

Difficulté: 3 / 5 (intermédiaire)



source: rare HD wallpapers

L'antre de la rouge dague



Tome 3 de la compilation de la rouge dague





Équipe

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux.

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Scénario et mise en page:

Séphaloth

Relecture / Correction:

Sarpédon

Direction de publication:

Almut et Alexis. D

Illustrations:

Séphaloth (via freepik et midjourney)

Illustrations de
rare-gallery.com

Table des matières

- Page 2 : Synopsis
- Page 2 : Résumé du scénario
- Page 2 : Les personnages joueurs
- Page 3: Mise en place
- Page 4: Entrer dans le bâtiment
- Page 6: L'intérieur du bâtiment
- Page 17: Conclusions/fins possibles



Synopsis :

Après le départ de Denzel, le groupe a obtenu des informations pour localiser le repaire du groupe de Denzel. Ils pourront alors faire la rencontre de la rouge dague, un groupuscule étrange composé de chasseur de sorcière, d'espions rédaniens et de Denzel, un sorceleur.

Ce groupe pour le moins étrange tiens grâce à l'influence de la personne à leur tête, qui n'est nul autre que le roi de la Rédanie: Radovid.

Type d'aventure:

Cette aventure peut être jouée avec un groupe ayant accompli **le second tome de cette compilation.**

Il est conseillé que le groupe soit constitué de **4 à 6 joueurs.**

L'approche de ce scénario dépend beaucoup des choix effectué par le groupe **Les sorceleurs y seront toujours utiles, mais fonction de l'approche choisie par les joueurs, des bardes, criminels ou hommes d'armes pourraient également briller.** Ce scénario peut en effet être vu comme un scénario basé sur l'infiltration et l'enquête ou plutôt la négociation et la prise d'informations.

De par la localisation de la quête, **il est plus intéressant que les personnages soient encore dans les royaumes du nord suite aux événements de Zraggen.** Ils peuvent voyager en groupe ou bien se rencontrer sur les lieux de départ de la quête.

Résumé :

Après leur rencontre avec Denzel, le groupe va être amené à se rendre à Tretogor, à une adresse qu'il auront récupéré de Denzel, un étrange sorceleur dont la mission ne semble pour l'instant pas avoir d'explication. En fonction des choix fait par le groupe, ils pourront entrer par la grande porte en tant qu'invités de Denzel ou bien tenter de s'infiltrer dans l'ancre d'un groupe portant le nom de rouge dague. Ils y constateront que ce groupe est très hétéroclite, constitué de membres de l'armée rédanienne et de chasseurs de sorcière, qui ne semblent pas être d'ordinaire le genre de personnes à travailler avec un sorceleur tel que Denzel. Le début de ce scénario est constitué d'une exploration de l'immense repère de la rouge dague, un groupe constitué de Radovid lui-même dans le but d'éliminer une vampire qui s'est infiltré dans la noblesse rédanienne sans entacher la réputation de son dirigeant. Les joueurs constateront la présence de nombreux prisonniers, témoins dangereux ou membre de la faction adverse. Ils trouveront également des armures à l'apparence familière. Après cette exploration, les joueurs devront faire un choix: oeuvreront ils avec la rouge dague pour éliminer ce qui semble être une brouxe particulièrement puissante ? Décideront ils de condamner les actions de la rouge dague qui est loin d'être blanche comme neige et dont les moyens sont très discutables ? Ou encore, souhaiteront ils aller à la rencontre de cette fameuse brouxe pour essayer de s'allier à elle?

Conseils au MJ :

Pour plus de cohérence, il est conseillé au MJ de faire jouer ce scénario comme la suite directe du tome 2. Les actions de Denzel sont étranges et les joueurs souhaiteront certainement en apprendre plus. Le morceau de papier que les joueurs auront obtenu de Denzel constitue leur seul indice, aussi paraît-il tout naturel qu'ils aillent prioritairement dans cette direction. **À noter qu'il est possible de faire jouer le voyage de Zraggen à Tretogor en suivant les règles de voyage du tome 1. La distance à parcourir étant de 200 km, le voyage dure en théorie 3 jours si les joueurs se déplacent à pied.**

Introduction :

En fonction de leur choix effectué précédemment, les joueurs ont été invités ou non par Denzel à rejoindre un étrange bâtiment situé à Tretogor. Ce scénario peut prendre par conséquent deux tournures possibles. Dans tous les cas, les joueurs viennent d'arriver à Tretogor, suivant la seule piste viable en leur possession: l'adresse indiquée sur le morceau de papier laissé par Denzel le sorcelleur.

Mise en place :

Si les PJ ont été invités par Denzel à la fin du tome 2:

“Cela fait à présent quelques jours que Denzel vous a laissé cette étrange adresse et cette dague teintée d'un rouge couleur sang. N'ayant d'autres solutions que de vous rendre à cette adresse, vous êtes finalement arrivé au cœur de Tretogor.

Face à vous, se dresse un étrange bâtiment, qui semble avoir été fortifié il y a longtemps de cela puis laissé à l'abandon. Un homme se tient devant la porte d'entrée, visiblement en train de surveiller toute tentative d'intrusion.”

