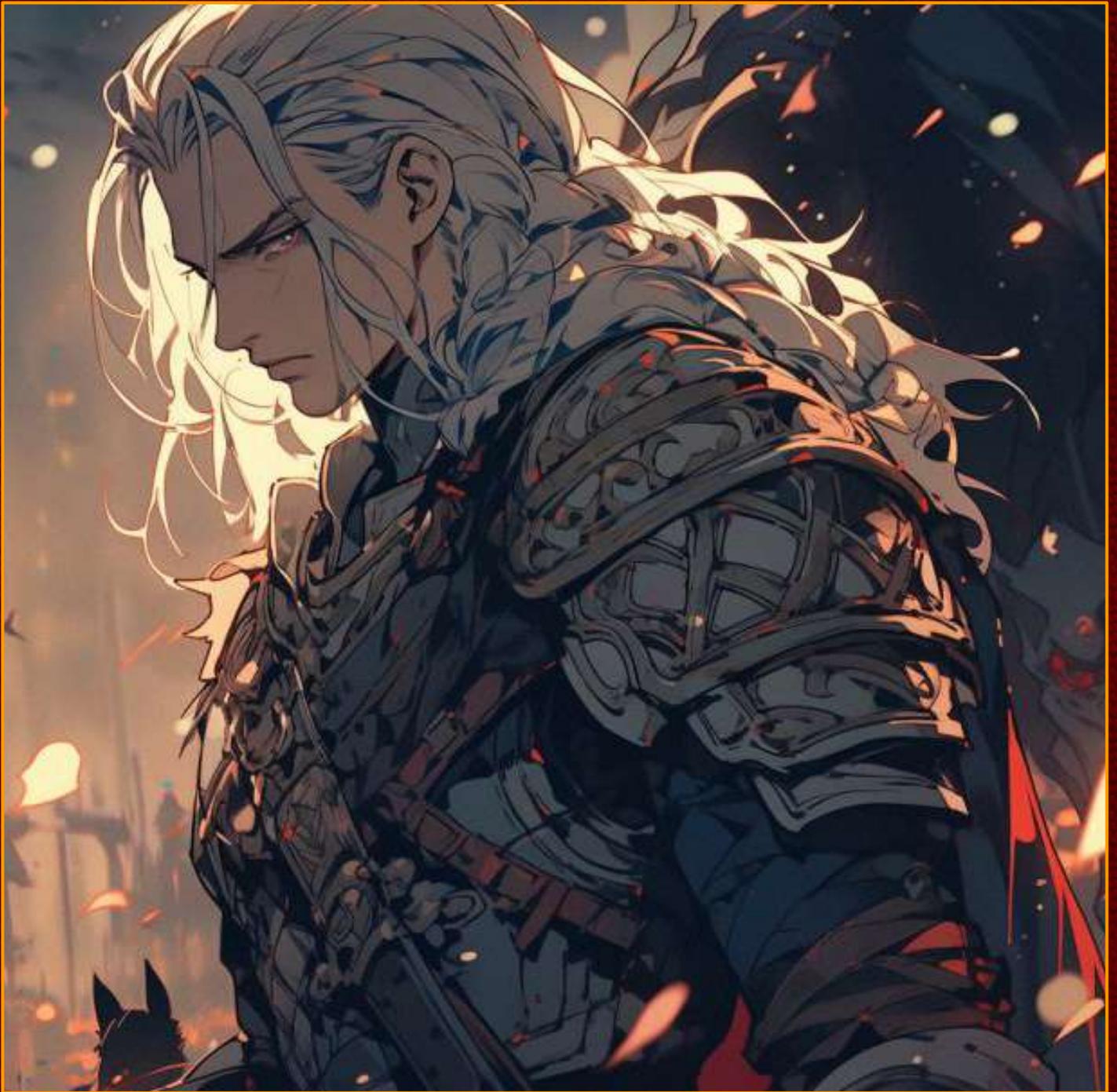


Difficulté: 3 / 5 (intermédiaire)



Denzel, de l'école du griffon



Tome 2 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, Luc

Direction de publication:

Almut et Alexis. D

Illustrations:

Séphaloth (via freepik et midjourney)
merci à mon collègue de travail
pour l'illustration de
couverture.

