



CHRONIQUES DES CHAMPIONS D'ALEAR LA MALEDICTION DE STRAHD

- L'ABBAYE DE KREZK -

11 JUIN 2025

UN "SAINT" HOMME. UNE CAPTIVE. QUATRE héros. À l'Abbaye de Krezk, la sainteté cache une folie cosmique. Derrière le sourire bienveillant d'un sauveur se tapissent des secrets qui déchirent la réalité elle-même. Quand l'ange révèle sa vraie nature et que les étoiles murmurent leur démente, que reste-t-il aux mortels sinon mourir... ou transcender ? Au cœur du chaos, quatre âmes dansent avec l'apocalypse.

Certaines vérités ne devraient jamais être révélées.

Certains masques ne devraient jamais tomber.

Certains sermons ne devraient jamais être prononcés.

Dans ce manuscrit ont été transcrit l'intégralité des faits ayant eu lieu cette nuit froide et brumeuse en Barovie ...

Lysander Plume d'Argent, scribe et archiviste d'Alear.

SOMMAIRE

SPEEDRUN	3	VII) LE SERMON BRISÉ	6
UTRA-SYNTÈSE	3	METAGAME	6
GAME	3	QUI DIT QUOI ?	6
I) FORSHADOWINGS	3	DYNAMIQUE DE GROUPE	6
II) LA CHAPELLE DES AMES BRISÉES	4	META-METAGAME	7
III) FUREUR ET MALADRESSE	4	L'EFFET "BIG BROTHER" DU NOUVEL OUTIL DE TRANSCRIPTION	7
IV) LE VOILE SE DÉCHIRE	5	LES JOIES DU VTT : L'AFFAIRE DU "DISQUE DE PISSE"	8
V) L'INQUISITION	5	FLORILÈGE	8
VI) LE COUP DE GRÂCE	6		

SPEEDRUN

résumé ultra synthétique de la session

UTRA-SYNTHESE

Dans l'Abbaye de Krezk, les aventuriers ont affronté une horreur aux multiples facettes pour secourir Irina. Le combat dans la chapelle a débuté contre des créatures monstrueuses avant que leur maître, l'Abbé, ne se révèle être une série d'illusions : d'abord un Deva céleste, puis sa véritable forme, un terrifiant flagelleur mental. Alors que le groupe était au bord de la défaite, l'intervention providentielle de quatre Inquisiteurs Ulmistes a renversé la situation. Dans le chaos de la bataille, les héros réussirent à mettre Irina en sécurité tandis que les forces combinées des héros et de leurs nouveaux alliés parvenaient à détruire l'abomination psionique.

GAME

résumé narratif détaillé de la session

I) FORSHADOWINGS

IRINA

Dans une chambre au plafond haut, orné de poutres sombres, Irina s'éveilla. Un parfum de lavande flottait dans l'air, trop doux, trop propre. Enroulée dans des draps frais, vêtue d'une simple chemise de lin, elle se sentait lourde, comme après une longue fièvre. Des images floues, terrifiantes, dansaient aux confins de sa mémoire : des grognements, une silhouette massive, une douleur fulgurante, puis le néant.

« Où suis-je ? » murmura-t-elle.

Un grand vitrail baignait la pièce d'une lumière laiteuse. Dehors, une cour de pierre grise. C'est alors qu'un cri déchira le silence. Un hurlement inhumain, mélange de souffrance animale et de rage agonisante. Puis un autre. Et un rire, un rire perçant, dément.

Le cœur battant, Irina tenta la porte. Verrouillée. Un instant plus tard, un déclic. La poignée tourna, et l'Abbé entra.

Il était rayonnant. Sa robe blanche immaculée, son sourire bienveillant, ses yeux brillants d'une lueur paternelle. « Ah, te voilà enfin réveillée ! » dit-il d'une voix douce. « Tu es en sécurité ici, Irina, à l'abbaye de Sainte-Marcovia. »

Il expliqua qu'une créature des bois l'avait blessée, mais que grâce à la divinité et « un peu de science », elle était saine et sauve. Mais ses paroles, si lisses, si mesurées, sonnaient faux à ses oreilles.

« Et ces bruits ? Ces cris ? » demanda-t-elle, la voix tremblante.

Le sourire de l'Abbé se crispa une fraction de seconde. « Les pauvres âmes de l'abbaye. Les malades. Je tente de les guérir, vois-tu. Leurs souffrances sont grandes. »

« Pourquoi la porte était-elle verrouillée ? »

Son regard se fit plus intense, toujours doux, mais possessif. « Ce n'est pas pour te punir. C'est pour te protéger. Le monde est dangereux... pas tant que tu ne seras pas tout à fait... renouvelée. Tu as un rôle important à jouer, Irina. Tu es unique. »

Il se leva, promesse de miel et de pain frais pour le lendemain. La porte se referma, le verrou claqua. Dehors, un nouveau hurlement, suivi du bruit de pas lourds, comme ceux d'une chose trop grande pour être humaine. Seule dans sa cage dorée, Irina sentit un froid glacial l'envahir. Quelque chose était fondamentalement pourri en ce lieu.

