

# Session 19

1 po = 10 pa = 100 pc et 1 pp = 10 po = 20 pe

Montures:

<https://www.aidedd.org/regles/equipement/montures-et-marchandises/>

<https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=poney>

<https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=cheval-de-selle>

<https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=cheval-de-trait>

\*\*\*\*\*

Dans la demeure de Lady Wachter

Minette nous aide à trouver le bureau de Lady Wachter mais elle se goure et nous emmène dans le salon. Ensuite en insistant Minette nous emmène vers le sous-sol mais la double porte est fermée, ce qui ne pose aucun problème pour Ritchie qui pète une des planches.

En descendant l'escalier Est nous arrivons dans une pièce Il y a un silo de conservation de légumes, quatre lits de camps bien faits et un escalier en face (ouest). En touchant le sol, 8 squelettes nous attaquent, ils sont équipés d'épées et de restes d'armure.

Le début du combat n'est pas glorieux mais Actarok parvient à exploser deux squelettes d'un coup d'Onde de chocs. Jean-louis parvient à renvoyer une flèche en pleine poire du tireur à l'arc. Quelques minutes plus tard, nos compagnons parviennent à anéantir tous les squelettes assez facilement.

En remontant dans la maison par l'autre escalier nous arrivons par l'autre côté (là où nous avons trouvé du vin). En fouillant les chambres à l'étage, la troupe ne trouve rien d'intéressant. Le seul truc intéressant est le tonneau de vin "Béguin du Dragon Rouge" qu'on ramène à l'auberge, le tenancier nous offre la nuit et le repas, des rations et des bouteilles de vin.

\*\*\*\*\*

Au petit jour, frais comme des gardons, valises faites et l'équipe essaie de dégoter des chevaux. La négociation se passe mal avec le marchand et Jean-Louis tue le malheureux d'un coup de poing. Après avoir volé les chevaux quelques villageois s'énervent et nous chassent mais nous parvenons à rejoindre Rictavio en fin de matinée.

En arrivant à la tour, on remarque que la roulotte garée n'est pas celle de Rictavio. En s'approchant de l'échafaudage Actarok ressent une sensation étrange: à moins de 3 mètres de la tour, la magie d'Actarok disparaît.

Personne ne répond à nos appels autour de la roulotte mais une chorégraphie réussie nous permet d'entrer dans la tour.



4 statues d'argile nous aident à monter au premier étage grâce à une plate-forme. Rien d'intéressant ni au premier ni au deuxième étage. Le troisième étage est différent des deux autres, aménagé et douillet, une armure qui se tient devant un coffre.

Dans le coffre il y a une tête d'humain embaumée. Une lettre sur le bureau de Rictavio alias Rudolph Van Richten qui nous invite à venir le rejoindre à Krezk, un célèbre chasseur de vampires avec beaucoup d'expérience. Ce n'est pas un demi elfe mais un humain, Il pourrait être un allié puissant à l'aventure, ainsi que son apprentie.

En redescendant de la tour et se rapprochant de la roulotte Actarok découvre une trappe sous la roulotte qui amène dans la roulotte, on désamorce un piège et on trouve tout un tas de trucs dont une page à demi brulée du journal de Van Richten.

