

## Session 26 - 26 février 2021

\*\*\*\*\*

### Sur le cadavre de Vladimir:

Symbole sacré du seigneur matinal en platine  $\approx$  250 po

Symbole sacré du corbeau = Artefact

Plan: Direction Vallaki pour récupérer Casimir

Au sortir du manoir: Strahd en personne se trouve devant nous, son charisme. Il veut récupérer son livre (journal) et fait rouler la tête de Van Richten à nos pieds, ce qui fait péter les plombs à Esméralda qui attaque Strahd. Strahd méprise nos attaques et transforme Ritchie en porc 🐷.

JL lui jette finalement le livrerai Strahd, l'enfoiré envoie une boule de feu puis disparaît. Actarok essaie de dissimuler le livre ce qui énerve Strahd qui revient et met Actarok et JL K.O. et disparaît pour de bon avec son livre. Finalement tout est bien qui finit bien et tout le monde va bien après un long repos bien mérité. On remarque qu'Esméralda porte une prothèse de jambe quand elle s'est amputée elle-même la jambe.

Esméralda se déguise et Ritchie découvre 3 boules de loups dans le sac magique. Esméralda fait apparaître deux chevaux en disant "**Drovash**" et notre troupe prend la route tandis qu'Actarok tente d'identifier l'artefact mais apparemment il ne réagit ni à Actarok, ni à JL mais Esméralda parvient à identifier le puissant artefact.





### *Le camp Vistani*

Notre arrivée devant le camp Vistani est moins discrète que prévue (Ritchie marche sur la queue d'un chien ce qui excite chevaux et ameute tout le village), Luvash et Arrigal viennent à notre rencontre.

Arrigal malheureusement reconnaît Esméralda et qui demande de l'aide, une dizaine de bandits rappliquent pour leur donner de l'aide.

Baston? Malgré son sort de charme-personne Actarok ne parvient pas à convaincre Arrigal. Ritchie passe à l'attaque ce qui intimide tout le monde et calme pendant un petit moment, mais la bataille reprend aussitôt que Actarok dévoile malencontreusement l'identité d'Esméralda.

La baston reprend pour un court instant jusqu'à ce que Casimir intervienne grâce à un sort puissant (Mur de Pierre) ce qui impressionne Actarok et pense que Casimir est un archimage.

La troupe rend un cheval et JL donne son cheval en plus en dédommagement.

\*\*\*\*\*

## Chez Casimir

Casimir nous fait comprendre que l'on est suffisamment aguerris pour nous rendre au temple d'Ambre. Mais attention:

Le temple d'Ambre est en hauteur et il fait très froid mais Casimir nous fournit en vêtement chauds. Par contre on risque de graves conséquences si on abîme ou perd notre matos.

### Niveau - Effet

- 1 - Désavantage aux jets de caractéristiques
- 2 - Vitesse diminuée de moitié
- 3 - Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde
- 4 - Points de vie maximums diminués de moitié
- 5 - Vitesse réduite à 0
- 6 - Mort

Le temple est très ancien (2000 ans) et était dédié au dieu des secrets, il a été par des mages qui se sont finalement entretués, corrompus par le mal que le temple contenait. C'est là-bas que Strahd aurait obtenu ses pouvoirs.

Casimir n'a pu aller très loin car il s'est fait attaquer dans la première salle par une créature qui a jeté une boule de feu.

Le chemin sera long, au moins deux jours de voyage et à un moment donné nous serons amenés à traverser la passe de Solenka, une herse protégée magiquement par corps de garde et un pont à traverser.



SYMBOLE SACRÉ  
DU CORBEAU



### SYMBOLE SACRÉ DU CORBEAU

*Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un clerc ou un paladin d'alignement Bon)*

Le **symbole sacré du Corbeau** est un symbole unique sacré pour les fidèles bienveillants de Barovie. Il existait déjà avant l'établissement de la première église dans cette région. D'après la légende, c'est un corbeau géant, ou un ange ayant pris la forme d'un corbeau géant, qui l'a confié à une yakuline du nom de Lugdana. Celle-ci l'a utilisé jusqu'à sa mort pour débusquer et détruire des repaires de vampires. Les hauts prêtres de Ravenloft ont gardé et porté ce symbole après le décès de Lugdana.

Le symbole sacré est une amulette de platine ayant la forme d'un soleil avec un gros cristal incrusté en son centre.

Le symbole sacré contient 10 charges utilisables pour activer les propriétés suivantes. Il récupère 1d6+4 charges, chaque jour à l'aube.

**Immobilisation des vampires.** Par une action, vous pouvez dépenser 1 charge et présenter le symbole sacré pour qu'il flamboie de puissance divine. Les vampires et vampiriques situés à 9 mètres ou moins du symbole sacré lorsqu'il flamboie de la sorte doivent chacun effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, une cible est paralysée pendant 1 minute. Elle peut tenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet dont elle est victime.

**Renvoi des morts-vivants.** Si vous maîtrisez l'aptitude de renvoi des morts-vivants ou de renvoi des impies, vous pouvez dépenser 3 charges lorsque vous présentez le symbole sacré en utilisant cette aptitude. Le cas échéant, les morts-vivants sont désavantagés lors de leurs jets de sauvegarde contre l'effet.

**Lumière du soleil.** Par une action, vous pouvez dépenser 5 charges tout en présentant le symbole sacré pour qu'il diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres de plus. La lumière est équivalente à celle du soleil et dure 10 minutes ou jusqu'au moment où vous décidez de mettre fin à l'effet (aucune action nécessaire).