Table des matières

- Page 2 : Synopsis
- Page 2 : Résumé du scénario
- Page 2 : Les personnages joueurs
- Page 3 : Mise en place
- Page 3 : Arrivée en ville
- Page 4 : Arrivée de Denzel
- Page 6 : Enquête à Zraggen
- Page 8 : La tour
- Page 8 : Après le combat
- Page 8 : L'irruption de Denzel
- Page 15 : Conclusions/fins possibles



Synopsis :

Quelques jours après leurs aventures à Oxenfurt, le groupe a pris le temps de vaquer à quelques occupations dans les environs.

Ils feront alors la rencontre d'un sorcelleur de l'école du griffon, enquêtant sur une série de disparitions pour un client dont il refusera de dire le nom. Ses méthodes étranges et ses nombreux secrets semblent indiquer que quelque chose ne tourne cependant pas rond...

Type d'aventure:

Cette aventure peut être jouée avec un groupe ayant accompli **le premier tome de cette compilation (ou 1 ou 2 scénarios complets)**.

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

Cette quête **intéressera plus particulièrement les sorceleurs, les docteurs et les criminels** qui seront utiles pour des phases d'enquête, d'infiltration ou d'assistance à des personnes en détresse.

De par la localisation de la quête, **il est plus intéressant que les personnages soient déjà en voyage dans les territoires du nord**. Ils peuvent voyager en groupe ou bien se rencontrer sur les lieux de départ de la quête.

Résumé :

Alors que le groupe vaque dans les petits villages aux alentours d'Oxenfurt, ils font la rencontre d'une femme dont le mari a été enlevé.

Rien d'anormal jusqu'ici, en temps de guerre et avec les différentes créatures qui rôdent, ce genre de disparition est fréquente.

Alors que le groupe écoute la demande de la femme, ils sont brusquement interrompus par un sorcelleur de l'école du griffon, semblant intéressé par cette affaire.

Ce scénario permettra aux joueurs de faire la connaissance de Denzel, qui semblent enquêter non pas sur une, mais plusieurs disparitions. Très mystérieux, il refusera de donner des informations précises aux joueurs et garde sous silence le nom de son client. Au cours de l'enquête, Denzel montrera aux joueurs que de nombreuses disparitions dans le nord ont une cause commune : un vampire qui emmène ses victimes vers une forteresse abandonnée, mais qui ne les dévore pas pour une raison inconnue.

Une fois l'enquête effectuée et les disparus retrouvés, Denzel, qui semble en savoir bien plus long sur le sujet, élimine de manière brutale les preuves d'enlèvement sous les yeux des joueurs, leur proposant d'acheter leur silence pour plus d'informations concernant la rouge dague.

Aux joueurs de décider s'ils acceptent l'offre ou décident de confronter Denzel. Mais à l'issue de ce scénario beaucoup de mystère resteront à résoudre et leur choix final aura un impact lourd pour la suite.



Conseils au MJ :

Cette aventure étant la suite des événements de la forge d'Oxenfurt, il est conseillé au MJ de proposer aux joueurs un interlude où ils pourront effectuer des actions plus libres en séances individuelles avant d'enchaîner sur ce scénario. Ainsi, les joueurs pourront faire des achats en ville, chercher des ressources ou bien accomplir des quêtes mineures.