LA ROUTE DE SVALICH

À des lieues de là, un cavalier galopait à travers les brumes de la forêt de Svalich. Un rejeton de l'abbaye, le visage couvert de crasse, porteur d'un message scellé pour le maître du domaine. La lettre battait contre sa poitrine : « Le Seigneur doit savoir. Irina est à nous. Le mariage aura lieu. »

Sur la route boueuse, quatre silhouettes apparurent, celles de nos aventuriers. Leurs chemins se croisèrent un bref instant, un échange de regards fugace, puis ils s'écartèrent pour le laisser passer, sans un mot. Le rejeton ne ralentit pas, fonçant droit vers la brume, vers Ravenloft.

Mais soudain, une carriole noire, tirée par des chevaux aux os saillants, apparut dans un craquement sinistre. Le cavalier freina net, le cœur au bord des lèvres. « Monseigneur ! » murmura-t-il en descendant de sa monture, tremblant.

La portière s'ouvrit sur le vide. Puis, autour de lui, elles apparurent. Cinq femmes d'une beauté terrible, les concubines de Strahd. Leur peau d'albâtre, leurs yeux de rubis liquide, leurs robes de velours sombre. Elles flottaient entre les arbres comme des spectres.

« Pour notre époux ? » demanda la première, Vasilia, sa voix sucrée et tranchante comme un rasoir.

Le rejeton s'agenouilla. « Oui ! Irina est à l'abbaye ! Le mariage peut être... »

Il n'eut pas le temps de finir. Sur un signe de Vasilia, ses sœurs bondirent. Ce fut une furie de griffes et de crocs. Ses hurlements furent étouffés par le feuillage humide, son sang se mêlant à la terre noire de Barovie. Vasilia s'approcha de la dépouille pantelante, arracha la lettre, la lut et laissa échapper un petit rire hautain.

« Pauvre bête, » dit-elle en glissant le parchemin dans sa robe. « Penser vraiment qu'on laisserait une autre femme s'allonger dans notre tombeau ? »

Elle claqua des doigts. La carriole et les vampires s'évanouirent dans la brume, ne laissant derrière elles qu'un cadavre disloqué et un cheval tremblant sous la pluie éternelle.

LES OMBRES DE KREZK

Au même moment, les portes du village de Krezk s'ouvraient pour accueillir les quatre aventuriers. Dimitri Kreskov, le bourgmestre, les accueillit avec un sourire trop large, trop empressé. La foule observait, des murmures timides brisant le silence. Mais dans la masse, quatre autres silhouettes restaient immobiles. Des capuches sombres, épaisses, ornées d'un fil discret formant une croix inversée et une étoile. Des Inquisiteurs.

« Ce village pue le mensonge, » murmura une voix rauque sous une capuche. « Ils vont tomber dans un piège, » répondit une seconde voix. « Attendons. Le moment viendra, » conclut le chef du groupe, sa voix ferme et posée.

Les aventuriers, insouciant, suivaient le bourgmestre vers sa demeure. Dans leur dos, les Inquisiteurs se fondirent à nouveau dans la foule. Ils avaient vu l'Abbé. Ils avaient vu le regard du fils revenu à la vie. Ils savaient. Bientôt viendrait le moment de frapper.

II) LA CHAPELLE DES AMES BRISÉES

Après avoir vaincu deux abominables golems de chair et survécu de justesse à un cube gélatineux, le groupe se trouvait dans un laboratoire souterrain aux allures impies. Devant eux, deux étranges tourelles de métal bleuté se dressaient, vestiges d'expériences que les scientifiques n'avaient pas eu le temps de mener à bien.

Morgrim, fidèle à sa nature directe, s'approcha de l'une d'elles. « C'est quoi ce machin ? » marmonna-t-il. Après une inspection rapide qui ne révéla rien, il haussa les épaules. « J'ai retrouvé ma masse, frère. Faut bien que je l'utilise. »

Il chargea sa main d'une énergie crépitante et la projeta sur la machine, qui absorba l'éclair sans broncher. Frustré, il abattit son arme avec une force colossale. Le métal se tordit. Un second coup, perfora la structure. La machine était reliée au sol, un conduit s'enfonçant dans les profondeurs.

« Sabotage dans le doute, » lança Silat. Morgrim approuva d'un hochement de tête. À deux, ils mirent en pièces la seconde machine, la réduisant à un amas de métal tordu.

