

Un amour éternel (revamped)

Original version by DM Andy

Carte : Berez - La prairie des larmes

Vue d'ensemble

Parmi les chevaliers d'Argynvostholt, l'un d'entre eux était une Dame du nom de Sophia Drisdain. C'est aujourd'hui une revenante, portant une cotte de mailles rouillée et une épée longue. Elle se trouve dans la **zone Q37** et fait partie des cinq revenants de cette zone (**Sophia**, **Sir Godfrey** et trois autres).

Dame Sophia, comme les autres, est morte depuis des siècles, mais elle n'est pas encore complètement décomposée. Sa chair grise est sèche et recouvre ses vieux os comme un tissu fin en lambeaux. Un grand trou dans sa joue laisse apparaître des dents tachées et jaunies. Elle a des mèches de cheveux noirs emmêlés qui tiennent sur les lambeaux de chair encore accrochés à son crâne, ou qui à d'autres endroits laissent clairement voir l'os du crâne en dessous. Ses cheveux sont maintenus en place par de minuscules perles d'argent, de sorte qu'ils pendent et ne dépassent pas de son visage. Les rides noires de sa peau ancienne et usée par les intempéries s'étendent sur ses joues à cause des siècles de larmes qui tombent de ses yeux noircis.

Après que les joueurs aient parlé avec Sir Godfrey, en supposant qu'ils ne soient pas hostiles et agissent avec respect, Dame Sophia les approchera juste avant qu'ils ne partent. Elle leur demandera si le groupe a l'intention d'aller dans les marais de Berez et si oui, elle leur demandera leur aide.

Comment jouer Dame Sophia ?

Dame Sophia était un chevalier honorable, prêt à tout sacrifier pour défendre son seigneur Argynvost et leur forteresse, Argynvostholt. Elle répondra brièvement et sans détour aux joueurs, étant morte depuis tellement longtemps qu'elle ne trouve plus aucun plaisir à la conversation ordinaire. Dame Sophia écoutera attentivement lorsque les joueurs interagiront avec Sir Godfrey et tentera d'évaluer le degré d'honorabilité de leurs intentions. Elle les interrogera sur la Barovie, en leur demandant par exemple : "*Que devient Vallaki ?*" ou "*Comment se porte l'abbaye de Sainte Markovia ? Un des derniers bastions de lumière dans ce royaume...*".

Si Dame Sophia commence à parler de son passé (voir la quête de Dame Sophia ci-dessous), elle passera d'un ton stoïque à une grande émotion dans la voix. Une profonde tristesse envahit sa voix rauque lorsqu'elle parle de son ancien amant. Une seule larme jaillit de son orbite et coule le long d'un sillon noir sur sa joue. La larme coule sur son visage mais les observateurs attentifs remarqueront qu'aucune goutte ne tombe sur le sol, semblant disparaître de la réalité.

Comme beaucoup des chevaliers, Dame Sophia lutte contre la haine qui monte en elle chaque jour. Seule la bague de fiançailles qu'elle garde cousue dans sa tunique lui permet de contenir cette haine, mais cela aussi s'estompe. Lorsqu'elle évoque le passé, sa voix passera de la tristesse à la gravité puis à la rage, débordant de colère, parlant à travers ses dents serrées de son amour perdu et de Strahd. Essayez de montrer ces changements de personnalité alors qu'elle lutte pour retenir la haine qui remplit son cœur de mort-vivant.

La quête de Dame Sophia

Sophia explique au groupe qu'avant l'invasion des forces de Strahd, elle et son amante faisaient un pique-nique près du "vieux saule" dans une prairie près de la ville de Berez. Le nom de son amante est **Denissa Zalken** et elle est originaire du village de Berez (bien avant l'époque de Marina de l'histoire principale). Denissa confectionnait des vêtements pour les habitants du village et aimait danser dans la prairie lorsque la lune brillait dans le ciel. Denissa aimait la façon dont la lumière de la lune illuminait la prairie et sentait que les ombres projetées par les branches de l'arbre étaient comme des mains qui la soulevaient dans les airs pendant qu'elle dansait. Dame Sophia rencontra Denissa dans ces prairies lorsqu'elle avait du temps libre après avoir servi les Chevaliers du Dragon d'Argent. Elle aimait s'asseoir contre l'arbre et regarder Denissa, son amante insouciant, danser et gambader pieds nus dans l'herbe. Sophia était une piètre danseuse et artiste, mais c'est ce qu'elle aimait chez Denissa. La nuit précédant la marche de l'armée de Strahd vers Argynvostholt, Sophia et Denissa étaient ensemble dans la prairie et Sophia allait lui demander sa main.