Mise en place :

“ Suite aux événements de la forge d'Oxenfurt, votre groupe continue ses péripéties en Rédanie. Les ravages de la guerre semblent évidents et la région est propice aux aventuriers souhaitant y faire fortune : entre les monstres qui rôdent, la famine, le monde du crime étendant son emprise et tout autre conséquence de la conjoncture actuelle, il est fort à parier que personne n'allait pouvoir rester tranquille bien longtemps. “

Introduction :

Les PJ's sont en train de vaquer dans des zones agricoles au nord d'Oxenfurt. Ils peuvent par exemple avoir décidé de s'y retrouver après que certains d'entre eux soient partis chasser ou chercher des composants alchimiques alors que d'autres faisaient leurs achats en ville. Alors qu'ils viennent de se retrouver, le groupe est interpellé par une paysanne d'âge mûr. La femme expliquera ne plus avoir de nouvelles de l'un de ses amis vivant dans un petit village au nord de Zraggen. Voyant que les joueurs semblent être des voyageurs d'expérience, elle leur demande d'enquêter, moyennant finance. Ils seront interrompus par un sorcelleur (dont on peut identifier le médaillon comme celui de l'école du griffon avec un jet de **vigilance SD16**). Ce dernier se présente sous le nom de Denzel.



Arrivée de Denzel :

Alors que le groupe était en train de se faire expliquer la situation par la vieille femme (qu'ils soient intéressé par celle-ci ou non) ils seront interrompus par ce sorcelleur. Il se présentera sous le nom de Denzel. L'homme arbore un visage sérieux et son attitude semble être celle d'un homme connaissant l'étiquette de la noblesse, mais sans faire de manière comme feraient la plupart des personnes les plus riches :

“Veillez m’excuser voyageurs. Mais j’aimerais en entendre plus sur cette affaire. Mon nom est Denzel. J’enquête actuellement sur une affaire de disparitions en série. Je souhaiterais écouter ce que cette femme a à dire. Peut-être que cette disparition va s’ajouter à la longue liste de victimes que je dois retrouver. Si les éléments qu’elle me donnera n’ont rien à voir avec mon enquête, je vous promets de vous laisser en paix.”

Denzel ne laisse pas trop le choix aux joueurs que de le laisser écouter la conversation. Si les joueurs tentent de le repousser, il part et écoute la conversation de loin.

La femme explique ensuite le contexte de la disparition. D'ordinaire, celle ci reçoit de manière régulière des nouvelles de son ami, qui a pour habitude de lui écrire régulièrement. Mais depuis peu, elle ne reçoit plus de lettre. Elle explique que l'homme qu'elle cherche n'est pas quelqu'un de très aventureux et qu'il est rare que ce dernier sorte du village. De même, l'homme serait honnête et n'aurait pas de personnes qui auraient un motif pour s'attaquer à lui.



Denzel écoute sans dire un mot et les joueurs sont libres de réagir comme ils le souhaitent.

Une fois ses explications terminées, Denzel propose au groupe de les prendre à part afin de s'entretenir avec eux.

“De toute évidence, cette affaire semble liée à mon enquête. Au vu de ce qu’a dit cette femme, on peut exclure l’hypothèse d’une bête sauvage. Notre homme s’aventure peu à l’extérieur de son village. J’ai l’impression que le disparu appréciait beaucoup cette femme, s’il avait eu un quelconque ennui avec un groupe de criminels ou des politiques, nous aurions certainement eu plus d’informations. Cette même relation me fait penser qu’il s’agit bien d’une disparition soudaine. C’est assez similaire aux autres cas sur lesquels j’enquête : des disparitions soudaines dans des zones peuplées. Aucune trace des victimes et aucun lien apparent entre elles. La femme vous a appelé en premier, je ne compte pas vous voler la prime. Mais permettez moi de vous accompagner. Mes pistes précédentes ne m’ont rien donné pour l’instant, mais si nous trouvons de nouveaux éléments, je pourrai peut-être faire un lien avec les autres affaires. Ce serait bénéfique pour vous comme pour moi, qu’en pensez vous ?”

Libre aux joueurs de choisir ou non s’il veulent faire confiance à cet homme. Un jet de **psychologie SD22** permettra à un joueur qui s’intéresse au comportement de Denzel de comprendre que ce dernier n’est pas un menteur, mais qu’il semble ne pas vouloir en dire trop long. Cela se vérifiera si les joueurs le questionnent sur ses enquêtes précédentes, sur lesquelles il ne donnera pas de détails tant que le groupe n’aura pas accepté sa proposition. De plus, Denzel refusera catégoriquement de parler de son client et de ses hypothèses concernant cette affaire. Un jet de **charisme SD20** peut néanmoins lui faire admettre qu’acheter son silence a un prix et fera ainsi comprendre aux joueurs que la personne pour laquelle il travaille est quelqu’un d’important.

