

# Session 20 - 8 janvier 2021

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>

## TRÉSOR

La roulotte contient les objets suivants :

- Une malle en bois recouverte de marques de griffures contenant une hache d'armes, un fléau, un morgenstern, une arbalète légère et 10 carreaux d'arbalète en argent
- Une étroite garde-robe contenant trois beaux habits, deux tenues de voyageur, plusieurs paires de chaussures, un masque d'arlequin et trois perruques
- Du matériel d'escalade, des accessoires de déguisement, une trousse de soins et du matériel d'empoisonneur
- Une lyre aux cordes dorées (d'une valeur de 50 po)
- Une cage de bois sculptée contenant une poule et une aiguière d'argent (d'une valeur de 100 po) avec cinq œufs de poule à l'intérieur
- Une petite boîte de bois contenant un jeu de cartes de tarokka (voir l'annexe E) enveloppé dans de la soie
- Un ensemble de casseroles et de poêles en cuivre (d'une valeur de 50 po)
- Trois paires de menottes
- Une pelle
- Un coffre en bois contenant un symbole sacré en or du Seigneur matinal (d'une valeur de 100 po), trois fioles d'eau bénite, trois flacons de parfum, deux fioles d'antitoxine, un rouleau de corde en chanvre de 15 mètres, une boîte à amadou, un miroir en acier, un pieu en bois à la pointe aiguisée et un sablier
- Deux parchemins magiques (*image majeure et lever une malédiction*)
- Une carte de la Barovie (sur laquelle sont indiqués tous les sites présents sur la carte de Barovie de cette aventure)
- Une page à moitié brûlée extraite du journal de Van Richten (montrez aux joueurs le « Journal de Rudolph Van Richten » dans l'annexe F)

\*\*\*\*\*

Alors que Actarok se ressourçait dans les bois, Jean-Louis et Ritchie sauvent de justesse Van Richten qui s'est fait attaquer par Strahd sur la route de Krezk en personne et est très mal en point. Il raconte qu'il s'est fait attaquer alors qu'il essayait de sauver une très belle femme des mains de Strahd. Il tombe dans les pommes régulièrement. La troupe décide de partir pour Krezk avec la roulotte.

Sur le chemin de Krezk, on remarque la roulotte de Rictavio mal dissimulée et pillée mais on trouve quand même une cachette secrète avec des potions de soin. L'attaque semble avoir eu lieu récemment, par des hommes ou des bêtes. Plus loin sur le chemin on découvre la dépouille du Tigre du Bengale à dents de Sabre qui semble avoir sauvé son maître avant de mourir.

Krezk est bien gardé par des remparts et l'Abbaye au loin a ses cloches qui sonnent. Il fait beaucoup plus froid qu'ailleurs sur la carte. Les gardes sont menaçants et s'apprêtent à nous tirer dessus mais Irina parvient à nous sauver la mise.



Le bourgmestre finit par nous inviter dans sa demeure modeste, tout près du corps de garde.



Le bourgmestre nous raconte que l'Abbaye semble être possédée et effraie tout le village. L'abbé n'a pas vieilli depuis 100 ans. Il demande du vin de temps en temps. Des cris horribles se font entendre régulièrement, et les cloches sonnent n'importe quand. Tout le monde en a peur.

Irina dort chez la voisine du bourgmestre, qui veut bien nous accueillir aussi.

\*\*\*\*\*

À l'Abbaye:



Deux gardes bâtards montent la garde nous demandent de jeter nos armes à terre mais Ritchie et JL parvient à les reprendre discrètement après avoir gagné leur confiance.



À l'entrée de l'Abbaye il y a quelque chose d'écrit:

"Puisse sa lumière soigner toutes les maladies"

Aile Nord-Ouest et Aile Sud-Est

Dans la cour seuls on entend une fois d'enfant qui demande l'aide mais Actarok comprend que c'est un piège.

On s'approche d'une créature enchaînée qui a l'air folle. Puis nous suivons les gardes vers l'abbé.

On découvre alors une jeunes femme qui semble être reconstituée de différents corps. Vasilika est son prénom.

L'abbé a l'air franchement sympa mais l'ambiance générale nous fait tiquer. Il nous autorise à nous balader librement dans l'ensemble de l'abbaye mais pas à l'étage pour ne pas déranger Clotin qui joue de la musique.

Dans la cour, Actarok donne une ration a un des prisonniers dans le poulailler qui commence à s'exciter. L'abbé calme tout le monde facilement.

On envisage de continuer d'enquêter sur l'Abbaye et essayer de monter à l'étage interdit.