Ils empruntèrent ensuite l'escalier que l'un des scientifiques avait révélé avant de mourir. La trappe se referma derrière eux avec un bruit sourd, les piégeant. Ils débouchèrent dans une longue chapelle, au bout de laquelle une silhouette en robe blanche officiait devant ce qui ressemblait à un autel. Deux créatures humanoïdes et difformes l'assistaient.

La silhouette se retourna, révélant le visage radieux de l'Abbé. « Nos invités sont arrivés, » dit-il d'une voix mielleuse. Il fit un geste à ses deux « enfants ». « Allez vous amuser avec eux. Mais soyez sages. »

L'affrontement était inévitable.

III) FUREUR ET MALADRESSE

Le combat explose, sauvage, sans avertissement. Les abominations déchirent la nef, mi-hommes mi-bêtes, bondissant par-dessus les bancs brisés dans un hurlement animal. La pierre vibre sous leurs pattes, l'air est saturé de rage.

Silat réagit le premier. Sa silhouette se fond dans le décor, fendait l'air comme une rafale invisible. En un éclair, il glisse le long du mur, atteint la porte latérale et l'ouvre à la volée. Son regard perce l'ombre. — Attention ! Deux autres à l'intérieur ! Son cri résonne dans la chapelle, galvanisant ses alliés.

Morgrim ne laisse aucun répit à l'ennemi. Déjà, sa main plonge dans sa besace, en ressort des os anciens qu'il écrase au sol. L'air crépite. Un éclair bleu jaillit, suivi d'un rugissement primal. Gortok surgit dans une gerbe d'étincelles, ses défenses cinglantes de foudre. Il charge, ses sabots frappent la pierre. Une lance d'énergie pure jaillit, s'écrase sur le plus massif des monstres, le secouant d'un spasme électrique qui fait hurler la bête.

La riposte est immédiate. L'une des horreurs à deux têtes se rue sur Silat, gueules béantes, griffes luisantes. Le moine esquivé d'un pivot parfait, les crocs claquent dans le vide, mais une griffe monstrueuse lacère l'air, trouve sa cible. Silat absorbe le choc, dévie l'énergie dans une torsion du corps, et contre-attaque, frappant avec une précision fulgurante. L'abomination est repoussée, grognant de douleur.

Non loin, Teddy et Kitty, les ours invoqués de Lorian, surgissent dans la mêlée. Ils obéissent sans hésiter, foncent vers les portes indiquées par Silat, prêt à briser la moindre résistance. Mais soudain, une jeune fille au regard fou jaillit, hurlant comme une truie. Elle se jette sur Morgrim, griffes déployées, mais ses assauts glissent sur l'armure écaillée du nain, inutiles contre sa défense d'acier.

Au cœur du tumulte, Lorian agit. Il se place derrière Morgrim, pose la main sur son épaule, murmurant une incantation. Une aura d'énergie animale enveloppe le nain, ses muscles se tendent, son souffle devient tempête. Mais aussitôt, une faille déchire le lien magique : Teddy et Kitty disparaissent, happés dans une brume de feuilles et de lumière, dissous par la concentration rompue de leur maître. Lorian reste figé, la gorge serrée par la faute. — Merde... Le vide laissé par ses alliés résonne comme un coup de tonnerre.

Clovis, animé par la panique, s'empare de sa flûte et invoque les Lueurs Féériques. La magie éclate, inonde la nef d'une lumière spectrale, marquant les abominations. Mais la lueur enveloppe aussi Silat, le transformant en cible éclatante au cœur du chaos. — Non ! Le moine grince des dents, exposé, vulnérable, ses mouvements ralentis par la lumière. Clovis s'excuse à demi-mot, mais la bataille ne laisse pas le temps au regret.

IV) LE VOILE SE DÉCHIRE

Malgré la lumière féerique qui brûle sa peau, Silat refuse de plier. Il devient l'ouragan, le poison incarné. Son médaillon pulse, l'énergie vire au vert émeraude, ses poings se chargent d'une aura toxique. Il frappe, rapide comme la mort. Les os craquent, la chair se tord sous l'impact. Le venin s'infiltre dans la créature, qui titube, suffoque. Mais Silat n'a pas fini. Un éclair de lucidité — son poing fracasse la gueule du monstre, puis il enchaîne. Un déluge de coups, un enchaînement inarrêtable. Enfin, un front kick monstrueux. L'abomination décolle, s'écrase contre les bancs dans une pluie de bois brisé et de sang noir. Elle s'effondre, brisée, morte avant de toucher le sol. Silat pivote, sans un temps d'arrêt. Il fonce sur la seconde horreur, la martèle, défonce sa défense. Une des têtes pend désormais, la nuque rompue, l'œil vide.