Si les PJ ont fait fuir Denzel à la fin du tome 2:

“Malgré la fuite de Denzel, il vous reste un indice qui semble avoir de l'importance et il aurait été dommage de ne pas l'exploiter. Après quelques jours, vous voilà arrivés à Tretogor, suivant l'adresse indiqué sur le morceau de papier que le sorcelleur avait laissé tomber.

Face à vous, se dresse un étrange bâtiment, qui semble avoir été fortifié il y a longtemps de cela puis laissé à l'abandon. Un homme se tient devant la porte d'entrée, visiblement en train de surveiller toute tentative d'intrusion.”

Les Joueurs commencent dans les rues de Tretogor, face à cet étrange bâtiment qui semble avoir un lien avec le contrat de Denzel. Si les joueurs souhaitent observer le garde plus précisément, ils peuvent obtenir deux informations utiles en effectuant un test de **vigilance**:

-Sur un **SD 14** ou plus, les joueurs remarquent que l'homme semble porter l'uniforme des chasseurs de sorcières.

-Sur un **SD 20** les joueurs verront que l'homme porte une dague à sa ceinture. Une partie de la lame est visible sur des défauts du fourreau et celle-ci semble teintée de rouge.

Entrer dans le bâtiment :

La suite logique pour le groupe est de trouver un moyen d'entrer dans ce fameux bâtiment. En fonction de leur choix, les joueurs peuvent avoir obtenu ou non une dague teintée de rouge, qui joue un rôle essentiel dans cette partie:



Il existe deux moyens d'obtenir une telle dague:

- La solution la plus probable est que les joueurs l'aient obtenu de Denzel à la fin du tome 2, auquel cas il leur sera assez aisé de comprendre que cette dague fait office de laissez-passer et de signe de reconnaissance pour les membres de son groupe.
- Les joueurs peuvent également avoir récupéré cet objet durant la partie trois du tome 1, alors que le groupe était chargé de tenir la forge et qu'un homme encapuchonné était venu faire aiguiser son arme. Pour en comprendre l'utilité, les joueurs devront avoir repéré la même dague dans le fourreau du garde et faire la déduction d'eux même ou réussir un test de déduction SD 14.

À partir de l'instant où les joueurs se préparent à entrer dans le bâtiment, un score de méfiance est ajouté à la partie pour le reste de scénario. Ce score va de 0 à 100 et traduit la manière dont les membres du repaire traitent le groupe de joueurs:

- Entre 0 et 30: les membres du repaire se méfient à peine des joueurs.
- Entre 31 et 60: les membres du repaire surveillent de loin les joueurs. Ils ne leur font pas confiance.
- Entre 61 et 99: les membres du repaire surveillent de près le groupe de joueurs. Ils ne leur font pas du tout confiance.
- À 100: les membres du repaire attaquent les joueurs à vue. Le score ne peut plus redescendre sauf cas exceptionnel.

Le score de méfiance de départ du groupe est de 0. La valeur de ce score ne peut pas descendre en dessous de 0.

L'homme qui garde la porte est un chasseur de sorcière, dont la fiche de personnage peut être retrouvée à la page 196 du journal de Vesemir:

https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/vesemir_journal.pdf



Il existe en théorie trois possibilités d'entrer dans le bâtiment:

Par la grande porte:

Si les joueurs ont obtenu la dague, ils peuvent s'adresser directement au garde pour lui demander l'autorisation d'entrer.

Ce dernier analysera les membres du groupe avant de les faire rentrer. **Le score de méfiance du groupe augmente de 10 pour chaque créature non-humaine qu'il comporte.**

Si le groupe explique que c'est Denzel qui leur a donné la dague, l'homme grommole les mots suivants: " ah ! C'est cette saleté de sorceleur qui vous a ramené ici ? Entrez... Et vous n'avez pas intérêt de faire quoi que ce soit d'idiot !". **Le score de méfiance du groupe diminue de 20.**

Si les joueurs n'ont pas obtenu la dague, le garde les chassera et le score de méfiance du groupe augmente de 50.

S'ils essaient de se rattraper en mentionnant Denzel, le garde fera le rapprochement avec un rapport du sorceleur mentionnant le fait qu'un groupe lui avait mis des bâtons dans les roues à Zraggen. Il sortira de sa poche un petit cor de guerre ainsi que son épée. **Le score de méfiance du groupe passe à 100.**

Trouver une entrée plus discrète:

Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent essayer de chercher une entrée plus discrète.

Avec un jet de vigilance SD 16, ils réussiront à trouver une fenêtre fermée, mais dont le verrou est accessible et peut être crochété. Si le test de vigilance des joueurs a dépassé une valeur de 1, ils verront également que personne ne semble être dans la pièce.

Pour réussir à crocheter la fenêtre, il faudra réussir un jet de crochetage SD 18. Chaque tentative de crochetage peut faire du bruit. Il devront également réussir un test de furtivité SD 20 pour ne pas déclencher d'alerte.

