



CURSE of STRAHD

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

KYLEREN: cambrioleur félys repent, rodeur.

-> Interprété par Marc « miaou » Jalmain

Barovia



Mount
Baratok

Svalich Woods

Svalich Woods

Village of
Barovia

Old Svalich Road

Alva River

Iser Pool

Iser Falls

Lake Zarovich

Svalich Woods

Mount
Ghakis

Luna River

Luna Lake

Svalich Woods

Svalich Woods

Svalich Woods

Raven River

Luna River

One box = 1/4 mile

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 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 afin de chercher de l'aide pour lutter contre le comte Strahd Von Zarovitch, un vampire qui règne en tyran depuis plus de 400 ans. Des loups sanguinaires attaquent et nous laissent presque tous pour morts. Nous comprenons que le seigneur de ces lieux a 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. Valarlhorin découvre en invoquant sa main du mage que celle-ci apparaît sous forme squelettique. 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 Lorghoth le Flétrisseur, la

créature gardienne du lieu, en l'attirant dans un piège

-> *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 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 Donavich 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 Vistani, 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'Ivlis.

-> *Pourquoi le nom de l'auberge a-t-il été modifié? Les Vistani 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 leur transformation. Les goules craignent le feu.

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 BAROVIE

Le territoire est constitué de trois villages:

- Barovia (bourgmestre actuel Ismark Indirovitch)
- Valakie (baron Vargas Valakovitch)
- Krezk et l'abbaye de saint Markovia (bourgmestre Dimitri Krezkov).

LA BOUTIQUE DE BILDRATH

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 DONAVICH

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 attenant semble corrompu: chaque nuit, les spectres se lèvent et rejoignent le château de Strahd.



Le père Donavich est un homme désespéré mais semble toujours avoir la foi.

Il y a un an, son fils Doru qui suivait la révolte du mage fou a été mordu. Il s'est

transformé en vampire. Le père Donavich 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 Donavich 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 Doru, s'occuper des spectres du cimetière? Le dieu Morninglord peut-il 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 Donavich) 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; elle va se changer en vampire d'ici peu.

Nous fouillons le bureau de Koylan. Alfin découvre que l'ancien ordre de chevalier dragons Argynvostholt 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 du comté.

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 SVALICH

Le lendemain, nous prenons la direction du camp Vistani. Valarlhorin invoque à nouveau son compagnon magique et découvre avec horreur l'oiseau sous une apparence de mort-vivant. Il décide de le révoquer aussitôt.



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

-> *Que signifient les inquiétantes manifestations nécromantiques de la magie de Valarlhorin. Les invocations seules sont-elles concernées? Quels risques prenons-nous en y faisant appel?*

LE CAMP VISTANI

Malgré la mauvaise réputation dont ils semblent jouir, les Vistani nous accueillent amicalement dans leur campement de roulottes à l'orée des bois. La matriarche madame Eva avait prédit notre arrivée. Elle désire nous donner le « don », une sorte de divination s'appuyant sur un tarot appelé Tarroka. Les Vistani sont liés à la Mère de la Nuit, mais aussi à Strahd dont ils nous content l'histoire. Ils évoquent aussi 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 tard dans la soirée car elle dit que le Tarroka ne peut être tiré que la nuit (voir page suivante « le tirage du Tarroka »).

-> *Les Vistani ont-ils dit toute la vérité sur le lien qui les unit à Strahd?*



L'HISTOIRE DU COMTE STRAHD VON ZAROVITCH

Selon les Vistani, Strahd vient d'une lignée royale (son père se nomme Barof, sa mère Ravenovia). 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 s'est changé en mort-vivant.

Les Vistani 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 TARROKA



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

LE PALADIN: Il vit d'honneur et de justice. Un prince qui dort, un servent 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.



Qu'implique leur affinité avec la Mère 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 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 célébrée par Donavich. Le père nous suggère d'emmener Irina en sécurité à l'abbaye de Saint Markovia à Krezk.