Morgrim sent l'instant décisif. Il lève sa relique, invoque la puissance divine. « Vague destructrice ! » Le sol explose. Une onde de choc d'énergie pure balaye la nef, tonnerre et lumière fusionnent. Deux ennemis sont calcinés sur place, hurlant dans la lumière. Un troisième recule, brûlé vif, le souffle coupé. Gortok, dans une furie finale, charge le survivant. Les défenses frappent, électrisent, empalent la créature contre le mur. Le sanglier foudroyant s'évapore, mission accomplie, laissant derrière lui une odeur d'ozone et de victoire.

Il ne reste que l'Abbé. Toujours figé devant l'autel, silhouette d'ombre et de haine. Lorian, ragaillardi, brandit son bâton. Un cercle de flammes jaillit, infernal, encercle le prêtre. La chaleur fait vibrer l'air. L'Abbé hurle, sa robe s'embrase, la chair se tord, il tombe à genoux, consumé, carbonisé, jusqu'à n'être plus qu'une silhouette calcinée.

Le silence tombe. Une victoire trop parfaite. Clovis, haletant : « Ce n'était... qu'une illusion. »

Une voix glisse, froide, ancienne, directement dans leurs esprits. « Vous avez osé toucher à mes enfants ? Très bien. C'est à moi d'intervenir, maintenant. »

Le cadavre s'anime. Grandit. Du dos jaillit une aile membraneuse. Puis une autre. Et encore. Six ailes déployées, monstrueuses, plongent la nef dans l'ombre. Le bâton s'étire, gonfle, devient une masse colossale. La créature céleste lève sa nouvelle arme, mais ne frappe pas. Elle l'abat sur le sol. Un "GONG" psychique résonne, une onde de choc qui ne brise pas la pierre, mais appelle. Au-dehors, la terre gronde, des hurlements répondent à l'appel. L'Abbé vient d'invoquer ses renforts.

Clovis tente une riposte. Une lance d'énergie psychique fuse vers la créature. Le Deva ne cille même pas, l'attaque se dissipant contre une barrière invisible. Il est immunisé. La créature fond alors sur Gortok, le dernier obstacle entre eux. La masse s'abat dans un fracas de lumière sainte et de foudre. Le sanglier spectral hurle, son essence déchirée par l'impact, son corps crépitant sur le point de se rompre.

Silat refuse d'assister à ça. Il s'élance, court le long d'une des ailes angéliques et frappe. Ses poings rencontrent une résistance, mais il sent quelque chose d'étrange, d'irréel, comme si son coup passait au travers tout en infligeant la douleur. Un glitch dans la réalité. La créature le regarde, un murmure glacial se formant dans son esprit : « Intéressant. »

Morgrim tente le tout pour le tout. Il saute sur le dos chancelant de Gortok, prend son élan et jette la Fiole de Rédemption. L'artefact vole, frappe le crâne du Deva... et rebondit, roulant sur le sol sans le moindre effet. Ce n'est pas un démon. C'est autre chose.

Comprenant que le Mur de Feu est inutile, Lorian le dissipe pour rappeler ses ours. Teddy et Kitty réapparaissent, se jetant sur le Deva dans une fureur de griffes et de crocs.

La créature se transforme alors, la réalité se fissure encore. Les ailes se liquéfient en appendices visqueux. La peau, autrefois blanche, se rétracte sur le crâne. La mâchoire s'ouvre, s'étire, éclate en quatre tentacules. Un hurlement mental fait vibrer chaque esprit. L'Abbé n'a jamais existé. Il n'y a jamais eu de Deva. Face aux champions, le vrai maître de la chapelle s'élève : un flagelleur mental. La véritable horreur ne fait que commencer.

V) L'INQUISITION

Un hurlement psychique déchire la chapelle. Les murs vibrent, les esprits hurlent sous la pression invisible de la créature cosmique. Les vitraux explosent en éclats multicolores, projetant des fragments de lumière et de verre dans l'air. Des silhouettes surgissent à travers la pluie de débris. Pas des ennemis, mais des renforts inespérés : les Inquisiteurs ! Sans un mot, ils fondent sur le champ de bataille, lames psioniques scintillant, arbalètes d'énergie prêtes à cracher la mort.

Le Flagelleur Mental ne leur accorde pas un regard. Toute sa haine, tout son pouvoir, sont braqués sur les aventuriers. D'un simple geste, il déchire la réalité : des failles violettes s'ouvrent dans l'air, laissant surgir des tentacules spectraux. Silat est frappé de plein fouet. Son esprit se tord sous la vague de souffrance. Il vacille, étourdi, à la merci de la moindre attaque.

Clovis, invisible, glisse entre les colonnes, s'élève et déclenche une guérison d'urgence. Il sent la vie revenir, mais la mort plane encore, toute proche. Son Inquisiteur allié, impassible, écrase deux monstruosité extérieures d'un simple mouvement de la main. Les abominations sont broyées, balayées hors du combat.