C'est alors qu'elle entendit le son des cors de l'Ordre du Dragon d'Argent, signalant à tous les chevaliers de se rassembler dans le hall d'Argynvostholt. Liée par l'honneur, Dame Sophia partit précipitamment avant d'avoir demandé sa main à Denissa, mais lui promettant qu'elle allait revenir. Sophia mourut le jour suivant en défendant Argynvostholt, la bague de fiançailles toujours sur elle, cousue dans sa tunique pour ne pas la perdre.

Face à ce destin cruel qu'elle ne méritait pas, l'âme de Dame Sophia récupéra son cadavre et revint dans le monde des vivants en tant que revenante. Par nuit calme et lorsque la lune brillait, elle pouvait entendre les échos des gémissements de Denissa dans les marais situés en contrebas d'Argynvostholt. Elle sait que son amante, désormais morte depuis longtemps, continue d'attendre son retour dans la prairie. Elle s'inquiète de ce que l'âme de Denissa ne puisse pas trouver le repos tant qu'elle ne sait pas que Sophia ne reviendra pas (n'étant par ailleurs pas consciente de la nature des âmes en Barovie). Si elle estime pouvoir faire confiance aux joueurs, elle leur demandera de se rendre dans la prairie et de prendre sa bague de fiançailles avec eux. Elle avertit les joueurs que son amante sera hostile et qu'ils doivent donc s'y préparer. Vaincre le spectre de Denissa ne la libérera pas complètement de son éternité d'attente et elle reviendra la nuit suivante à moins que les joueurs ne la libèrent pour de bon.

La seule façon d'apaiser son âme est d'enterrer la bague de fiançailles près de l'arbre une fois que sa forme fantomatique aura été vaincue. Dame Sophia demandera aux joueurs de réciter ce qui suit lorsqu'ils enterreront la bague :

" REPOSE EN PAIX DENISSA. SACHE QUE L'AMOUR TRANSCENDE LA MORT. AVEC CET ANNEAU, SOPHIA TE PROMET SA FIDÉLITÉ ÉTERNELLE, MAINTENANT ET À JAMAIS. NOUS TE LIBÉRONS DE CET ENDROIT. VA MAINTENANT AVEC LE CLAIR DE LUNE POUR QUE TU PUISSES DANSER ET ÊTRE LIBÉRÉE DE TA DOULEUR".

L'anneau est le seul objet qui permet à Sophia de contenir sa haine, et, sans lui, elle succombera à sa haine après 7 jours (vous pouvez raccourcir / allonger ce délai en fonction de l'échelle de temps de votre campagne, dans le but de créer un sentiment d'urgence pour vos joueurs). Sophia ne le sait pas, mais dès qu'elle aura remis l'anneau aux joueurs, elle commencera à montrer des signes de haine et de perte de contrôle. Elle avertira les joueurs "**Partez maintenant ! Sans l'anneau, je ne ressens que de la haine... Je ne sais pas combien de temps encore je pourrai la refouler...**".

Si les joueurs gardent ou vendent l'anneau, ou ignorent la quête sans délivrer le fantôme de Denissa, Dame Sophia succombera à la haine et à la colère. Elle deviendra alors hostile et attaquera les joueurs à vue, ne pouvant plus distinguer les alliés des ennemis. Elle sera toujours liée à Vladimir et aux chevaliers et n'attaquera pas un autre chevalier, mais elle attaquera à vue toute autre personne.

Si les joueurs parviennent à vaincre le spectre de Denissa et à libérer son âme, Dame Sophia pourra contenir sa haine et les sillons sombres sur ses joues disparaîtront. Elle promettra d'aider les joueurs de toutes les manières possibles, à condition que Vladimir donne sa bénédiction (pour cela, il faut allumer le phare d'Argynvost, voir le [chapitre 7](#)).

Trouver la clairière

Il y a de nombreuses façons de traverser le paysage rude et marécageux de Berez. Le lieu de cette quête se trouve à l'est des ruines de Berez, près de la rive de la rivière Luna. Vous pouvez utiliser la méthode qui convient le mieux à votre jeu, ou utiliser les règles optionnelles ci-dessous pour trouver ce lieu (et d'autres) autour de Berez.

Pour trouver la prairie, les joueurs doivent réussir un total de trois tests de Sagesse (Survie) pour s'orienter sur le terrain marécageux. Chaque test correspond à une heure de voyage. La difficulté de ces tests augmente au fur et à mesure que les joueurs s'enfoncent dans le marécage. Les tests sont les suivants :

Tests de Sagesse (Survie) : Test 1 : DD 10, Test 2 : DD 15, Test 3 : DD 18

Après le troisième succès, les joueurs trouvent la prairie et voient le spectre illuminé danser autour du saule, à présent mort. Les esprits des âmes que Denissa a charmés avec sa danse tourbillonnent comme des chuchotements.