Si les joueurs déclenchent l'alerte, le score de méfiance du groupe passe à 80. Si les gardes trouvent les joueurs, ils peuvent montrer la dague rouge pour réduire ce score de 20. Sinon, le score augmente de 20 dès qu'ils sont trouvés.

S'ils ont pu s'infiltrer, toute personne qui les croisera parmi les alliés du gardien augmentera le score de méfiance envers le groupe de 60. Présenter la dague et mentionner Denzel après s'être infiltré réduit de 40 le score de méfiance du groupe.

Passer en force:

Les joueurs peuvent essayer de passer en force, dans ce cas le score de méfiance du groupe passe à 100 et le combat est automatiquement déclenché. Le garde essaiera de sonner l'alerte avec un petit cor de guerre pour que ses alliés viennent l'aider à appréhender les joueurs.

Cette méthode est à déconseiller aux joueurs compte tenu du fait qu'il n'est pas possible de savoir ce qui se trouve à l'intérieur du bâtiment.



L'intérieur du bâtiment:

Une fois entrés dans le bâtiment, les joueurs sont libres d'explorer la zone comme bon leur semble.

Plusieurs éléments peuvent faire modifier le score de méfiance du groupe:

- toute tentative de vol de matériel fait monter ce score de 10.
- toute tentative d'agression fait monter ce score de 60.
- avoir un désaccord avec un membre du repaire augmente ce score de 10.
- s'attirer la sympathie d'un membre du repaire diminue ce score de 10.

Le repaire est une maison sinistre et cloisonnée ne comportant pas d'étage, mais des souterrains.

L'intérieur du repaire est parcouru par une dizaine de hallebardiers rédaniens, dont la fiche de personnage peut être trouvée à la page 114 du bestiaire non-officiel de la communauté:

https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

On y trouve également cinq autres chasseurs de sorcières, dont la fiche de personnage se trouve à la page 196 du journal de Vesemir:

https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/vesemir_journal.pdf

Enfin, de nombreux prisonniers (environ une dizaine) sont enfermés dans le bâtiments, parmi lesquels des citoyens normaux, pour lesquels il n'est pas nécessaire de donner une fiche de personnage.

Voici la liste des pièces que peuvent explorer les PJs:

Bâtiment

principal:

-Après l'entrée se trouve un long couloir, débouchant sur une échelle qui semble amener vers un souterrain. Ce dernier est gardé par deux des chasseurs de sorcières. Devant une des portes close du couloir se tiennent également deux hallebardiers rédaniens.

-Depuis le couloir, les joueurs auront facilement accès au réfectoire, à côté duquel se trouve une cuisine et un stockage de vivres. Les joueurs pourront y trouver quelques repas simples, qu'ils peuvent soit voler (avec le risque de faire monter le score de méfiance du groupe) ou bien essayer d'en obtenir des soldats postés sur place.

-Depuis le couloir, se trouve un dortoir. Avec un test de **déduction SD 18**, un joueur entrant dans cette pièce remarquera que le nombre de lits semble inférieur au nombre de garde en poste. Il comprendra que les gardes ne restent pas tous dormir ici et qu'une sorte de tour de garde se forme. Les joueurs peuvent essayer de fouiller la chambre, ils trouveront 50 pièces d'or et deux hallebardes rouges, appartenant aux gardes du bâtiment, s'ils se font remarquer cela sera vu comme une tentative de vol et il sera demandé aux joueurs de reposer immédiatement les objets pris, sous peine de faire monter le niveau de méfiance du groupe à 100 et de déclencher un combat.

-Depuis le couloir, une pièce fermée à clé peut être déverrouillée avec un jet de **crochetage SD 16**. Si les joueurs sont repérés en train de déverrouiller cette porte, ils seront interrompus par les gardes et le niveau de méfiance du groupe de 75. La pièce contient une armurerie et les joueurs pourront y trouver chacun jusqu'à une arme ou armure de rareté commune ou moins au choix du MJ. Si les joueurs essaient de prendre cet équipement sans l'autorisation des gardes, cela sera vu comme une tentative de vol. Si les joueurs décident malgré l'avertissement des gardes de voler les objets, le niveau de méfiance du groupe augmente de 80.

-Depuis le couloir, la dernière pièce est gardée par deux soldats et le verrou est fermé. Il peut se débloquer avec un jet de **crochetage de SD 18** ou avec la clé dont dispose les gardes situés devant la porte. Si les joueurs expliquent aux gardes qu'ils connaissent Denzel et montrent le papier signé par ce dernier, le niveau de méfiance du groupe baisse de 45 et les joueurs peuvent entrer dans la pièce. Il leur sera assez aisé qu'il s'agit du bureau de Denzel. Avec un test de **vigilance SD 12**, les personnages trouveront sur son bureau un rapport écrit par Denzel dans ce qui semble être un journal. Ils y trouveront également un crâne, que les joueurs identifieront avec un test de connaissance des monstres SD 14 comme celui d'un vampire et avec un SD 20 comme celui d'une brouxe.

premier rapport

"On m'a donné un objectif de la plus haute importance, ordonné par une tête couronnée. De nombreuses disparitions sans liens ont été signalées dans l'ensemble du royaume de Rédanie. Après une première enquête effectuée par les espions de Radovid, le coupable semble être dame Rhéia, une des nobles de sa cour. Les quelques rescapés qui m'ont rapporté cette informations semblent penser qu'il s'agit d'une vampire, étant donné que certains d'entre eux ont été attaqués et dévorés par certaines des servantes de la noble. Le roi veut que j'élimine cette menace sans que le reste de la cour n'en sache rien. La mission est dangereuse, mais le souverain de Rédanie paie bien et les contrats intéressants se font rares."