Au même instant, Teddy et Kitty, les ours de Lorian, réapparaissent, appelés par leur maître. Ils se jettent sur les Dévoreurs d'Intellect, cerveau contre griffes et crocs. La bataille sombre dans la démence pure. Le Flagelleur Mental flotte au-dessus des ruines, tentacules fouettant l'air, frappant à l'aveugle, inarrêtable. Les Inquisiteurs s'interposent, les aventuriers résistent, mais l'assaut psychique menace de tout balayer.

Clovis, vidé, vacille, prêt à tomber. Lorian, dans un souffle, invoque un soin de groupe. L'énergie circule, ranime, arrache les survivants à la mort.

Silat, toujours sonné, sent la fin approcher. Mais son Inquisiteur surgit à ses côtés dans un éclair de magie. Porte Dimensionnelle. Ils disparaissent dans un tourbillon d'énergie, réapparaissent au cœur de la mêlée, juste à temps.

Le Flagelleur Mental vacille, son pouvoir vacille, sa forme tangué sous les assauts conjugués. C'est le moment : le coup de grâce est à portée. Le silence se fait, tendu, avant la dernière frappe.

VI) LE COUP DE GRÂCE

Morgrim aperçoit l'ouverture. La douleur psychique lui martèle le crâne, mais il refuse de céder. Il lève son arbalète lourde, y place un carreau irradiant d'une lumière blanche, pure, meurtrière. À ses côtés, l'Inquisiteur, regard de glace, arme son propre trait. — Entre les deux yeux, murmure Morgrim, voix rauque.

L'Inquisiteur tire le premier. Un trait d'énergie fuse, claqué comme la colère d'un dieu. Le carreau frappe le Flagelleur Mental en pleine tête, un éclair blanc déchire l'ombre. La créature hurle, sa voix résonne dans tous les esprits, tordue de surprise, de rage. Sa chair visqueuse se consume, fume, l'énergie sacrée la dévore de l'intérieur.

Morgrim fait feu à son tour. L'impact est instantané. Le monde devient lumière. La tête du Flagelleur Mental éclate, projetant une onde de choc psychique à travers la chapelle. Tout tremble, l'air hurle. Les monstres, privés de leur maître, s'effondrent, cadavres désarticulés sur les dalles.

Le silence retombe d'un seul coup. Lourd, total. Juste les souffles brisés des survivants, le sang qui goutte, les cœurs qui cognent trop fort. Ils l'ont fait. Ils ont terrassé la chose tapie derrière le masque de l'Abbé. Irina, retrouvée, gît saine et sauve dans le sac sans fond de Silat.

La fatigue s'abat, immense. Le combat le plus long, le plus violent de leur existence vient de s'achever. Ils sont couverts de blessures, à bout de force — mais vivants. Et en Barovie, c'est la seule victoire qui ait un sens.

VII) LE SERMON BRISÉ

Sur scène, Aria Lys, la plus grande cantatrice de son temps, entamait le Cantique Interdit. Sa voix cristalline s'éleva, portant les vers d'une prophétie oubliée.

« Quand l'éclat d'ambre transperce le ciel, Emanu-Zosa réclame à vivre... »

Des illusions magiques dansaient autour d'elle. Des figures de cendres, une pluie d'étoiles, l'hologramme de Tadzkiel le Juge, la statue colossale de Grimnir... Le public était en transe.

« Sanguis, umbra, ignis, ventus... Quatuor claves ad ultimum cantus. » (Sang, ombre, feu, vent... Quatre clés pour le chant final.)

L'ovation fut tonitruante. C'était plus qu'un opéra ; c'était un présage.

Dans la foule, dissimulée, une femme encapuchonnée observait sans applaudir. Sur sa joue pâle, une marque serpentine mauve semblait onduler. Un sourire qui ne touchait jamais ses yeux se dessina sur ses lèvres. Un sourire de sorcière.

Personne ne la remarqua. Et cette nuit-là, dans une ruelle derrière l'opéra, un enfant rêva d'un trône sous la montagne.

METAGAME

analyse comportementale des participants

QUI DIT QUOI ?

Participant	Rôle	Nombre d'interventions	Nombre de mots	Proportion de la parole
			(estimation)	
MJ	MJ	406	5 780	43.8%
Clovis	Joueur	284	3 150	23.9%
Morgrim	Joueur	167	1 450	11.0%
Lorian	Joueur	161	1 430	10.8%
Silat	Joueur	145	1 380	10.5%

Le **MJ** est, sans surprise, le plus loquace. C'est une dynamique normale, car il est responsable de la narration, des descriptions, de l'interprétation de tous les PNJ et des monstres. Ses longues interventions narratives (foreshadowing) au début contribuent significativement à son temps de parole.

Clovis est de loin le joueur le plus actif. Il intervient fréquemment, que ce soit pour des blagues hors-jeu, des questions de règles.