La logique veut que les joueurs s’intéressent au lieu de la disparition. Ils peuvent s’y rendre avec ou sans Denzel, cependant, il annoncera s’il ne peut pas suivre les joueurs qu’il mènera sa propre enquête sur le sujet et qu’il est très probable qu’il recroise la route du groupe de joueurs.

Enquête à Zgraggen:

Arrivé à Zgraggen, libre aux joueurs d'enquêter dans les environs. Si Denzel accompagne le groupe, il les aidera en faisant démonstration de grand talent d'enquêteur. Il réduit ainsi tous les SD liés à l'enquête de 2 (Mis à par pour les compétences d'empathie).

Les joueurs veulent se renseigner auprès des habitants sur la disparition.

Test de charisme

-SD15: Il sera assez aisé pour les joueurs de comprendre que la personne recherchée est connue de la population du village comme quelqu'un d'assez distant, ne se socialisant qu'avec peu de personnes. Il est donc difficile de trouver des gens le connaissant bien à Zgraggen.

-SD16: Les rares personnes fréquentant l'ami de la cliente des joueurs ne l'ont pas vu depuis plusieurs jours. Il aurait disparu sans laisser de traces ni donner plus d'information.

-SD20: Un groupe d'enfant expliquera aux joueurs avoir vu un événement étrange il y a à peine quelques jours. Ils avaient aperçu un homme marcher le soir pendant qu'ils jouaient dehors. L'homme aurait disparu en un instant alors qu'ils avaient tourné le regard.

Si les joueurs ont la curiosité de demander aux enfants ou est ce qu'ils ont vu cet événement, ils répondront qu'ils étaient proches d'un maraîcher.



Les joueurs veulent se rendre à l'adresse de la victime.

Les joueurs se trouveront face à une porte verrouillée. Un test de **crochetage SD16** ou un test de **bagarre SD18** permettent de l'ouvrir.

A l'intérieur, la maison semble intacte. Les joueurs peuvent effectuer un test de **vigilance SD16** pour constater que rien ne semble anormal dans cette maison. Pas de trace de lutte, pas d'objet ou de produit étrange ni d'élément constituant une piste solide. Si le même test passe un **SD19**, les joueurs trouveront également une lettre destinée à leur cliente, traitant de sujets banals.

A noter que les joueurs peuvent décider de récupérer cette lettre s'ils le désirent dans le but de la restituer à leur cliente.

En cas de réussite, les joueurs peuvent tenter un jet de **déduction SD16**. En cas de réussite, ils pourront comprendre (s'ils ne l'ont pas déduit d'eux même) que la victime s'est comme volatilisée. Elle n'avait visiblement pas prévu de disparaître, car aucune de ses affaires ne manque. Si Denzel est avec eux, il commentera que l'affaire ressemble de plus en plus à ses autres enquêtes.

Enfin, sans avoir à passer de test, les joueurs constateront que la personne qu'ils cherchent était visiblement en train de cuisiner, car quelques ingrédients ont commencé à être mis en place sur une table. A leur choix, les joueurs peuvent effectuer un test de survie, alchimie ou éducation pour comprendre qu'il s'agit d'un début de pot-au-feu, mais que certains ingrédients semblent manquer. Un jet de **déduction SD16** (s'ils ne l'ont pas déduit eux même) permet de comprendre que l'homme est sorti chercher les ingrédients manquant au moment de sa disparition : essentiellement des légumes.

La piste est maigre, mais le lieu de la disparition semble être proche de chez le maraîcher du village (si les joueurs sont bloqués, ce sera Denzel qui pourra les aiguiller sur cette piste s'il accompagne les joueurs). Une fois sur place, si les joueurs interrogent le maraîcher, celui-ci affirme ne jamais avoir vu l'homme (un test de **vigilance SD15** permettra de s'assurer qu'il ne ment pas).

