



CURSE of STRAND

Une aventure d'horreur médiévale menée par
Nicolas « Von » Dufau

ALLAN-KHAR: villageois demi-orc, prêtre de Dagda.

-> Interprété par Christophe « grrr » Donnat

ALFIN: villageois halfening, paladin du dieu Tyriolith.

-> Interprété par Pierre « tank » Rameau

VALARLHORIN: elfe d'Aether érudit, magicien académique.

-> Interprété par Daniel « main de squelette » Meziani

KYELEREN: cambrioleur félys repent, rodeur.

-> Interprété par Marc « miaou » Jalmain

JOURNAL DE QUATRE ETRANGERS EN BAROVIE

PRELUDE

Alors que nous avons trouvé refuge dans la demeure d'une famille de paysans pour passer la nuit, une brume épaisse envahit la ferme et nous transporte dans un nouveau monde.

LA ROUTE VERS BAROVIA

Nous reprenons nos esprits sur une route bordée par une forêt sinistre. La brume masque le paysage mais nous pouvons deviner au loin la silhouette d'un inquiétant château perché sur un pic rocheux.



Allan-Khar tente sans succès de communiquer avec les chauve-souris qui semblent possédées par un esprit puissant.

Kyleren repère des traces qui s'enfoncent dans la forêt.

Nous les suivons et découvrons le cadavre d'un homme visiblement tué par des loups. Il transporte une missive rédigée par Koylan Indirovitch, le bourgmestre du village de Barovia. L'homme est un messager envoyé à l'extérieur de la Barovie pour chercher de l'aide afin de lutter contre le comte Strahd Von Zarovitch, un vampire qui règne en tyran depuis plus de 400 ans. Des direwolves attaquent et nous laissent presque tous pour morts. Nous comprenons que le seigneur de ces lieux a sans doute voulu nous donner un avertissement.

Nous continuons notre route après avoir passé la nuit dans un ancien poste frontière en ruine, qui semble avoir été jadis occupé par une sorte d'ordre de chevalerie.

-> Il faut en apprendre davantage sur cet ordre qui semble avoir disparu. Qui étaient-ils? Pourquoi l'ordre a-t-il été dissout?

LE VILLAGE DE BAROVIA

Nous atteignons ensuite le village de Barovia qui semble à l'abandon. La plupart des maisons sont barricadées. Les bâtiments portent les traces d'assauts réguliers.

ALLAN-KHAR



ALFIN



VALARLHORIN



KYLEREN



LA MAISON MAUDITE DE LA FAMILLE DURST

Nous rencontrons deux enfants devant un manoir. Ils implorent notre aide car ils prétendent qu'un monstre vit dans leur maison. Nous explorons le manoir et son réseau de cavernes souterraines. Nous découvrons que cette maison appartenait à la famille Durst, des nécromants cannibales, alliés du seigneur sombre Strahd, qui vénèrent une entité féminine représentant la nuit. Un acte de propriété atteste que la famille Durst possédait un moulin en plus du manoir. Les enfants Rose et Thorn sont en réalité morts. Nous découvrons leurs tombes ainsi que celles de leur parents Gustav et Elisabeth. Nous prenons un repos au cours duquel Valarlhorin rêve d'un étrange miroir, gravé de symboles, dont des mains semblent vouloir s'échapper. Alfin rêve d'une femme qui lui donne un choix: la rejoindre ou mourir.



Les cavernes sont envahies de goules. Au plus profond du réseau de tunnels, des spectres attendent la venue d'une victime pour exécuter un rituel. Nous le déclenchons en sacrifiant le compagnon magique de Valarlhorin mais ses effets nous restent inconnus. Nous tuons ensuite l'Orgoth Dikeyer, la créature qui protège ce lieu, en l'attirant dans un piège imaginé par Valarlhorin.