Silat, **Lorian** et **Morgrim** ont une participation orale très similaire. Leur activité est plus concentrée sur l'action et des interventions plus courtes et directes, notamment pendant les phases de combat. Ils ne sont pas passifs, mais plus économes dans leurs paroles que **Clovis**.

DYNAMIQUE DE GROUPE

Le groupe fonctionne comme un véritable groupe d'aventuriers : un mélange de plans brillants, d'erreurs coûteuses et d'actes d'héroïsme désespérés. Les joueurs alternent constamment entre des blagues hors-sujet et un focus très intense pendant les scènes de combat. Cette dualité maintient une ambiance légère tout en permettant des moments de haute tension. Forte synergie en combat, malgré les erreurs : Bien que des erreurs tactiques surviennent, les joueurs collaborent bien. Morgrim et Silat forment un duo de frappe efficace, Lorian apporte du soutien et du contrôle, et Clovis tente de manipuler le champ de bataille avec ses sorts.

Silat :

L'Agent Proactif et Orienté Objectif. Silat est constamment en mouvement, cherchant à prendre l'initiative. Il ouvre la porte, il tente des solutions (eau bénite), et surtout, c'est lui qui se charge de l'objectif principal : sauver Irina avec le sac sans fond. Son comportement est celui du "Striker" ou de l' "Agent" qui fait avancer l'intrigue par l'action directe, même au péril de sa vie.

Morgrim

Le Pilier de Puissance et de Ténacité. Morgrim est la force brute du groupe. Il fournit des dégâts massifs (Gortok, sorts de zone) qui nettoient le terrain et affaiblissent considérablement les ennemis. Son comportement montre une grande ténacité : même quand ses plans échouent (la fiole), il revient à la charge. Le tir final de l'arbalète est l'aboutissement de son rôle : celui qui porte le coup de grâce quand l'opportunité se présente.

Lorian

Le Pilier de Survie et l'Élément Imprévisible. Lorian incarne la dualité du druide. Il est une source de dégâts (ses ours), mais il est surtout le garant de la survie du groupe. Son erreur initiale avec les ours montre la volatilité du combat, mais son soin de groupe massif est sans doute le tournant qui a empêché un "Total Party Kill". Son comportement est réactif : il s'adapte à la situation, passant de l'attaque au soutien vital quand le besoin s'en fait sentir.

Clovis :

Le Stratège Frustré et le Survivant Malin. Clovis a le rôle le plus ingrat dans ce combat. En tant que Barde/Contrôleur, ses sorts principaux (illusions, charmes) sont rendus inefficaces par le boss. La transcription est remplie de sa frustration palpable ("tous mes sorts, ils ont eu...", "Putain...", etc.). Ce comportement est très révélateur : face à l'échec de son plan A, il est forcé de s'adapter. Il passe en mode survie (invisibilité, auto-guérison) et se concentre sur le soutien pur (inspirations bardiques)

Le MJ

Un MJ qui aime les retournements de situation : Le combat contre l'Abbé en est l'exemple parfait. Le boss a plusieurs phases (humanoïde, illusion, Flagelleur Mental), des sbires variés et la capacité d'invoquer des créatures, ce qui rend l'affrontement long, épique et imprévisible.

META-METAGAME

les ruines du quatrième mur

L'analyse de cette session révèle une dynamique de groupe fascinante où le "méta-jeu" – les discussions sur le jeu lui-même, la technologie utilisée et les interactions entre joueurs – prend autant, voire plus, de place que le jeu de rôle en lui-même. C'est une fenêtre ouverte sur les coulisses d'une partie de D&D moderne, où la logistique technique, les angoisses contemporaines et les blagues de groupe fusionnent avant même que le premier dé ne soit lancé.

L'EFFET "BIG BROTHER" DU NOUVEL OUTIL DE TRANSCRIPTION

La session a commencé avec la découverte que tout allait être enregistré et transcrit, ce qui a immédiatement créé des pépites :

La prise de conscience :

Clovis : "Ah, il écoute, ok, il récorde. Ah, transcription en temps réel !"

Morgrim : "Fait chier, il faut qu'on joue sérieusement en plus ce soir !"

La réaction universelle de tout joueur de JdR réalisant qu'il y aura des preuves.

Canceled :

Dans le prolongement direct de cette prise de conscience, Clovis, en bon prophète du chaos, imagine immédiatement la trajectoire la plus sombre pour leurs blagues de groupe.

Silat : "Du coup, je vais essayer de choper tout le transcript et de faire des résumés automatiques avec tout ce qu'on raconte là."

Clovis : "Si on fait ça et qu'on commence à se lancer dans le public avec nos vannes, se faire cancel pour cyberharcèlement !"

Une prédiction qui trouvera un écho glorieux quelques minutes plus tard...

La définition la plus directe de "Loyal Mauvais" :

Clovis : "Là où il est loyal, on va dire qu'il a une idée de ce qui est bien ou pas bien, et il essaie de la suivre. Par exemple, un loyal mauvais, c'est quelqu'un qui va suivre sa direction de nazi."

