jours de voyage, les aventuriers sont seuls, sans presque plus aucun équipement

La forêt est lugubre et ne ressemble à rien de connu.

Les aventuriers suivent une piste vers l'Ouest (poussés par la brume qui se déplace avec eux)

Un corps est trouvé près des fourrés, en décomposition. Un jeune villageois qui portait une enveloppe avec un sceau de cire en forme de B.

Le Bourgmestre de Barovie, Kolyan Indirovich, y annonce que sa fille Irina Kolyana a été mordue par un vampire vieux de 400 ans. Il promet richesse aux vaillants qui viendront l'aider.

Des hurlements de loups se font entendre, mais ils restent à distance

En continuant leur route, les aventuriers arrivent près d'une grande muraille, avec deux grandes statues dont la tête est tombée, avec une grande porte grillagée fermée. Cette muraille relie deux contreforts rocheux

Trésor à partager :

- Aucun

Quêtes possibles :

- Survivre