-> *Il nous faudra revenir pour enterrer les corps des enfants et peut-être même brûler la maison? Puis partir explorer le moulin.*

AUBERGE LE SANG SUR DE LA VIGNE

L'auberge est barricadée, mais Alfin convainc le patron Barik de nous laisser entrer. Nous rencontrons Ismark Indirovitch, le fils du bourgmestre. Il nous explique qu'un vampire (Von Strahd?) a charmé sa sœur, puis s'est introduit chez eux. Son père Koylan a été tué, vidé de son sang par cette créature il y a trois jours. Sa sœur Irina a été mordue. Il semble qu'elle soit condamnée à se transformer en vampire à court terme. Le père Donavitch veille sur elle mais n'a trouvé aucun remède. Ismark nous apprend que jadis, certaines familles de la Barovie luttèrent contre Strahd. Il nous invite à venir chez lui pour visiter sa sœur.

Nous rencontrons aussi dans l'auberge trois femmes Vistany, des sortes de tziganes nomades. Elles prétendent leur famille capable de traverser les brumes. Elles nous invitent à rencontrer leur matriarche madame Eva au campement près de la rivière d'Illis.

-> *Pourquoi le nom de l'auberge a-t-il été modifié? Les Vistany peuvent-ils voyager à travers les plans et nous permettre de rentrer chez nous?*



LES SPECTRES

Ils sont sensibles à la lumière.

LES GOULES

Le cannibalisme serait à l'origine de la transformation. Les goules craignent le feu.

LA BAROVIE

Le territoire est constitué de trois villages: Barovia (bourgmestre actuel Ismark Indirovitch), Valakie (baron Vargas Valakovitch), Cersc et son abbaye (bourgmestre Dimitri Creskov).

LES VAMPIRES

D'après les rumeurs, ils ne peuvent pénétrer dans une demeure sans y avoir été invité. Un pieu dans le cœur ou de l'eau bénite permettrait de s'en débarrasser.

LA BOUTIQUE DE BILDRAST

La luminosité du jour est faible, comme si le soleil ne brillait plus sur ces terres. Nous faisons un détour par la boutique mais elle est très mal achalandée en raison de l'autarcie totale de la Barovie. Les prix sont exorbitants. Nous apprenons qu'une fois par an des étrangers pénètrent le comté.

-> Strahd fait-il venir des aventuriers comme nous-même? Pour quelles raisons?

L'ÉGLISE DE MORNINGLORD ET LE PÈRE DONAVITCH

Nous nous rendons à l'église de Morninglord, une divinité liée au soleil et opposée à la Mère de la Nuit. Le bâtiment délabré subit lui-aussi des attaques répétées. Le cimetière attendant semble corrompu:



chaque nuit, les spectres se lèvent et rejoignent le château de Strahd. Le père Donavitch est un homme désespéré mais semble toujours avoir la foi.

Il y a un an, son fils Dorov qui suivait la révolte du mage fou a été mordu. Il s'est transformé en vampire. Le père Donavitch le séquestre secrètement dans les sous-sols de l'église dans l'espoir de trouver un remède à sa condition.

Le père nous apprend aussi qu'Irina Indirovitch a été adoptée par Koylan. C'est Donavitch lui-même qui a trouvé l'enfant qui n'était encore qu'un nourrisson sur la route qui mène à Ravenloft, le château de Strahd.

-> Il faut trouver un moyen de sanctifier à nouveau l'église: la reconstruire, faire venir les fidèles, détruire Dorov, s'occuper des spectres du cimetière? Le dieu Morninglord est peut-être un atout pour combattre Strahd qui semble lié à la Mère de la Nuit.

CHEZ LE BOURGMESTRE

Nous nous rendons ensuite chez Ismark et Irina Indirovitch. Là encore, la maison semble régulièrement subir des attaques féroces. Le cadavre du père, Koylan, est exposé dans son cercueil. Irina nous apprend que Strahd, qui est obsédé par elle, l'a appelé Tatiana.