Si Denzel accompagne le groupe, il expliquera que dans la totalité des enquêtes qu'il a réalisé précédemment, ce genre de disparition soudaine est une constante.

En cherchant un peu aux alentours, ils peuvent effectuer un test de **vigilance SD22** pour apercevoir que des empreintes étranges sont présentes (si les PJ réussissent un jet de connaissances de monstres ou de formation de **sorcelleur SD15**, ils reconnaîtront qu'il s'agit d'un vampire, sans plus de précision). Les mages effectuent un jet d'**exercice de la magie SD15** pour trouver une piste magique. Ces deux indices donnent sur la même piste retrouvable avec un test **SD16** de survie.

Si les joueurs sont accompagnés de Denzel et ne parviennent pas à trouver la piste, il les remerciera en leur expliquant que ce n'est pas de leur faute et que comme ses affaires précédentes, celle-ci ne donne rien. Il s'en va et leur propose de les recontacter s'il obtient de nouveaux renseignements. S'ils trouvent la piste, Denzel sera extrêmement satisfait et félicitera les joueurs en leur expliquant que d'ordinaire, le kidnappeur laisse beaucoup moins d'indices. Dans les deux cas, il expliquera également qu'il se doutait que le kidnappeur n'est soit pas seul, soit pas humain, soit les deux, d'où la difficulté de pistage.

Si les joueurs enquêtent seuls, ils effectuent un test de **vigilance SD20**. Si l'un d'eux réussit, ils remarquent que Denzel enquête également dans les environs. - en cas de réussite avec un **SD23** ou plus, ils remarquent également que Denzel semble les surveiller.

- Si l'un des tests donne un échec critique ou que les joueurs interpellent Denzel, ce dernier vient les confronter. Il explique qu'il a une piste et accepte de la partager aux joueurs s'ils acceptent de coopérer avec lui sans poser de questions.

Cette enquête donne deux issues possibles :

- Si les joueurs parviennent à trouver et à remonter une piste (avec ou sans Denzel), on passe à la suite du scénario : la piste semble amener les joueurs vers une tour abandonnée.

- Si les joueurs ne trouvent pas de piste viable, la quête s'arrête ici. Néanmoins, Denzel se rappellera des joueurs et la suite de cette compilation peut être jouée.

La tour:

Si les joueurs remontent la piste trouvée à Zraggen, ils finissent par tomber sur ce qu'il semble être une vieille tour abandonnée.

Si le groupe contient un sorcier possédant un médaillon, celui-ci ne vibrera pas.

Assez rapidement, le groupe constatera que la tour est surveillée par un groupe d'hommes armés.

Ces derniers disposent des caractéristiques de bandits de grands chemins, dont les statistiques sont présentes à la page 94 du bestiaire non-officiel de la communauté :

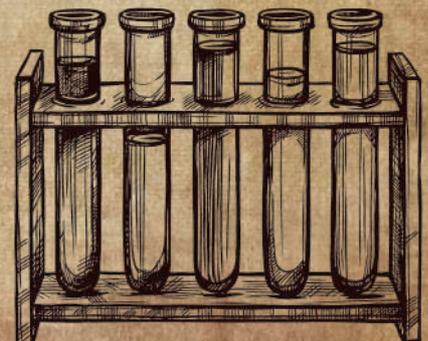
https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/ressources/bestiaires/Bestiaire_v3.pdf

Les joueurs en remarquent assez facilement qu'au moins d'eux d'entre eux gardent la porte d'entrée. Les joueurs peuvent effectuer un test de **vigilance** pour obtenir plus de renseignements :

- SD16: le groupe de bandits semble contenir un effectif égal au nombre de joueur +2, mais ils ne semblent pas être seul.
- SD18: des gémissements et des plaintes laissent à penser qu'il y a également des prisonniers, nombreux certes, mais trop épuisés pour crier.
- SD20: En plus des pas plus légers des bandits, des pas plus lourds se font entendre. Ils perçoivent également des cris qui n'ont rien d'humain.