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 Doru. Son père le laisse-t-il sortir quel-

quefois pour qu'il puisse se nourrir? Donavich 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 Donavich possède sans doute des ouvrages de théologie. L'idée d'accompagner Irina à l'abbaye est séduisante, mais qu'advient-il si elle se transforme en chemin? Nous devons aussi nous renseigner sur l'histoire de Saint Markovia. Pourrait-il être le paladin du Tarroka?

INVESTIGATIONS

Après l'enterrement, nous nous séparons pour mener plusieurs recherches de front.

Valarlhorin se rend chez Bildrath pour effectuer du troc, puis s'enferme dans une chambre de l'auberge pour mener des expériences et étudier les grimoires trouvés dans le manoir de la famille Durst.

Après un détour par l'auberge, Kyleren quitte le village et se dirige vers le campement Vistani dans l'espoir d'obtenir plus d'informations sur les vampires. Les nomades lui content plusieurs légendes et rumeurs. Le rôdeur fait un peu de troc avec eux puis rentre à Barovia.



FORCES ET FAIBLESSES DES VAMPIRES

D'après les Vistani, la façon dont sont créés les vampires détermine leur puissance. Ils se renforcent avec l'âge.

Certains tirent leurs pouvoirs des dieux obscurs. Si un vampire le désire, il peut transformer un humain grâce à sa morsure.

L'eau courante et le soleil peuvent arrêter les vampires, mais on dit de Strahd qu'il est capable de sortir le jour. Il maîtrise aussi le climat.

Les anciens vampire doivent rester dans leur cercueil pendant la journée, mais ils peuvent utiliser leurs dons de change-forme.

Des étrangers ont déjà été invités au château Ravenloft, mais aucun n'en est revenu.

Selon les nomades, Strahd Von Zarovitch subirait peut-être la malédiction de ses ancêtres baroviens.

-> Les informations données par les Vistani sont-elles fiables? Strahd est-il coupable de sa transformation ou paye-t-il pour les péchés de ses aïeux?



Allan-Khar se rend à l'église. Le père Donavich le reçoit autour d'une coûteuse bouteille de vin purple nek-mash. Il explique que le vin est produit par un homme qu'on appelle "le sorcier des vignes". Le demi-orc étudie dans la bibliothèque de l'église. Il découvre que saint Markovia était un grand guerrier qui luttait contre le mal. Donavich semble extrêmement tourmenté par le secret de son fils et s'inquiète des projets du groupe.

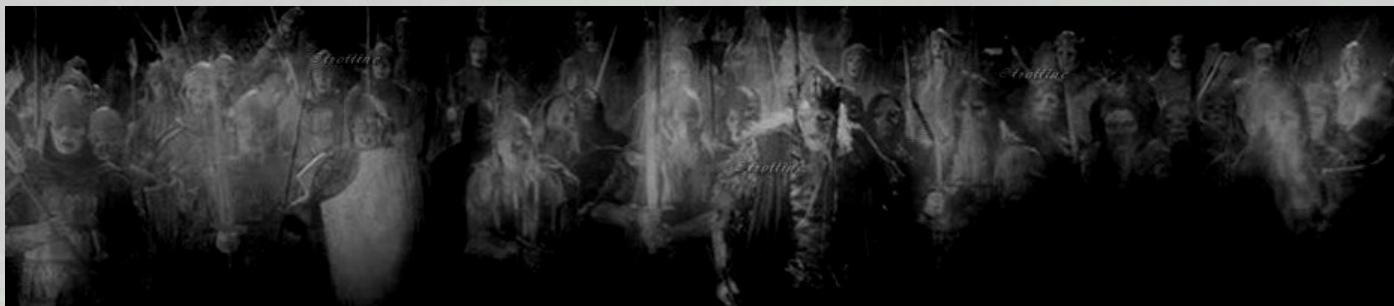
De son côté Alfin mène des investigations sur la disparition de Gertruda. Les villageois lui apprennent qu'une sorcière se rend parfois à Barovia à la tombée de la nuit pour vendre des pâtisseries délicieuses. Ces sucreries semblent agir comme une drogue qui permet aux habitants de s'évader. Certains vendent même leurs enfants à la sorcière pour en obtenir...