Second rapport

“Les assassins de Radovid sont retournés chez la vampire, cela a été un vrai massacre. Je les avais pourtant prévenu qu’il n’avait pas les capacités pour cela. L’intérêt néanmoins, c’est qu’ils ont réussi à ramener une prisonnière, une brouxe qui plus est.

Je ne sais pas par quel miracle certains d’entre eux sont parvenus à en réchapper, mais au vu des comptes-rendus de ces hommes, j’estime que la demeure de Dame Rhéia contient au moins quatre ou cinq créatures similaires, ce qui m’inquiète d’autant plus. En plus de cela, Radovid m’a ordonné de m’associer à des chasseurs de sorcière, stipulant que je n’étais pas assez efficace seul... Bien que ces imbéciles de chasseurs risquent de me gêner plus qu’autre chose, je reconnais bien là le fin stratège qu’est Radovid: il s’assure en créant cette confrérie de la rouge dague que je respecterai ma part du contrat. Ces chasseurs de sorcière sont plus des geôliers que de véritables alliés.”

Troisième rapport

“L’avantage des chasseurs de sorcière, c’est que leur haine envers tout ce qui n’est pas humain les autorise à toute forme d’horreur pour parvenir à leur fin... Et Radovid leur a donné carte blanche.

Je leur ai expliqué quelques méthodes de sorcelleur pour éliminer les monstres. J’ai été surpris de voir à quel point ces hommes étaient prêt à mettre leur haine contre moi de côté pour avoir le plaisir de massacrer une autre abomination. Je ferais mieux de me méfier d’eux pas la suite, ces hommes sont plus intelligents que ce que je pensais.

De cette hargne est sorti un plan à leur image: sans aucune forme d’éthique, mais pourtant diablement efficace. Puisqu’une attaque frontale avec la brouxe était trop dangereuse ou trop visible, et que celle-ci défend farouchement son territoire contre les attaques en traître, les chasseurs ont vu l’occasion parfaite d’affaiblir les vampires. Nous en aurons besoin.

Pour cela, il me faut un forgeron et de jeunes soldats, stupides et manipulables.

Quatrième rapport

Plus je travaille avec les chasseurs de sorcière et mieux je comprends la décision de Radovid de les avoir associé à mon compte. Ces hommes ont rassemblé de jeunes recrues en un rien de temps et ont réussi à identifier un forgeron capable de réaliser nos travaux, tout en le menaçant suffisamment pour qu'il tienne sa langue.

Le seul problème est qu'une personne semble tenter d'interférer avec notre mission, il semble que nous ne soyons pas les seuls à surveiller notre ennemi de près.

J'ai également réussi à comprendre que notre cible avait étendu tout un réseau de trafic de sang pour se nourrir, dont il ne me reste plus qu'à trouver les responsables...

Plus le temps passe et plus je suis persuadé que notre ennemi est un vampire intelligent, mais pas assez puissant pour nous repérer et nous éliminer de force. Cela me rassure, car cela me permet de mettre de côté une hypothèse inquiétante: celle du vampire supérieur.

Cinquième rapport

Les armures sont prêtes. Il semblerait que nous devions cela à un groupe de parfaits inconnus.

Les hommes que Radovid nous ont confiés ont parfaitement réussi à persuader leurs jeunes recrues qu'ils seraient les héros de cette histoire, sans se douter une seconde qu'ils ne sont que des appâts dont le seul but est de se faire dévorer par les vampires.

Des armures en alliages fer et argent, assez fragile pour que les vampires puissent mordre au travers sans se douter que cela va les intoxiquer. Les jeunes recrues mourront pour me faciliter le combat et assurer la victoire...

Pour compenser le fait que nous n'ayons pas pu fabriquer les armures, les chasseurs de sorcière souhaitent inciter les jeunes à boire du sang noir...

Quitte à en tuer quelques-uns au passage. Les vampires seront empoisonnés avant même que j'intervienne.

Ne lire le vert que si le groupe à échoue les missions du chapitre 1.

Ne lire le rouge que si le groupe est parvenu à réussir toute les missions du chapitre 1.

Sous-sol:

-Les joueurs arrivent dans une grotte centrale dans laquelle circule quelques gardes circulent. Les personnages peuvent faire un test de **vigilance SD 20** pour reconnaître l'un d'eux. Il s'agit de l'homme venu faire aiguiser son arme dans la forme d'Oxenfurt, durant le chapitre 1 (**uniquement si les personnages ont joué la partie 3 du chapitre 1**). Si les joueurs le reconnaissent, ils peuvent réagir avant que l'homme ne les reconnaisse à son tour et les interpelle.