Libre aux joueurs de choisir quoi faire à ce moment, mais il semble évident que quelque chose de louche se trame ici. S'ils se rapprochent, ils remarquent deux détails troublants:

- La présence de matériel médical, comme des seringues et des fioles alchimiques. Un jet de **premiers secours SD18** permet de comprendre qu'il s'agit de matériel servant à effectuer des prélèvements sanguins. Le joueur réussissant ce jet remarque aussi une présence importante d'anticoagulants.
- Si les joueurs observent de plus près les bandits et qu'ils ont déjà croisé Alberth Trevarios, ils reconnaîtront l'uniforme de ses hommes. Mais ces derniers semblent plus entraînés et mieux équipés que ceux ayant accompagné l'ancien membre de la salamandre lors de la dernière bataille.



En se rapprochant, les informations deviennent plus claires; libre aux joueurs de choisir leur approche, mais les bandits ne souhaitent clairement pas les voir ici et adoptent immédiatement un comportement agressif s'ils aperçoivent les joueurs. Ils essaient de les capturer si les joueurs n'ont pas sorti leurs armes et voudront les tuer le cas échéant.

En plus des bandits, les joueurs tomberont aussi nez à nez avec un fledre, visiblement allié des criminels. La fiche de cette créature est disponible dans le bestiaire non-officiel de la communauté à la page 40 :

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

Un combat difficile s'annonce. Si Denzel accompagne les joueurs, ce dernier sera d'une grande aide. Si Denzel les surveille de loin, il n'intervient pas durant le combat. Une fois la bataille terminée, les joueurs sont libres d'examiner les environs.



Après le combat:

Une fois le combat terminé, les joueurs sont libres d'explorer les environs.

Les prisonniers semblent extrêmement soulagés d'avoir été sauvés, certains ayant perdu espoir de revoir la lumière du jour. Certains promettent de récompenser les joueurs pour les avoirs sauvés une fois rentrés. Ils semblent venir de différents villages rédanien.

Si les joueurs cherchent l'ami de leur cliente, ils apprendront d'une jeune femme que ce dernier est mort des atrocités des bandits très récemment. Elle offre aux joueurs un médaillon en bois que l'homme portait régulièrement.

Si les joueurs décident de faire une analyse médicale plus poussée, les joueurs peuvent effectuer un test de **premier secours SD14**. Ce test peut être remplacé par un test de diagnostic de docteur et donne plus d'info. En cas de réussite ils apprendront les infos suivantes :

- Des traces de piqûres au niveau des veines des victimes semblent montrer que du sang leur a été prélevé.

- Les traces de piqûres ne se sont pas infectées. Les hommes d'Alberth semblaient savoir ce qu'ils faisaient.

Si le test effectué est un test de diagnostic :

- Certains prisonniers souffrent d'une grave anémie. Les kidnappeurs ne semblent pas se soucier de la survie de leur victime, mais plutôt qu'ils apportent un maximum de sang avant de mourir.

- Les prisonniers semblent avoir consommé énormément d'anticoagulant, leur sang semble très fluide et cela a provoqué des maux sur certains d'entre eux. Dans l'ensemble, les victimes sont dans un sale état.

Si les joueurs s'intéressent au matériel présent dans la pièce, avec un test de **vigilance SD15**, ils remarquent rapidement d'immenses caisses remplies de sang encore frais. Ces caisses ne sont pas étiquetées. Le matériel utilisé par les hommes d'Alberth semble très poussé, un test d'**alchimie SD20** permet de comprendre que ce dernier sert essentiellement à assurer la conservation du sang pour une durée assez longue.

Les joueurs devraient assez rapidement comprendre qu'ils ont affaire à du trafic de sang. S'ils ne font pas le lien d'eux même, un test de **déduction SD14** permet aux joueurs de comprendre deux choses:

- Le sang est trop bien traité pour être destiné au fledre. Ce sang est destiné à quelqu'un d'autre et la présence du fledre laisse suggérer qu'il s'agit d'un vampire.
- Si les joueurs ont vaincu Alberth lors du scénario "la forge d'Oxenfurt", ce dernier avait fait mention d'une maîtresse. Il apparaît alors plus clair qu'Alberth et ses hommes ont conclu un pacte sinistre avec celle-ci, qui est de toute évidence un vampire assez intelligent pour orchestrer ce genre de trafic macabre.
- C'était le fledre qui enlevait les victimes. D'où la difficulté de Denzel d'en retrouver la piste, car cette créature n'est pas détectable par un médaillon de sorcelleur.