MJ : "Ça y est, on a été annulé très vite."

Clovis speedrun le point Godwin, Le MJ, gardien de la bienséance, regarde le monde brûler.

La surenchère absurde :

Clovis : *"Un diable nazi, ça serait, waouh, ça serait un..."*

MJ : *"Bon, on y va ou quoi?"*

Quand le MJ doit intervenir pour stopper la création du pire PNJ de l'histoire.

La petite pique du MJ :

MJ : *"Et Clovis a plutôt tendance à être un loyal nul."*

Une synthèse parfaite qui court-circuite tout le débat philosophique.

LES JOIES DU VTT : L'AFFAIRE DU "DISQUE DE PISSE"

La personnalisation des tokens sur la carte a engendré un débat esthétique de haute volée, un moment classique de toute partie sur table virtuelle (VTT) où la technique parasite le narratif.

La plainte initiale :

Clovis : *"Kevin, pourquoi j'ai toujours cet aura de sang, là, de merde ?"*

MJ : *"C'est pour vous différencier parce que le MJ peut pas avoir un œil sur tout et j'ai pris du rouge parce que t'es un putain de vampire. Tu veux du... Tu veux un disque de pisse comme Silat ?"*

Une insulte si visuelle et si parfaite qu'elle est instantanément rentrée dans le lore.

La révélation et le rétropédalage :

Clovis : *"Ah mais c'est cool, je trouve ça cool, ça fait une espèce d'aura un peu autour de nous."*

Lorian : *"Donc en fait, t'as râlé pour un truc que t'aimais bien."*

Anatomie d'un caprice de joueur.

La tentative de rebranding du MJ :

MJ : *"J'ai mis orange à Silat parce qu'il y a un côté orange sable du désert plutôt que disque de pisse."*

... 30 secondes plus tard ...

Morgrim : *"Ah c'est... c'est bon on voit le disque de pisse de Sid."*

Peine perdue. Le "disque de pisse" est éternel.

La tentative du MJ de redorer l'image de son aura orange est immédiatement sabotée.

FLORILÈGE

LA DÉCEPTION DE CLOVIS FACE AU BOSS :

Clovis : *"J'avoue, elle a une saveur un peu aigreuse, cette victoire, je pensais vraiment enculer un humanoïde qui me prenait de haut, et là on tombe sur une créature multiplanesque, machin truc, cosmico, truc, ça n'a pas la même saveur."*

Quand tu voulais un duel d'ego et que tu te retrouves face à Cthulhu.

LE REGRET DE MORGRIM :

Après avoir tué le flagelleur mental d'un carreau d'arbalète.

Morgrim : *"Putain, il fallait juste que je fasse ça ?!"*

Le résumé de deux heures de combat en une seule phrase de regret.

LE PLAISIR DE SUCER

Clovis : *"Alors attendez, je vais chercher quelque chose à sucer."*

Une phrase sortie de son contexte qui restera dans les annales.

FIN DE SESSION ET QUESTION ESSENTIELLE :

Silat : *"Il y a 6 gigas de sons qui ont été enregistrés et il y a 2500 lignes de dialogue."*

Morgrim : *"Combien de fois on a dit nazi ?"*

La seule statistique qui compte vraiment pour évaluer la réussite d'une session.

LA DÉFINITION OFFICIEUSE DU "LOYAL NEUTRE" :

Clovis : *"Loyal neutre, c'est 'je ne prends aucune décision'."*

Une attaque directe et gratuite contre la moitié des paladins et des fonctionnaires de tous les Royaumes Oubliés.

L'AVENTURIER COMPLÈTEMENT PERDU :

Lorian : *"Moi je sais que je vais bientôt mourir, moi j'avoue je suis complètement paumé dans mon histoire, j'ai du mal à savoir ce que je dois faire en réalité."*

L'honnêteté touchante d'un joueur qui admet ne plus rien comprendre à la quête de son propre personnage.

SADISME :

MJ : *"On va croire que je vous ai habitués à des saloperies."*

Le cri du cœur d'un MJ face à des joueurs qui voient des pièges et des complots absolument partout ... à raison!

REPOS COURT OKLM SUR LA PIERRE SACRIFICIELLE

Morgrim : *"Est-ce qu'on peut laisser dormir le barde dans un coin et nous, on s'en va ?"*

MJ : *"Oui, dormir sur la plaque entre les deux trucs détruits, avec tout ouvert, dans l'asile des fous."*

Clovis : *"Ouais, je vais dormir là, là, entre les deux, ouais, sur la plateforme, au cas où il se passerait un truc."*

Quand l'instinct de survie a quitté la conversation depuis bien longtemps.

NATURAL EST LE TWENTY

Morgrim : *"J'ai fait natural 20."*

Parce que ça fait toujours plaisir.