L'homme semble assez jeune et ne pas être haut placé dans sa hiérarchie. Son comportement manque en effet de la discipline essentielle à un leader (comme précisé précédemment, l'homme possède les mêmes statistiques qu'un hallebardiers rédaniens). Son dialogue et les conséquences de celui-ci changent en fonction des choix fait par les joueurs précédemment:

- Si les joueurs avaient rendu la dague au PNJ et réussi à protéger Eric: "Je me souviens de vous, vous étiez à la forge... Et maintenant vous faite officiellement partie des nôtres. Tous ne vous reconnaîtront pas ici, mais je connais votre valeur. J'avais pour rôle de vous surveiller le déroulement de l'opération... Tout ne s'est pas déroulé comme prévu mais, bon... Vous êtes là. Je vais dire au autre qu'on peut vous faire confiance."

Le niveau de méfiance du groupe baisse de 50.

- Si les joueurs avaient rendu la dague au PNJ, mais échoué à protéger Eric: "Hm... Je vous connais vous. Vous étiez censé protéger ce forgeron... Eric? Bah, qu'importe ce qui est fait est fait et si vous êtes là je suppose que c'est pour vous rattraper."

Le niveau de méfiance du groupe baisse de 30.

- Si les joueurs n'ont pas rendu la dague au PNJ, ce dernier les saluera simplement. Il effectuera néanmoins un **test de vigilance en opposition à la duperie ou la furtivité** du porteur de la dague. Si les joueurs échouent le test, le garde repère sa dague en enclenche le dialogue suivant:

"Vous ! Le groupe de la forge ! C'est vous qui avez ma dague ! Je vois, vous n'aviez pas l'air honnête de toute manière. Rendez-la-moi immédiatement"

Le niveau de méfiance du groupe augmente de 50. Si le combat n'est pas déclenché, le groupe peut rendre la dague au garde. S'il ne le font pas, le niveau de méfiance du groupe augmente une nouvelle fois de 50 et le combat est déclenché.

Les joueurs peuvent ensuite discuter avec le PJ, voici les informations dont il dispose: Ce qu'il sait: le groupe dont il fait partie s'appelle la rouge dague et est constitué de soldats rédaniens, de chasseurs de sorcières et du sorceleur Denzel. Ils sont tenus par le plus grand secret pour éliminer un monstre qu'ils supposent être un vampire et s'étant infiltré dans la cour royale. Tous les soldats rédaniens comme lui font partie de l'élite de l'armée rédaniennne et ont été triés sur le volet. Leur objectif est d'identifier plus exactement la menace et l'éliminer dans entacher la réputation du roi, qui est selon lui le commanditaire de cette mission. Il sait également que le chef des chasseurs de sorcière se trouve ici, et s'appelle Vincent Fiellard, il conseille aux joueurs de ne pas s'en approcher.

Ce qu'il ne sait pas: il ne connaît pas la nature exacte de la menace ni celle de la commande chez le forgeron. Il ne connaît pas non plus l'effectif exact de son groupe.

- À gauche de la grotte centrale, les joueurs arrivent sur une prison constituée de quatre geôles, vraisemblablement remplies. Si les joueurs s'y intéressent, ils peuvent effectuer un jet de **vigilance SD 15** puis un jet de **déduction SD 12** pour essayer de les analyser. En cas de réussite, ils obtiendront les informations suivantes:

Il y a deux femmes, assez jeunes et portant des tenues élégantes, vivant certainement dans une bonne maison. Il y a également deux jeunes enfants (un garçon et une fille) également bien habillés. Un homme à la quarantaine semble porter des vêtements plus simples, mais est couvert de cicatrices. Il s'agit certainement d'un soldat. Un dernier prisonnier est plus âgé et porte des vêtements bien plus abîmés, il semble être un mendiant.



Si les joueurs ont réussi à dépasser un **SD 30** sur un de leur jet de vigilance, ils reconnaîtront le vieil homme comme le mendiant qui les avait interpellé dans le chapitre un, au niveau de la forge (**à condition que les joueurs aient effectué la troisième requête d'Eric durant ce chapitre**).

Les prisonniers ne savent pas pourquoi ils sont ici, et la peur est lisible sur leur visage. Les femmes et les enfants peuvent être rassurés avec un jet de **Psychologie SD 16**. Si les joueurs y parviennent, ils apprendront qu'ils font partie de la maison Svarias. Dès lors, un jet d'**éducation SD 14** permet d'apprendre que cette maison est notamment connue pour sa grande puissance commerciale, qui a notamment servi à sa maîtresse, dame Rhéia, de se hisser dans les plus hautes sphères de la noblesse rédanienne.

Le soldat semble être un des gardes de la maison. Si les joueurs parlent avec lui, il expliquera s'être rendu sans combattre à la rouge dague. L'homme a vu d'étranges créatures dans le palais de dame Rhéia et a préféré se mettre à l'abri plutôt que de faire face à des forces "qui le dépassent".