L'irruption de Denzel:

Si Denzel n'était pas déjà avec les joueurs, ce dernier fait irruption dans la pièce.

“Bien... Je mets enfin la main sur ces preuves. Votre aide aura réellement été précieuse, je ne peux pas dire le contraire. Je saurai vous remercier plus tard. Néanmoins, il reste un détail que je dois prendre en charge afin de remplir mon contrat. Navré de vous infliger le spectacle qui va suivre, mais il est nécessaire.”

Sans plus d'explication, Denzel s'approche des prisonniers et lance un signe dans leur direction. Un sorceleur ou un mage reconnaîtra immédiatement Axii. Cependant, la puissance de ce signe semble extrême pour un sorceleur.

Il évacue ensuite les prisonniers sans ménagement ni explication. Les joueurs n'arriveront à obtenir de la part de Denzel que des réponses évasives sur ce qu'il est en train de faire.

“Ils doivent oublier ce qu'il s'est passé. C'est nécessaire et honnêtement, c'est préférable pour eux. Maintenant, je vais vous demander de sortir aussi.”

Si les joueurs refusent de suivre cette injonction, Denzel n'insiste pas. Les joueurs restant à proximité verront Denzel lancer la “langue de feu” une version améliorée d'Igni, la encore bien plus puissante que pour le commun des sorceleurs.

Le laboratoire prend très vite feu : les cages, les fioles de sang et les cadavres se retrouvent irrémédiablement consumés. Le tour prend feu dans une scène qui semble presque surréaliste. Le regard que lance Denzel aux joueurs alors que l'incendie fait rage semble presque vide, alors qu'il ressort lentement du bâtiment pour l'évacuer à son tour.

Aux joueurs de choisir la manière dont ils souhaitent réagir à ce que vient de faire Denzel. Ce dernier ayant effacé la mémoire de l'ensemble des prisonniers et détruit sans aucune explications l'ensemble des preuves de ce qu'il se passait.



Conclusions/fins possibles :

Attention : l'issue choisie par les joueurs change drastiquement la suite de la compilation, il est donc important pour le MJ de noter quelle conclusion a été choisie par les joueurs en fin de partie.

Les joueurs restent neutres ou acceptent ce que vient de faire Denzel et garde une relation neutre ou de coopération avec lui.

Si les joueurs ne s'attaquent pas à Denzel, ce dernier contemple l'incendie jusqu'à ce que le bâtiment soit consumé.

Il se retourne alors vers les joueurs et s'assoit sur un rocher proche.

“Je comprends que le manque d'information sur cette affaire puisse vous frustrer. Mais comprenez qu'il s'agit là de quelque chose de bien plus grave que ce que vous avez pu voir.”

Il se relève et commence à fouiller dans une de ses sacoches. Après un instant, il en sort une lettre ainsi qu'une dague teintée de rouge.

“Si vous voulez en savoir plus, allez à Tretogor. Il y a un bâtiment à la toiture rouge dans une rue située derrière la banque. Dites que vous venez de ma part et montrez leur cette dague et la lettre. Je suis certain que vous nous serez utile.”

Il fait ensuite de bref aux revoirs avant de s'en aller.

Les prisonniers ont perdu la mémoire, mais se sont bien rendus compte qu'ils ont été sauvés par les joueurs et Denzel, le groupe récupère les joueurs suivant une récompense de 800 couronnes.

Si les joueurs ont récupéré le pendentif en bois de la personne qu'ils cherchaient, ils récupéreront de leur cliente 200 couronnes. La lettre trouvée dans la maison quand à elle peut leur rapporter 100 couronnes.

Les joueurs sont consternés par ce que vient de faire Denzel et décident de l'antagoniser.