-> *Quel secret se cache derrière le vignoble et son propriétaire? Quelle macabre objectif poursuit la vendeuse de pâtisseries? Pourquoi les sucreries sont-elles aussi addictives? Gertruda est-elle prisonnière de la sorcière?*

L'ARMÉE DES SPECTRES

Nous nous rassemblons le soir et décidons d'examiner le cimetière. Sur place, Allan-Khar communique avec les corbeaux. Ils affirment que les brumes les empêchent de transporter l'âme des défunts dans l'au-delà. Ils ne se rendent jamais à Ravenloft.

À minuit, une terrifiante armée de spectres se lève. Nous fuyons, mais Allan-Khar et Alfin restent pour observer la scène. L'armée les rattrape et les traverse, mais les spectres ne se préoccupent pas des deux imprudents. Le groupe se réfugie dans l'église. Le prêtre fait à nouveau appel aux corbeaux pour observer à travers leurs yeux l'armée qui se dirige vers Ravenloft. Les spectres se jettent du haut d'une falaise, comme terrifiés par la puissance de Strahd. Donavich explique que ce sont les âmes d'anciens ennemis du



comte, condamnés chaque nuit à revivre leur affrontement avec le démon.

-> *Il faut découvrir l'histoire de cette armée. Est-il possible d'utiliser les spectres pour attaquer Strahd? Comment lutter contre le brouillard? Il faut tester le sort de destruction d'eau pour voir s'il peut dissiper ces brumes.*

SOIRÉE CHEZ LES INDIROVITCH

Nous passons la nuit chez le bourgmestre. Nous proposons à Irina de l'escorter jusqu'à l'abbaye dans quelques jours. Elle nous en est très reconnaissante. Ismark nous apprend qu'il a accompagné Mordenkeinen lors de la révolte. Il nous indique aussi la localisation du domaine du sorcier des vignes, au sud de Krezk. Il nous confirme que l'homme est un magicien.

Nous annonçons notre départ pour le moulin et demandons au bourgmestre de faire venir le père Donavich chez lui pour bénir Irina au plus vite.

ASSAUT SUR L'ÉGLISE

Nous profitons de l'absence du père Donavich pour nous rendre à l'église et détruire le vampire Doru. Après avoir exécuté un rituel de divination, Allan-Khar annonce que l'entreprise aura des conséquences à la fois bénéfiques et néfastes. Nous ne renonçons pas pour autant.

Nous pénétrons dans la crypte et découvrons des fondations extrêmement endommagées. Le vampire se cache dans les ombres mais Alfin peut sentir sa présence. Le combat s'engage. Valarlhorin lance un puissant sort de foudre qui ébranle davantage la structure du bâtiment. Plusieurs piliers finissent par céder et provoquent l'effondrement du plancher de l'église sur Doru. Le vampire parvient à s'extirper des décombres. Il agrippe Allan-Khar et le mord. Mais Kyleren lui plante un carreau d'arbalète en pleine tête. L'incident a provoqué un grand vacarme. L'église est en ruine.

Nous organisons rapidement une mise en scène donnant l'impression que Doru a été broyé sous un écroulement accidentel. Lorsque nous quittons furtivement les lieux, les cris de désespoir du père Donavich résonnent au loin.

-> *Avons-nous bien mesuré les conséquences de nos actes? Le père Donavich parviendra-t-il à garder la foi après toutes ces épreuves? Va-t-il croire à notre mise en scène?*

QU'EST DEVENU MORDENKEINEN ?

Selon Ismark Indirovitch, personne n'a revu le mage fou après qu'il ait été enseveli par Strahd sous les Monts Baratok. Mais des rumeurs courent à propos d'un mage aux cheveux hirsutes...

