

Session 22 - 22 janvier 2021

Village de Krezk

Plein près-midi - Intersection village/bassin/abbaye. L'abbé parti en direction du bassin.

En direction du village, nous apercevons la baronne qui chuchote quelque chose: "L'enfant n'a pas d'âme, il n'a pas pleuré à la naissance". Elle nous interpelle et nous demande comment vont nos affaires.

En l'accompagnant vers chez elle on lui demande si elle peut nous aider à trouver une robe de mariée. Quelqu'un toque à la porte, c'est l'Abbé qui s'entretient directement avec le Bourgmestre qui a l'air content d'apprendre que l'Abbé pourra faire revivre son dernier fils. Le Bourgmestre déterre son enfant, l'Abbé fait une incantation et l'enfant revit. Il l'avait appris par Irina au bassin et voulait l'aider en échange d'une robe de mariée. Il veut mettre toutes les chances de son côté. Le Bourgmestre envoie sa femme et une escorte pour Vallaki, ça prendra une semaine pour faire l'aller-retour et revenir avec la robe.

En direction du Bassin...



Irina est proche du bassin et parle avec l'image de Sergei qui lui parle et l'attire (en l'appelant Tatiana). On parvient à la sauver alors que le tonnerre gronde et une voix sombre crie "Elle est à moi!" Et l'éclair tombe sur Ritchie qui tombe K.O. sous le coup.

JL arrive à stabiliser Ritchie mais pas Irina et même les baies nourricières d'Actarok ne parvient pas à la ramener à la vie. Irina est morte.

On porte Irina à l'Abbaye pour que l'abbé la ressuscite alors que la nuit commence à tomber.

De retour à l'Abbaye - dans le hall principal - l'Abbé est en train de manger et vient nous aider quand on lui dit qu'on a besoin de son aide.

Malheureusement l'Abbé ne peut rien faire et on décide de la mettre à l'eau en espérant que l'esprit de Sergei puisse faire quelque chose mais rien ne se passe. Finalement, fatigués la troupe enterre Irina près du bassin.

Direction la maison de vieille dame pour un repos bien mérité, mais avant ça Actarok et JL écrivent une lettre d'information de décès pour la famille d'Irina.

De retour à la tour de Van Richten, on découvre la carcasse de son cheval, visiblement dévoré par les loups mais Van Richten n'est plus là.

Personne n'arrive à comprendre ce qui a pu lui arriver mais apparemment pas de trace de combat.

On décide de passer la nuit dans la tour, les chevaux à l'intérieur et le poney au premier étage, malheureusement le plancher vermoulu cède et le poney tombe sur le cheval de trait qui se brise les pattes mais les baies nourricières d'Actarok les requinquent un peu quand même. Les chevaux se bloquent mutuellement, du coup Ritchie tue le poney ce qui nous fait 10 rations.

Au petit matin, 8h de mat', direction le manoir.

Pendant une pause sur le trajet Actarok découvre que la boule poilue de Ritchie est en fait un loup sanguinaire qui obéit aux ordres. Il y a aussi deux autres boules qui malheureusement semblent inertes et mortes. De rage JL balance le sac gris de malice dans la forêt mais on finit par le retrouver. Un petit casse-croûte plus tard et notre bande finalement arrive au manoir vers 17h et le soleil commence à se coucher.



Arrivés au manoir, statue de dragon vers l'Est du manoir. Il y a un cheval de selle que personne ne reconnaît à l'entrée du manoir. En faisant le tour du manoir on jette un oeil à la statue. On reconnaît les traits d'un dragon d'argent de par sa posture et sa crête épineuse. La statue fait 3m de haut mais paraît beaucoup plus impressionnante. Grâce aux connaissances de Ritchie on apprend que la statue et le manoir ont plus de 400 ans, donc antérieurs à Strahd. Les dragons d'argent sont connus pour avoir beaucoup d'argent et bien se mêler aux humanoïdes. Ils peuvent d'ailleurs prendre une apparence humanoïde.



Par le Nord (côté moins abîmé du manoir) entre deux tours on trouve une grille en fer fermée par un cadenas. Plus loin se trouve un mausolée qui a des gargouilles en forme de dragonnets. En contournant le mausolée on arrive à la partie en ruine puis une écurie en ruine à l'extrémité sud du manoir. En continuant le tour on tombe de nouveau sur l'entrée.

Quatre choix: Entrée principale, Entrée Nord par la grille, la partie en ruine ou escalader.

Nous comprenons que nous ne sommes pas seuls de par la présence du cheval.

À priori notre troupe prendra l'entrée principale.