Dragomir Garvinski, le médecin de la famille Valakovitch de Valakie, arrive pour ausculter Irina. Selon lui, la vampirisation est irréversible. Irina mourra au prochain cycle lunaire. Nous tentons toutefois sans effet de verser de l'eau bénite (remise par Donavitch) sur ses marques de morsure. Allan-Khar exécute le rituel de doux repos sur les corps d'Irina et de son défunt père

MORDENKEINEN LE MAGE FOU

Il y a un an, un puissant mage étranger est venu en Barovie pour attaquer Strahd. Il a créé une armée de paysans pour attaquer le château mais Strahd a écrasé cette révolte. Il semble que contrairement à nous, ce mage soit venu de son propre chef en Barovie avec un objectif précis...

LE VILLAGE DE BAROVIE

Le village subit des attaques répétées de créatures. Les habitants disent que certaines maisons abandonnées sont occupées par des morts-vivants.

-> Il faudrait explorer certaines des demeures abandonnées pour voir ce qui s'y terre.

FAMILLE INDIROVITCH

Koylan, ancien bourgmestre, tué par Strahd.

Ismark, son fils, nouveau bourgmestre.

Irina, sa sœur, que Strahd nomme Tatiana. Il l'a mordue et elle va se changer en vampire d'ici peu.

Nous fouillons le bureau de Koylan. Alfin découvre que l'ancien ordre de chevalier dragons Argynvostadt existait jadis au nord-ouest de la Barovie. Kyleren apprend que le Corbeau est sacré en Barovie car il transporte l'âme des morts dans l'au-delà. Allan-Khar récupère une carte de la Barovie.

Nous parvenons à convaincre Ismark d'organiser l'enterrement de son père à l'église de Morningstar et d'inviter le maximum de villageois, dans l'espoir de raviver la foi à Barovia. Rendez-vous pris pour le surlendemain. Les Indirovitch nous hébergent ensuite pour la nuit.

-> *Il y a encore des informations à trouver dans le bureau de Koylan. Il nous faudra aussi revenir tous les dix jours pour relancer le rituel de doux repos sur Irina. Prévoir d'explorer le nord-ouest pour découvrir le repaire de l'ordre des chevaliers dragons. Découvrir qui était Tatiana.*

LA POTENCE DU BOIS DE ZVALITCH

Le lendemain, nous prenons la direction du camp Vistany. Nous croisons en chemin une potence sur laquelle nous avons l'illusion de voir Alfin pendu. Deux pilleurs de tombe Vistany fouillent la fosse commune attenante. Ils acceptent de nous accompagner jusqu'au camp.



LE CAMP VISTANY

Malgré la mauvaise réputation dont ils semblent jouir, les Vistany nous accueillent amicalement dans leur campement de roulottes à l'orée des bois. Leur matriarche madame Eva avait prédit notre arrivée. Elle désire nous donner le « don », une sorte de divination s'appuyant sur un tarot appelé Tarotoka. Les Vistany sont liés à la Mère de la Nuit, mais aussi à Strahd dont ils nous content une partie de son histoire. Ils nous parlent aussi de Mordenkeinen le mage fou capable de traverser les plans. Madame Eva l'a reconnu comme voyageur et lui a sans doute donné le « don ».

La matriarche nous reçoit à la nuit tombée car elle dit que le Tarotoka ne peut être tiré que la nuit (*voir page suivante « le tirage du Tarotoka »*).

-> *Les Vistany ont-ils dit toute la vérité sur le lien qui les unit à Strahd? Qu'implique leur affinité avec la déesse de la nuit? Et si la matriarche était elle-même un vampire?*

LES CORBEAUX

Sur le chemin du retour vers Barovia, une nuée de corbeaux se masse au-dessus de nous, de plus en plus nombreux à mesure que nous approchons du village. Kyleren ayant découvert que les corbeaux



L'HISTOIRE DU COMTE STRAHD VON ZAROVITCH

Selon les Vistany, Strahd vient d'une lignée royale (son père se nomme Barof, sa mère Ravenlovia). Il est devenu comte de son vivant, mais a conclu un pacte avec une puissance occulte pour vaincre ses ennemis. Il a ensuite érigé le château de Ravenloft.