Le vieil homme n'a pas d'informations supplémentaires, mais demandera d'une voix douce et posée si le groupe peut l'aider à sortir de cette geôle sombre et humide. Un jet de **vigilance SD 16** permet de voir qu'il est le seul dans la geôle à ne pas sembler inquiet.

Les joueurs verront avec aisance que les clés des cages sont posée en évidence sur le bureau à l'entrée de la pièce. Néanmoins, un chasseur de sorcière et deux gardes sont présent dans la pièce.

Toute tentative d'agression fait monter le niveau de méfiance du groupe de 100 et déclenche un combat.

Une évacion repérée par les gardes monte également ce niveau de méfiance de 100.

Il est possible pour les joueurs de négocier la sortie des prisonniers avec les gardes. Ils doivent pour cela argumenter avec eux et effectuer un test de persuasion de SD 30.

Les joueurs peuvent soulever certains points pour baisser ce SD:

-Démontrer que ces prisonniers ne savent rien d'utile baisse ce SD de 7. Il faut pour cela que le niveau de méfiance du groupe ne dépasse pas 20 et qu'ils aient discuté avec les prisonniers.

-Prouver que les prisonniers ne constituent pas une menace diminue le SD de 5. Un sorceleur ou un mage pourra convaincre les gardes de ce fait sans effectuer de test supplémentaire. Il est également possible de préciser que la seule personne formée à se battre parmi les prisonniers n'a pas présenté de résistance et ne semble pas agressif envers la rouge dague.

-Appuyer le fait que les gardes eux même ne voient pas ces prisonniers comme une menace: ils gardent les clés visibles alors que n'importe qui pourrait y accéder et déclencher une révolte. Un tel commentaire baisse le SD de 4.

Si les joueurs parviennent à libérer les prisonniers, ces derniers s'en vont et remercient les joueurs.

Le garde lui préfère rester et demande à rejoindre les rangs de la rouge dague afin d'essayer de contrer la menace qui pèse sur sa maison. Le mendiant va quant à lui approcher les joueurs avant de partir et de leur glisser les mots suivants:

"Je vous remercie... Un vieillard comme moi n'est plus capable de faire face à ce genre d'épreuve. Peut-être pourrais-je vous rendre la pareille dans une autre vie?" Les joueurs n'auront pas le temps de l'interroger plus avant d'être interrompu par un bruit étrange. Ils tournent la tête pour voir qu'il ne s'agit que d'un chat de gouttière qui s'est fauilé dans la grotte. Le temps de se retourner, l'homme est parti.



- À l'arrière de la grotte, les joueurs tomberont sur un groupe d'apprentis soldat en armure, en train de s'entraîner. Les soldats en question sont jeunes semblent très motivés au combat. Les joueurs peuvent aller parler aux soldats, ces derniers leur expliqueront qu'ils ont été récemment engagés par la rouge dague pour combattre des monstres. Ils reçoivent un entraînement spécial, une armure faite sur mesure et une prime importante pour risquer leur vie. Cela leur va pour la plupart car la prime est suffisamment généreuse pour sortir leurs familles de la misère. Avec un jet de persuasion **SD 16**, les joueurs apprendront que la prime est de plusieurs milliers de couronnes. Un jet d'artisanat **SD 20** permettra de déceler une anomalie sur les armures. Ces dernières semblent... Fragiles ? Elles encaissent les coups d'épée, mais une attaque plus violente les ferait céder. Ce ne sont pas des armures faites pour combattre des monstres. De plus, ces armures ont un éclat étrange, qui ressemble à de l'argent. Néanmoins, il sera difficile d'expliquer aux jeunes recrues le problème lié à leur armure. Si les joueurs essayent, le sergent instructeur les en empêchera, leur expliquant qu'il serait stupide de casser leur morale et que la raison pour laquelle ces armures ne sont pas haut de gamme est lié à un problème de coût. Le mensonge est évident, et un jet de vigilance **SD 16** permet de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Des armures de modèle identique sont disponibles sur un portant, permettant aux joueurs de les observer plus attentivement. Avec un jet d'artisanat **SD 24**, ils pourront analyser le style de l'armure et reconnaître celui d'un forgeron qu'ils connaissent bien: Eric d'Archevac. Si les joueurs effectuent un jet de déduction **SD 18** après avoir trouvé ces indices, ils comprendront que ces armures ne sont pas faites pour protéger leur porteur, mais pour blesser l'attaquant: il s'agit d'armure comportant de la poudre d'argent, capable d'affaiblir un monstre qui mordrait le porteur: il s'agit d'armures sacrificielles.



- À droite de la grotte centrale, des cris se font entendre. Les joueurs tombent sur une salle de torture, visiblement occupée par une femme, attachée, et un chasseur de sorcière massif.

Les joueurs peuvent effectuer un test de furtivité **SD 16** pour ne pas être repéré par l'homme. Si il entre dans la pièce normalement ou sont repérés, le dialogue suivant s'enclenche:

“Qui est-ce ? J'avais demandé à ne pas être dérangé.”