LA NÉGOCIATION DE RÈGLE AUDACIEUSE :

Silat : *"En utilisant le point inspiration, est-ce que je peux défoncer la fenêtre ?"*

Tenter d'utiliser un point de chance pour justifier une action physique gratuite. On ne sait jamais, sur un malentendu...

LA JOIE DE VOIR UN AMI SE VAUTRER :

MJ : *"Lorian Ventefeuille s'est vautré dans un cube gélatineux, qui est un monstre classique de Donjons et Dragons."*

Le MJ qui prend un malin plaisir à rappeler publiquement les moments de honte de ses joueurs.

QUAND LA FATIGUE ET LA CHALEUR S'INVITENT À LA TABLE.

Clovis : *"A poil ! Camille elle me regarde et elle fait a poil ! Allez j'enlève le t-shirt, en plus je suis en calbut Allez ça finit en partouze, tout le monde a poil à la caméra !"*

TRANSCRIPTION FLINGUÉ ET POÉSIE :

Clovis : *"Ça me fait chier, mes amores griment."*

Probablement une erreur de transcription pour "à Morgrim", mais l'idée d'un barde se plaignant de ses "amours grimaçantes" en plein combat est absolument poétique.

IL ÉTAIT DIT QUE CERTAINS SERMONS NE DEVRAIENT JAMAIS être prononcés. Celui de l'Abbé, promesse de guérison et de folie cosmique, a été interrompu dans un fracas de verre et d'acier.

Il était dit que certains masques ne devraient jamais tomber. Celui du sauveur bienveillant est tombé, révélant non pas un ange, mais le visage grouillant d'une horreur venue des étoiles.

Il était dit que certaines vérités ne devraient jamais être révélées. Celle de l'Abbaye de Krezk est désormais nue, terrible : la sainteté n'était qu'un voile posé sur une réalité déchirée.

Aujourd'hui, L'Abbaye de Krezk est derrière eux, mais son silence est trompeur. La destruction de l'Abbé n'a pas apaisé les brumes de Barovie ; elle les a agitées, réveillant des prédateurs qui sommeillaient et attirant l'attention de forces jusqu'alors cachées. La victoire n'a fait que resserrer l'étau.

Le Maître de Ravenloft n'est plus une ombre lointaine ou un suzerain méprisant. Il est un prédateur dont la proie a été volée, un roi dont le caprice a été défié. Chaque pas des héros résonne désormais jusqu'à son trône.

Mais la fureur du Maître n'est pas la seule menace issue de son château. Dans l'ombre du roi, ses concubines affûtent leurs propres griffes. Leur intervention sanglante sur la route de Svalich est un message clair. "Penser vraiment qu'on laisserait une autre femme s'allonger dans notre tombeau ?" Cette phrase, murmurée dans la nuit, révèle une vérité terrible : elles ne sont pas de simples servantes. Elles sont une puissance jalouse, des rivales qui voient en Irina non pas la future reine de leur époux, mais une usurpatrice à éliminer. **Les héros devront se méfier des crocs du vampire, mais aussi du baiser empoisonné de celles qui partagent sa couche.**

Sur l'échiquier sanglant de Ravenloft, une force nouvelle s'avance : **les Inquisiteurs Ulmistes**. Silencieux, implacables, ils sont une énigme, providentiels mais insondables derrière leurs heaumes. Sont-ils des alliés dans la lutte contre la nuit, ou les apôtres d'une lumière si pure qu'elle consume tout sur son passage, ténèbres comme lumière corrompue ? Cette question devient plus pressante face à la nature même des héros : un **Dhampir** marqué par l'ombre, un Nain aux prises avec un **bras draconique monstrueux**, un demi-elfe rongé par une **mutation sylvestre**. Chacun d'eux serait une cible idéale pour les inquisiteurs.

Leur alliance est une épée de Damoclès. Que se passera-t-il lorsque le jugement des Ulmistes ne visera plus l'ennemi, mais les "monstres" qui combattent à leurs côtés ? **L'éradication du mal de Barovie justifiera-t-elle leur clémence, ou bien, une fois la victoire arrachée, leurs lames psioniques se tourneront-elles vers ceux qu'ils tiennent pour d'autres formes d'impureté à éradiquer ?**

Et tandis que ces forces convergent vers les héros, loin, dans un opéra illuminé, le foreshadowing final donne à ces événements une résonance cosmique. Le Cantique Interdit n'était pas qu'un simple air. C'était une prophétie en marche, dont les héros, Strahd et Irina sont les acteurs involontaires. La femme au sourire de sorcière et à la marque serpentine n'était pas une simple spectatrice ; elle était le témoin d'un destin qui se tisse, un destin où **le sang, l'ombre, le feu et le vent semblent être les clés du chant final.**

Lysander
PA 