Il est décédé il y a des siècles puis est devenu mort-vivant.

Les Vistany disent avoir sauvé Strahd de son vivant après une bataille, c'est pourquoi il laisse aujourd'hui une grande liberté de circulation à ce peuple.

Lors de la révolte du mage fou, Strahd aurait fait effondrer une montagne sur Mordenkeinen à l'aide de la foudre.

Strahd semble fasciné par Irina qu'il appelle Tatiana.

-> *Que pourrait-on trouver sous la montagne effondrée?*



LE TAROTEKA



Premier tirage: Histoire, savoir ancien pour comprendre notre ennemi.

LE PALADIN: Il vit d'honneur et de justice. Un prince qui dort, un servant de la lumière, le frère des ténèbres. Un trésor repose avec lui.

Le paladin porte le chiffre 2.

Deuxième tirage: Puissant symbole sacré garant d'espoir.

LE GUERRIER: Celui qui utilise force, persévérance et violence pour accomplir ses buts. Ce que tu cherche repose dans les ténèbres, dans le repaire du mal, l'unique lieu dans lequel il doit retourner.

Le guerrier porte le symbole des trois épées entrecroisées.

Troisième tirage: Arme de vengeance. Epée de soleil.

LE DICTATEUR: Celui qui gouverne par la peur, la violence et qui impose ses lois. Puissance et force. Un trône fait pour un roi.

Le dictateur porte le chiffre 8.

Quatrième tirage: Celui qui peut nous aider dans cette bataille contre les ténèbres.

LE SEIGNEUR NOIR: Puissant, individuel, avec des buts et des convictions ayant de grandes conséquences. Mais de toutes les vérités vous devrez faire face au mal seuls et croire en votre jugement.

Le seigneur noir porte le symbole de la couronne.

Cinquième tirage: Révèle où trouver notre ennemi.

LA TENTATRICE: Individu qui amène même le plus pieux vers le mal. Lieu secret de tentation où est caché une femme d'une grande beauté et le démon attend au-dessus de cette tour.

La tentatrice porte le symbole de la couronne.

-> Le premier tirage semble indiquer un lieu où repose un savoir. Les deuxième et troisième tirage désignent des objets. Le quatrième un allié et le cinquième le lieu où trouver notre ennemi. Reste à les interpréter pour savoir où mener notre quête.



étaient sacrés, nous décidons de ne pas les attaquer malgré la menace. Les corbeaux nous suivent jusqu'à Barovia mais restent inoffensifs.

-> S'intéressent-ils à nous? Peuvent-ils devenir nos alliés?

L'ENTERREMENT DE KOYLAN INDIROVITCH

De retour à Barovia, nous accompagnons Ismark pour l'enterrement de son père dans le cimetière de l'église de Morninglord. Beaucoup de villageois assistent à la messe donnée par Donavitch.

Marie, une pleureuse, implore notre aide car sa fille Gertruda a disparu. Elle s'inquiète que Gertruda soit partie sans sa poupée fétiche (fabriquée par Blinsky à Valakie). C'est une adolescente de 13 ans aux cheveux bruns et aux yeux verts.

-> Il faut découvrir ce qui est arrivé à cette enfant. Mais nous soupçonnons d'office le vampire Dorov. Peut-être son père le laisse-t-il sortir quelquefois pour qu'il puisse se nourrir? Donavitch capture-t-il lui-même des victimes pour les offrir à son fils? Ce vampire doit bien se nourrir d'une manière ou d'une autre... Allan-Khar devrait aussi se renseigner sur le dieu Morninglord. Le père Donavitch possède sans doute des ouvrages de théologie.



NOTES