En cas d'échec à l'un des jets, consultez la table de rencontre aléatoire suivante :

Table

d'échec **Résultat**
(1d12+1d8)

- 2 **Baba Lysaga** survole les personnages en les bombardant de sorts en criant " *Vous ne ferez jamais de mal à mon petit garçon ! La Barovie est à nous !*"
- 3 La **hutte animée de Baba Lysaga** se déplace dans le marais et commence à lancer des rochers sur les joueurs.
- 4 Une végétation épaisse et de longues lianes pendantes gênent la progression du groupe. Une **plante mangeuse de corps** tente de piéger un joueur au hasard.
- 5 Les joueurs marchent sur des champignons vénéneux qui libèrent un gaz causant **3d12** dégâts de poison en cas d'échec d'un jet de sauvegarde de Constitution ou la moitié en cas de réussite. Chaque membre du groupe dont le jet de sauvegarde a échoué subit l'état d'empoisonnement pendant **1d4** heures.
- 6 Les joueurs tombent sur **1d4 Druides** et **1d8+1 Berserkers** en train de déposer une offrande pour Baba Lysaga.
- 7 Les joueurs traversent un passage avec une végétation dense et comprenant du **lierre-rasoir**.
- 8 Un **Troll vénéneux** est en train de se repaître d'un alligator mais décide que les joueurs feraient un meilleur repas.
- 9 Le groupe rencontre des statues de pierre représentant des animaux, certains à moitié dévorés. Un couple de **Basilic** se cache à proximité...
- 10 Un **fantôme** perdu tente de posséder un personnage et de l'emmener à l'endroit où il est mort (désavantage au prochain test de Sagesse (Survie) du groupe si le fantôme réussit).
- 11 **1d6+2 épouvantails** se dressent parmi les bâtiments en ruines.
- 12 Sangsues ! Chaque membre du groupe doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou **1d10+2** sangsues se collent à son corps. Chaque sangsue aspire **1d4** de sang avant de tomber engorgée. Il faut une heure pour se débarrasser des sangsues.
- 13 Perdus ! Ajoutez +10 au DD du prochain test de Sagesse (Survie) du groupe pour s'orienter dans le marais.
- 14 Des **sables mouvants**
- 15 **1d8+2 Lames en peine (guerrier)** et un **Lame en peine (commandant)** pensent qu'ils sont toujours sur le champ de bataille et considèrent le groupe comme les troupes de Strahd, incapables de distinguer alliés et ennemis.
- 16 **1d10+2 zombis** sont ensevelis dans les ruines de Berez. A moins que les joueurs ne se déplacent en silence, les zombis se réveillent et se ruent sur les joueurs.
- 17 Les âmes perdues de Berez ont été altérées par la magie de Baba Lysaga. Soit un **La Solitude**, soit deux **L'abandon** croisent le chemin du groupe (au choix du MJ). *La Solitude* se tient seul et se retourne lentement en gargouillant quelque chose d'inintelligible avant de se diriger vers les joueurs. Ou les deux *L'abandon* se déplacent vers eux en se tortillant et en laissant échapper des

gémissements étranges.

- 18 4 **feux follets** tentent d'attirer le groupe vers la tombe d'Anita von Tassel, qui est une **banshie**. Si le groupe décide de ne pas suivre les feux follets, il peut continuer son cheminement dans le marais. S'ils suivent les feux follets, ils les mènent à une tombe avec quelque chose de brillant sur le sol. Un miroir. Si le groupe ramasse le miroir, la Banshie sera furieuse et attaquera. Que le groupe combatte la banshie ou non, il sera désavantagé lors du prochain test de Sagesse (Survie) pour s'orienter dans le marais.
- 19 Le groupe traverse un chemin de rochers couverts de mousse dans le marais. L'un d'entre eux est un **Groff** !
- 20 Un champ de ronces très dense : le groupe ajoute +5 au DD du prochain test de Sagesse (Survie) pour s'orienter dans le marais.