-> *Si Mordenkeinen est mort, il faut retrouver sa dépouille. Peut-être possédait-il des artefacts dont nous pourrions nous emparer? À moins qu'il ne soit toujours vivant...*



« *I can smell your blood...* »

EN ROUTE VERS LE MOULIN

Nous suivons la route de Zvalich et passons une sorte de piscine naturelle formée par des cascades que les autochtones appellent les Bains de Tzer. La route s'enfonce dans la montagne. Nous empruntons un pont sinistre orné de statues de gargouilles puis franchissons des portes identiques à celles que nous avons découvertes lors de notre arrivée en Barovie. À mesure que nous prenons de l'altitude, le paysage dévoile au loin l'immense lac Zarovich serti au cœur des Monts Baratok. Kyleren nous trouve un abri pour la nuit au sein d'une alcôve naturelle formée par la roche.

-> Barovia était-il protégé par ces portes? Contre quoi? Nous devons les examiner plus en détail lorsque nous prendrons le chemin du retour.



LE VIEUX BROYEUR D'OS

Malgré l'apparence délabrée du moulin, ses hélices décharnées tournent encore. Tapis dans les herbes, nous observons le bâtiment d'où se dégage une forte odeur de sucre. Alfin ressent la présence de créatures démoniaques.

Allan-Khar ordonne à un rat d'explorer le moulin. Le rongeur se faufile dans les fissures du mur. Par ses yeux, le prêtre découvre un rez-de-chaussée aménagé en cuisine où sont préparées les pâtisseries. Une sorcière broie des os humains dans la meule et utilise cette poudre en guise de farine. Deux autres sorcières occupent les étages supérieurs. Allan-Khar entend des cris d'enfants qui proviennent du sommet de l'édifice.

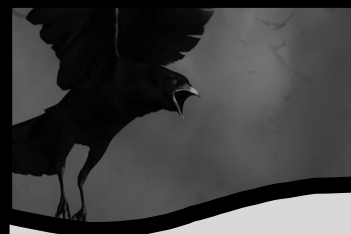
Nous tentons d'attaquer par surprise. Kyleren escalade la façade pour atteindre directement le deuxième étage, mais il chute bruyamment. Le demi-orc enfonce alors la porte du rez-de-chaussée. Nous engageons le combat contre la première sorcière. Les autres ne tardent pas à descendre les escaliers pour la rejoindre. Les sorcières invoquent un démon qui s'incarne à partir d'une étrange substance contenue dans un chaudron mais Valarlhorin le détruit immédiatement. Le prêtre et le paladin tentent en vain de contenir les sorcières pendant que le mage et le rôdeur assurent un tir nourri. Nous encaissons de lourdes blessures.

Alors que nous envisageons la retraite, nous parvenons à tuer une sorcière. Les autres utilisent les pierres rouges qu'elles portent autour du cou pour disparaître.

Nous délivrons Frik et Mirtel, deux enfants de 5 et 8 ans enfermés dans le grenier. Ils nous racontent comment leurs familles les ont vendus contre des pâtisseries à Barovia. Ils refusent de retourner chez leurs parents. D'après eux, les sorcières piquent les enfants avec une aiguille et emportent uniquement ceux qui pleurent. Ils affirment n'avoir jamais vu Gertruda.

Nous récupérons la pierre rouge sur le cadavre de notre ennemie. Nous trouvons aussi un sac en cuir humain. La nature démoniaque de ces objets ne fait aucun doute. Nous prélevons ensuite quelques pâtisseries avant d'incendier le moulin.

-> Où se trouve Gertruda et que lui est-il arrivé? Qui sont ces sorcières démoniaques? Quel est leur lien avec Strahd? Il semble qu'elles n'utilisent que les enfants qui pleurent. Emploient-elles la peur et le désespoir comme un matériau? Sont-elles en relation avec la figure de la Tentatrice du Tarroka? Nous devons retrouver les deux survivantes...



OBJETS DEMONIAQUES

Valarlhorin identifie la pierre rouge comme étant une Pierre de la Terre, un artefact qui permet aux sorcières de passer dans le plan éthéré. Après avoir étudié le sac en cuir humain, l'elfe nous apprend que c'est une Gibecière d'Ame capable d'enfermer les esprits d'ennemis détruits. Nous choisissons de conserver ces objets le temps de savoir ce que nous voulons en faire.



NOTES