Les joueurs peuvent se présenter alors que l'homme se retourne, la femme encore en train de hurler. Toute mention de Denzel augmente le niveau de méfiance du groupe de 10.

L'homme qui leur fait face est Vincent Fiellard. Il est à la tête des chasseurs de sorcière de la rouge dague. En plus de voir qu'il est massif, les joueurs peuvent effectuer un test de **vigilance SD 16** pour l'observer plus attentivement. L'homme est couvert de sang et porte une masse à deux mains dans le dos. Son visage est couvert d'une immense balafre semblant indiquer qu'il s'agit d'un vétéran parmi les chasseurs. Sa fiche de personnage est disponible en annexe du scénario.



Vincent est extrêmement méfiant envers tout ce qui n'est pas humain et envers tout ce qui pratique la magie. Appliquant un malus de 3 points sur tous les tests de dialogue effectué avec lui s'il identifie son interlocuteur comme ayant un de ces traits de caractère (Les mages peuvent cacher leurs pouvoirs pour ne pas subir le malus, mais s'ils échouent, le niveau de méfiance du groupe augmente de 30 points).

Vincent cherche à obtenir des informations de la femme qu'il torture. Les joueurs peuvent essayer de la libérer ou d'assister Vincent dans l'obtention d'informations.

- Si les joueurs la libèrent, leur score de méfiance passe automatiquement à 100, mais la priorité des gardes et de Vincent sera d'éliminer la prisonnière, qui se révèle être une brouxe. La brouxe se focalise sur les gardes ou essaiera de s'enfuir. Dès lors, Vincent et les gardes chercheront à neutraliser les joueurs sans les tuer pour les enfermer dans les geôles. Si les joueurs remportent la victoire, c'est qu'ils ont massacré la quasi-intégralité de la dague rouge (ce qui est improbable). Auquel cas, il est conseillé de guider les joueurs vers la chambre de Denzel (s'ils n'y sont pas déjà allés). La clé se trouve sur le corps de Vincent et de quelques gardes haut placés. Ils apprendront alors la nature de la rouge dague et de son ennemi. Un groupe de garde fera alors irruption dans la pièce et arrêtera définitivement les joueurs (sans possibilité de combattre). **Cette voie clôt le chapitre alors que le groupe est enfermé dans une geôle.** En cas de défaite face aux forces de Vincent, ils seront enfermés dans les geôles et déclenchent le dialogue suivant du chef des chasseurs de sorcière: "Vous avez voulu jouer avec le feu, voyez le résultat. Votre bêtise a mis en danger la totalité de la population rédanienne. La prochaine fois que nous nous verrons, ce sera pour que je vous amène à la potence, adieu." **Cette voie clôt le chapitre alors que le groupe est enfermé dans une geôle.**

- Les joueurs peuvent assister Vincent dans son interrogatoire ou discuter avec lui directement.

Tout échec de test de dialogue avec Vincent augmente le score de méfiance du groupe de 5.

En parlant avec le chef des chasseurs de sorcières (et en effectuant les tests que le MJ adaptera en fonction de la méthode d'approche choisie par les joueurs), on apprend les informations suivantes:

- La prisonnière vient de la cour de dame Rhéia, elle aurait été capturée grâce à une manœuvre politique pour ne pas attirer l'attention.

- Dame Rhéia, la maîtresse de cette prisonnière, est suspectées d'être une traîtresse au royaume. Il s'agirait même d'une vampire.

- Vincent Fiellard est un membre éminent des chasseurs de sorcière. Les joueurs comprendront vite que l'homme a une haine profonde pour tout ce qui sort des règles écrites par les chasseurs de sorcière.

En interrogeant la prisonnière, les joueurs apprendront les informations suivantes:

-Un sorcelleur identifiera rapidement la femme comme étant une non-humaine. Une analyse plus attentive permettra de voir qu'il s'agit d'une brouxe.

-La servante n'est pas la seule brouxe du château, il y en a une dizaine gravitant autour de dame Rhéia.

-La brouxe semble particulièrement loquace malgré sa nature, un sorcelleur y verra une anomalie. Il s'agit vraisemblablement d'une brouxe plus intelligente que la moyenne, et sociale.

La prisonnière étant identifiée comme une brouxe, sa fiche de personnage se trouve dans le journal du sorceleur à la page 117 ou à la page 293 du codex de Khaer Morhen: https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/codex_kaer_morhen.pdf

- Les joueurs se verront confirmer par la prisonnière que dame Rhéïa est également une brouxe (si les joueurs se montrent assez persuasifs, en utilisant par exemple des méthodes de torture adaptée aux vampires).