Pour les deux premiers succès, faites un jet sur la table de réussite ci-dessous. Au troisième succès, les joueurs trouvent la prairie :

**Table de
réussite
(1d12+1d8)**

Résultat

- 2 Les joueurs traversent l'endroit où les chevaliers, **Vladimir** et **Godfrey**, se sont séparés sur le champ de bataille. Leurs silhouettes fantomatiques partagent une étreinte chargée de sens, tandis que les bruits de la bataille font rage autour d'eux. On peut entendre le rugissement d'un dragon au loin avant que Vladimir ne s'éloigne, puis la vision s'estompe pour laisser place aux bruits du marais.
- 3 Vous entendez des bruits d'eau se déversant tout autour de vous et des cris de villageois effrayés, puis les bruits s'estompent.
- 4 Dans un grand rondin de bois pourri, vous apercevez une paire d'yeux jaunes qui vous regardent. Si les joueurs s'approchent, les yeux disparaissent. Une investigation plus poussée révèle un petit furet à pattes noires qui s'enfuit en criant.
- 5 Vous remarquez d'énormes empreintes remplies d'eau trouble dans la boue, qui laissent penser qu'une énorme bête à quatre pattes rôde dans le coin. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 12 révèle qu'il ne s'agit pas d'une bête connue et qu'il ne s'agit pas d'empreinte bestiale. Si le test est réussi avec +5 ou plus, ils constatent que les "empreinte" semblent être celles d'un arbre à quatre pattes.
- 6 Le groupe aperçoit le fantôme d'un enfant qui cherche sa "maman", serrant dans ses bras un jouet. Le fantôme disparaît mais laisse tomber le jouet, une peluche loup-garou en très mauvais état, avec une étiquette usée sur laquelle on peut lire : "Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky !".
- 7 Vous traversez des mares d'eau stagnante de marécages où dépassent de grands roseaux. Les bruits d'insectes emplissent vos oreilles mais sinon, c'est sans danger.
- 8 Des maisons en pierre en ruine avec des lianes ayant envahi les murs.
- 9 Un puits moussu envahi par la végétation avec des lianes qui en sortent. Une grenouille est perchée sur le côté et coasse bruyamment avant de sauter dans l'eau trouble.

1d4 champignons bleus lumineux poussent près d'un arbre. S'ils sont consommés, pendant les 24

- 10 heures suivantes, vos sorts ont une chance d'induire de la magie sauvage (cf Player's Handbook p.75).
- 11 Un gros tas de plumes, de becs et d'entrailles de corbeaux déchiquetés.
- 12 Un lézard sur un arbre siffle en regardant le groupe, avant de grimper et de disparaître.
- 13 Une écurie pourrie, envahie par les lianes et d'étranges mousses. Les joueurs peuvent entendre le hennissement de chevaux avant que les sons ne disparaissent et retournent aux bruits du marais.
- 14 D'étranges fétiches de sorcières faits d'un assemblage de bouts de bois, d'os et de cheveux sont suspendus aux arbres alentours. Ils sont inoffensifs pour les joueurs.
- 15 Cinq épouvantails sont disposés dans une configuration de pentagramme avec un tas de bâtons, d'os et de cheveux brûlés en leur centre. Ces épouvantails ne sont pas animés, mais une investigation plus poussée révèle qu'ils sont rembourrés avec des morceaux de corbeaux.
- 16 D'épaisses toiles sont accrochées aux arbres, mais elles ont l'air déchirées. Sur le sol, plusieurs araignées géantes sont couchées sur le dos, les pattes en l'air. Un test d'Intelligence (Nature) ou de Sagesse (Médecine) DD 13 révèle que toutes leurs poches de poison ont été ôtées.
- 17 Les joueurs trouvent une babiole gothique (faites un tirage sur la **table des babioles gothiques**).
- 18 Vous trouvez un sentier moussu, mais pierreux et plutôt en bon état. Vous le suivez jusqu'à ce qu'il se perde dans le sol. Vous obtenez un avantage sur votre prochain test de Sagesse (Survie) pour vous orienter dans le marais.
- 19 Le groupe tombe sur une **sorcière barovienne** qui fouille les alentours. Si le groupe s'approche, elle leur demande s'ils cherchent "maman", en référence à Baba Lysaga. Si le groupe n'est pas hostile, elle propose de les guider à travers le marais s'ils l'aident à trouver d'autres champignons à chapeau crépusculaire. Demandez à tous ceux qui cherchent de faire un test d'Intelligence (Nature) DD 18. Cela prend une heure et ils trouvent un champignon à chapeau crépusculaire par test réussi. S'ils n'en trouvent pas, le temps qu'ils reviennent vers la sorcière, elle aura disparu. Accroché à un arbre près duquel elle se trouvait, ils pourront voir un fétiche de sorcière fait de ficelle, de cheveux et d'os, qui ressemble à l'un des joueurs (au hasard). Le fétiche semble avoir un sourire sur son visage et un cœur enchâssé en son centre. Si les joueurs trouvent des champignons à chapeau crépusculaire et les donnent à la sorcière, leur prochain test de Sagesse (Survie) pour s'orienter est automatiquement réussi. Si les joueurs mangent de ces champignons, ils doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être empoisonnés pendant les 4 heures suivantes. Si le groupe est hostile avec la Sorcière barovienne, elle tentera de fuir, ne se battant que si elle est acculée. Pendant qu'elle fuit, on peut l'entendre crier : "Maman entendra parler de ça !".
- 20 Vous vous retrouvez face à un bras de rivière dont la traversée semble dangereuse, mais sur la rive se trouve un énorme rondin pourri, renversé au-dessus de la rivière. Le rondin est solide et leur permet de traverser. Ils obtiennent +5 à leur prochain test de Sagesse (Survie) pour s'orienter dans le marais.

