

Après s'être fait expulsés de la demeure de Mordenkaïnen, nos héros se dirigent vers Vallaki. C'est dommage de se faire expulser se disent-ils mais sont néanmoins contents de s'être débarrassés de leur malédiction de la loup-garoutude de Ritchie. Ils sont en forme et descendent de la montagne à pieds et en sifflant.

En longeant le lac Zarovich ils découvrent une barque au loin et soupçonnent que quelqu'un vient juste de jeté une fillette à l'eau. Ils se précipitent vers une barque afin de sauver la fillette en question, Actarok se transforme en poisson mais c'est finalement Ritchie qui parvient à sauver la fillette et Hank réanime la fillette in extremis.

L'individu en question a l'air hagard et s'enfuit sans répondre aux questions: pourquoi a-t'il jeté une fillette dans un sac à l'eau? En questionnant le pêcheur ivre la bande comprend qu'il tentait de sacrifier la fillette Vistana pour augmenter ses chances de réussite de pêche. Ils décident de punir le gueux en lui collant une beigne dans la poire et en le jetant à l'eau pour qu'il se rappelle que ce n'est pas une bonne idée de sacrifier des petites filles.

Une fois qu'ils comprennent où il a kidnappé la petite fille ils le jettent à l'eau avant de réaliser qu'il ne sait pas nager cet ahuri. Ritchie, dans toute sa clémence sauve le pêcheur effrayé et le laisse sur sa barque alors que la bande revient sur la berge avec la petite fille.

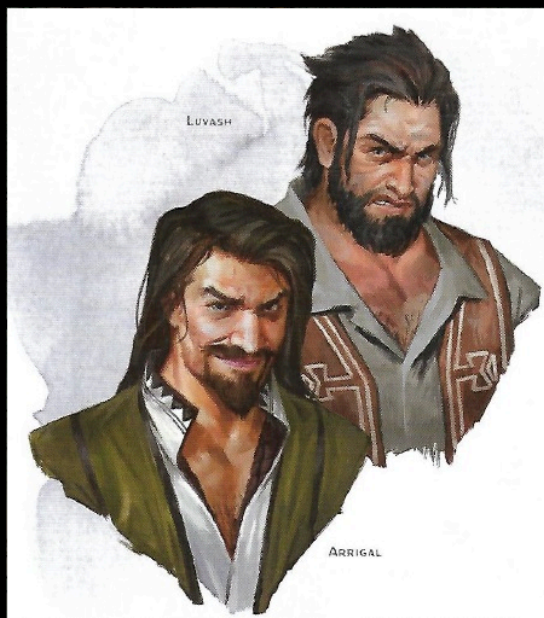
Ils partagent une ration (il est midi) et se présentent à la petite fille qui s'appelle Arabelle et qui veut voir son papa. Ils repartent rapidement sur leur chemin en direction de Vallaki après ce court repos réparateur.

En vue de Vallaki, nos amis se dirigent vers le camp Vistani en longeant la forêt. C'est alors qu'ils commencent à entendre des hurlements de loup. Actarok lance alors un sort de "Passage sans trace" pour rendre la troupe discrète ce qui lui confère un point d'inspiration bien mérité. Les hurlements s'estompent et nos aventuriers découvrent le camp Vistani sur une colline herbeuse.



Le camp Vistani est entouré de maisons d'Elfes du Crépuscule. Ça sent fort le vin et le cheval. La troupe découvre une scène spéciale et déconcertante où deux hommes vêtus d'une armure de cuir cloutée fouettent un adolescent (?) alors que d'autres Vistani sont au sol, évanouis.

Luvash (le barbu) s'avère être le père d'Arabelle. Actarok raconte comment la bande a sauvé la petite fille. En discutant avec Luvash, nos aventuriers comprennent qu'il avait puni l'adolescent puisqu'il était en charge de protéger Arabelle. De plus ils comprennent que ce sont les Vistani qui protègent des Elfes de Crépuscule. Mais de quoi, c'est bien la question...



Pour les récompenser, Luvash amène nos héros vers une roulotte pleine de trésors et les invite à en choisir un. Nos amis décident de prendre le petit coffre de bois rempli de 12 gourdes de potions anti-brume, grâce à un fantastique effort de persuasion d'Actarok.

Nos quatre amis remercient Luvash mais Ritchie remarque que Arrigal a l'air suspectant méfiant. Cela donne l'idée à Actarok de communiquer avec un campagnol pour qu'il espionne les Vistani mais le pauvre campagnol se fait écraser par un cheval. Dommage. Le campagnol avait quand même tenté un coït avec le pied d'Actarok.

Ils se dirigent alors vers les maisons des Elfes du crépuscule pour obtenir des informations sur ce camp un peu louche. Les aventuriers décident de rencontrer Casimir, le chef des Elfes du Crépuscule qui les invite à entrer dans sa mesure.



Ils comprennent que Luvash et son frère ne sont pas les Vistani les plus sages. C'est un ancêtre de Luvash qui avait recueilli cette famille. Les femmes et enfants elfes ont été décimés par Strahd et il ne reste que les hommes. Strahd aurait tué toutes les femmes et les enfants pour se venger de la mort de la sœur de Casimir, (qui était alors la fiancée de Strahd).

Casimir semble être intéressé par notre quête pour vaincre Strahd et indique la position du temple d'Ambre où d'après lui pourrait exister les artefacts qui mettraient fin à la malédiction. Il indique aussi la position de l'Abbaye de Ste Markovia dans la ville de Krezk. Il conclut en disant que les héros sont encore trop faibles pour survivre le temple.

La bande prend le chemin vers Vallaki. Il y a des maisons en ruine en dehors de la porte Ouest de Vallaki, entourée de têtes de loups empalées et gardée par deux gardes (un homme et une femme) armés de piques. Vallaki est connue pour être une ville fortifiée qui se protège de Strahd et qui n'apprécie guère les étrangers et les non-humains. Le sort de charme-personne d'Hank permet à la bande de rentrer dans la ville sans encombre.

Sur le chemin de l'armurerie les aventuriers découvrent l'Eglise et son cimetière en mauvais état. Les passants ne sont pas gais, mais un peu plus qu'au village de Barrovie. Ils remarquent aussi des décorations qui témoignent d'un ancien festival. Apparemment le festival est celui de la tête de loup où tout le monde est invité à participer. Malheureusement la méfiance des habitants ne permet pas à la troupe d'obtenir plus d'information sur ce festival.

À l'armurerie:

Ritchie veut faire améliorer ses haches en les couvrant d'argent

Jean-Louis fait fabriquer des poings américains appelés Foudre

Actarok et Hank ne trouvent rien d'intéressant

En sortant de chez l'armurerie, nos héros aperçoivent un individu qui fait peur accompagné de deux gardes qui arrachent les affiches sur le festival de la tête de loup et posent à la place des affiches sur un autre festival: celui du soleil éclatant.



En passant, Izek qui semble travailler pour le bourgmestre crache sur les personnes qui sont attachées au pilori sur la place.
Ritchie apprend que le baron veut emprisonner des innocents pour conjurer la malédiction car il est fou.

Nos héros terminent la journée en se dirigeant vers l'auberge.