Si les joueurs obtiennent toutes les informations sur la brouxe, Vincent Fiellard les remerciera et le score de méfiance du groupe descend de 50. Vincent leur fera dès lors un peu plus confiance:

“Je vois... Ces propos confirment nos craintes. La cour est effectivement corrompue... Je dois vous remercier étranger, votre aide m’est précieuse. Je suis donc prêt à faire un effort, malgré le fait que ne nous connaissons pas. Vous avez compris qu’un groupe de vampire s’était un peu trop rapproché des peuples humains et il est intolérable de laisser cela impuni, surtout vu les conséquences que cela pourrait engendrer. Que diriez-vous de nous aider dans notre quête ? Les alliés compétents se font rares et je peux vous promettre que vous serez généreusement récompensé. Enfin, à vrai dire, vous n’avez pas trop le choix... Vous êtes à présent embourbés comme nous dans cette histoire.”

Les joueurs n’auront pas vraiment de choix que d’accepter, ce qui clos le chapitre. Les joueurs peuvent néanmoins explorer les autres salles, car ils sont toujours libres de leurs mouvements.

En cas de refus, Vincent soupire et expliquera aux joueurs qu’ils ne pourront rien faire seul, et qu’il fera couper toute rumeur qu’ils essayeront de faire circuler. **Les joueurs peuvent valider ce choix, mais ne pourront plus progresser dans l’histoire ce qui mettra fin au scénario (ils ne pourront donc pas jouer les chapitres suivants).**



Conclusions/fins possibles :

En fonction de leur choix, deux issues sont possibles sur ce chapitre. Dans tous les cas, il sera demandé au MJ de lister les PNJs encore en vie à la fin de celui-ci, ces derniers pouvant intervenir dans la suite du scénario.

Il est également demandé de noter si les prisonniers des geôles ont été libérés, le vieil homme et le garde du château ayant un impact sur le déroulement de la suite.

Si les joueurs se sont attaqués aux membres de la rouge dague, ils finiront par être arrêtés par la rouge dague.

Ils peuvent avoir essayé de rentrer par la manière forte, déclenché un combat à cause d'un score de méfiance trop élevé ou tenté des actions allant contre la volonté de la rouge dague.

Dans tous les cas, déclencher un tel combat signifie s'être mis la rouge dague à dos. Si les joueurs ont été vaincus par la rouge dague, ils ont été assommés et enfermés dans les geôles du sous-sol. Ils seront ensuite transférés vers une prison plus "officielle" de Tretogor.

Si les joueurs ont vaincu les membres de la rouge dague, les gardes de la ville finissent par arriver et les arrêtent (les gardes étant trop nombreux, les joueurs ne pourront ni s'enfuir ni combattre). Ils finissent directement dans la prison de Tretogor.

Quelle que soit la situation, le groupe commencera par conséquent le prochain chapitre dans la prison de Tretogor.

Les joueurs ont réussi à se faire accepter par la rouge dague, ayant plus ou moins appris la raison de l'existence de ce groupe.

Le groupe de joueurs peut dès à présent faire ses quartiers au sein de la rouge dague, qui aura de nouvelles instructions dans très peu de temps.

Il s'écoule quelque temps entre la fin de ce chapitre et le début du prochain. Les joueurs font donc la connaissance de leurs nouveaux camarades, parmi lesquels Vincent Fiellard, qui semble être placé au même niveau hiérarchique que Denzel au sein de l'organisation.

Si le groupe fait le choix de refuser l'alliance avec la rouge dague, cela mettra fin au scénario, car il est impossible de continuer le scénario en ayant une position neutre avec cette organisation. Si tel est le cas, les joueurs recevront une récompense en fonction des informations reçues pendant l'interrogatoire de la brouxe pour les récompenser d'avoir trouvé cette fin de scénario:

-1000 pièces d'or, si ils confirment que dame Rhéa est une brouxe.

-2000 pièces d'or supplémentaires s'ils arrivent à faire dire à la brouxe qu'une dizaine de ses congénères vivent dans la demeure de dame Rhéa.

Merci d'avoir joué ce scénario. N'hésitez pas à me faire des retours via discord:
Sephalth#4151

-Séphalth, l'auteur.



Après leur rencontre avec Denzel, les joueurs disposent d'une piste vers l'antre d'un groupe dont la présence semble revenir de plus en plus fréquemment: la rouge dague.

Le groupe pourra s'infiltrer au cœur du QG de la rouge dague, un groupe créée de toute pièce par Radovid lui-même pour éliminer une vampire s'étant infiltrée au sein de sa cour. Les joueurs découvriront que le roi n'a pas lésiné sur les moyens pour que l'affaire se règle sans bruit avec des méthodes moralement peu recevable.

Parmi ces méthodes, l'utilisation d'armures sacrificielles, destinée à affaiblir les vampires auxquels la rouge dague fait face et éviter un affrontement frontal qui tiendrait vraisemblablement du suicide. À la tête de ce groupe se tient Vincent Fiellard, un chasseur de sorcière vétérans acceptant de prendre ce mal nécessaire pour arriver à respecter son contrat avec le roi.

Ce scénario est la suite du scénario introduisant Denzel, durant lequel de nombreuses occasions se présenteront pour comprendre les véritables intentions de la rouge dague.

Le groupe devra également prendre position vis-à-vis de ce groupe, et choisir d'en faire des alliés ou des ennemis. Ce choix change complètement le prochain chapitre ainsi que le reste de l'histoire.