Combat avec Denissa

Une fois que les joueurs auront trouvé la prairie, **Denissa** n'apparaîtra que la nuit et elle repérera leur présence dès qu'ils commenceront à traverser la prairie en direction de l'arbre.

Une fois que Denissa aura repéré le groupe et qu'ils seront à moins de 18 mètres d'elle, elle utilisera sa capacité de *Danse au clair de*

lune, tous les joueurs devront faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être charmés par la danse de Denissa et la rejoindre. Cette aptitude est puissante et a le potentiel d'éliminer la plupart, voire tous les membres du groupe. Le seul moyen de réveiller quelqu'un de la transe est qu'il subisse des dégâts ou qu'il fasse un jet de sauvegarde toutes les heures (avec un désavantage si Denissa est proche). Si tous les membres du groupe sont charmés de cette manière, faites-les se réveiller dans la prairie pendant la "journée" lorsque Denissa n'est pas présente. Chaque membre du groupe sera au niveau 4 d'épuisement pour avoir dansé toute la nuit. Une alternative consiste à demander à chaque membre du groupe de faire 4 jets de sauvegarde de Constitution DD 15 et, en cas d'échec, de subir un niveau d'épuisement.

Lorsque les joueurs s'approchent de Denissa, elle se défend avec *Absorption de vie* jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 75% ou moins de points de vie. À ce moment-là, à son tour, Denissa utilisera *Projection mortelle* et deviendra invisible pour se soigner. Elle profitera de sa vitesse de déplacement de 18 mètres pour s'éloigner le plus possible des joueurs, en comptant sur l'aide de ses doubles. Une fois que tous les doubles auront été vaincus, elle se rapprochera du joueur le plus faible et l'attaquera avec *Absorption de vie*.

Au moment de sa "mort", Denissa utilisera son trait *Gémissement* qui fera également sortir de leur transe les membres du groupe qui dansent encore.

En option, si vous avez besoin d'augmenter la difficulté de la rencontre, vous pouvez invoquer **1d4 feux follets** au début de chaque round avec une initiative de 20. Ce sont les victimes des âmes qu'elle a charmées, qui dansent jusqu'à leur mort.

Annexe

Lierre-Rasoir (DMG p.110)

Un lierre-rasoir est une plante qui pousse dans les fourrés et les haies inextricables, mais également sur les façades des bâtisses et autres surfaces verticales, comme du lierre ordinaire. Un mur ou une haie de lierre-rasoir de 3 mètres de haut, 3 mètres de long et 1,50 mètre d'épaisseur, possède une CA de 11, 25 points de vie et une immunité contre les dégâts contondants, perforants et psychiques.

Quand une créature touche directement un lierre-rasoir pour la première fois lors d'un tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas subir 5 (**1d10**) dégâts tranchants infligés par les épines aiguisées comme des lames de la plante.

Sables mouvants (DMG p.110)

Un trou de sables mouvants couvre une zone approximative de 3 mètres de côté et autant de profondeur. Quand une créature pénètre dans la zone, elle s'enfonce dans le sable mouvant sur une profondeur de 30 centimètres + **1d4** x 30 centimètres et devient entravée. Au début de chacun de ses tours, la créature s'enfonce de **1d4** x 30 centimètres supplémentaires. Tant que la créature n'est pas complètement immergée dans le sable, elle peut s'en extirper en utilisant son action et en réussissant un test de Force. Le DD est égal à 10 plus le nombre de tranches de 30 centimètres sur lesquels elle s'est déjà enfoncée. Une créature complètement immergée ne peut plus respirer (voir les règles sur la suffocation dans le Player's Handbook).

Une créature peut en tirer une autre située à portée de son allonge hors des sables mouvants en utilisant son action et en réussissant un test de Force. Le DD est égal à 5 plus le nombre de tranches de 30 centimètres sur lesquels la créature s'est enfoncée.