

Session 21 - 16 janvier 2021

Abbaye de Krezk

Le groupe essaie de voir si l'abbé parle nain pour pouvoir communiquer librement mais malheureusement il le parle couramment.

Actarok demande à l'abbé ce qui se passe dans le puits (là d'où viennent les sons). Michka est une âme perdue que l'abbé essaie de remettre dans le droit chemin

À explorer: l'aile Est et l'étage.

L'aile Est: une ancienne salle d'études, des murmures, des hurlements, des odeurs bestiales émanent de la pièce. Dans le couloir vers l'Est donne sur plusieurs cellules d'où

La puanteur est insoutenable. Une créature de 2m de haut un golem assemblé d'humains nous attaque!

Un combat épique mais le golem n'est pas agile mais peut encaisser sérieusement les coups. Actarok parvient finalement à tuer le golem en lui saisissant les testicules. Dans le couloir il y a 4 portes de chaque côté: a,b,c,d à gauche, e,f,g et h à droite.



Porte e: 16 bâtards entassés dans leur crasse affamés mais qui pourraient sortir quand ils veulent. JL réussit de justesse à ne pas vomir.

Porte a: 3 bâtards dont un qui tient un objet brillant dans ses bras mais qui ne veut pas lâcher.

Les bâtards nous attaquent quand on s'approche d'eux pour prendre l'objet en question. Un bâtard décimé plus tard et on découvre que l'objet en question est un bougeoir en cuivre bien poli.

En ouvrant toutes les portes du côté gauche, plein de bâtards (21) sortent en même temps. JL d'un côté et Actarok et Ritchie de l'autre.

Finalement nos héros se retrouvent dans la cour.

Actarok balance son grappin et tout le monde monte à l'étage. En se déplaçant discrètement vers les portes du premier étage.

6 ombres apparaissent et nous en font baver un paquet avant que l'abbé nous sauve par un sort radiant qui les dissipe d'un coup. On a perdu quelques points bonus de force au passage.

Il nous dit qu'il est très distrait en ce moment et qu'il avait oublié qu'il y avait certains endroits qui étaient dangereux.

C'est alors que l'abbé appelle Clovin - le musicien bâtard bicéphale - descend de l'étage pour nourrir les bâtards qui se sont alignés un par

un. Une scène un peu étrange mais rassurante, l'abbé nourrit dont les bâtards.



Ensuite on se restaure auprès de l'abbé qui nous proposer de nous aider à trouver Esmeralda si on trouve une robe de mariée pour Vasilka, sa dernière création qui sera présentée à Strahd.

On se sépare de l'abbé qui se dirige vers le lac tandis que nous nous tenons devant la demeure du bourgmestre.