Décider de confronter Denzel et un choix dangereux, car ce dernier a une très grande maîtrise des signes.

“Je vois... Évidemment vous me voyez comme un monstre. Après tout, c'est mon travail.”

Denzel se défendra contre les joueurs pendant 5 tours, s'assurant de ne pas les tuer. Après quoi, il les repousse d'un puissant Aard avant de prendre la fuite.

“Je comprends votre réaction. Néanmoins, on ne m'a pas demandé de faire plus de victimes que nécessaire. Ne vous mêlez plus de cette affaire à présent. Adieu.”

Dans sa fuite, il laisse tomber un papier indiquant où trouver un repaire, situé à Tretogor. Le papier est signé à son nom et une dague rouge est dessinée dessus.

Les prisonniers ont perdu la mémoire, mais se sont bien rendus compte qu'ils ont été sauvés par les joueurs et Denzel, le groupe récupère les joueurs suivant une récompense de 800 couronnes.

Si les joueurs ont récupéré le pendentif en bois de la personne qu'ils cherchaient, ils récupéreront de leur cliente 200 couronnes. La lettre trouvée dans la maison quand à elle peut leur rapporter 100 couronnes.

Alors que les joueurs sont interpellés par une femme pour retrouver un de ses amis disparu, le groupe de joueur va faire la rencontre d'un Sorceleur menant une étrange enquête.

Denzel, sorceleur de l'école du griffon, proposera aux joueurs de les accompagner. Il estime que l'affaire peut l'intéresser.

Au fil de l'enquête, les joueurs vont finir par trouver une légère piste leur permettant de tomber sur un adversaire connu : les hommes d'Alberth Trevarios.

Néanmoins, ces derniers sont accompagnés par un fiedre et semble gérer un trafic de sang à grande échelle. Le plus inquiétant, c'est qu'une fois le danger éliminé, Denzel va s'empresse de détruire la preuve des enlèvements.

Ce scénario est la suite de la forge d'Oxenfurt. Après que les joueurs aient effleuré la surface d'un conflit gardé secret. De nouveaux éléments vont s'ajouter à cette histoire.

Ils feront la rencontre de Denzel, personnage très important pour la suite. L'enquête est également liée à Alberth Trevarios, que les joueurs ont rencontrés au précédent scénario.

A noter que les choix des joueurs conditionnent la suite de cette compilation, en leur laissant décider de ce qui peut être considéré comme une menace ou non.



Denzel



INT	10
REF	14
DEX	11
COR	6
VIT	7
EMP	5
TECH	8
VOL	7
CHA	1

ETOU	6
COU	21
SAUT	4
END	40
ENC	100
REC	6
PS	45
VIG	6

Butin
Épée d'acier de sorcelleur
Épée d'argent de sorcelleur
500 couronnes

Armure
16

Vulnérabilité
Venin du pendu



Compétences

Connaissance des monstres +8(Int)	Déduction +5 (Int)	Éducation +4(Int)	Étiquette +6(Int)
Survie +5(Int)	Vigilance +4(Int)	Bagarre +5(Ref)	Escrime +7(Ref)
Esquive/evasion +6(Ref)	Arbalète +4(Dex)	Athlétisme +6(Dex)	Charisme +6(Emp)
Duperie +8(Emp)	Incantation +10(Vol)	Résistance à la contrainte + 8(Vol)	Résistance à la magie + 7(Vol)



Denzel est un puissant sorcier de l'école du griffon. Habitué à travailler avec la noblesse, l'attitude et l'étiquette de la haute n'a plus de secret pour lui, répondant à de nombreux et dangereux contrats proposés par les hautes strates de la société.

Denzel est un sorcier assez jeune, une centaine d'années environ.

Néanmoins, son talent naturel pour les signes lui a permis d'être rapidement reconnue comme un sorcier très prometteur. D'ailleurs, pour un sorcier, Denzel est très bien conservé : il ne porte aucune cicatrice ou blessure apparente, lui donnant une apparence très pure, comme s'il ne se battait jamais.

Denzel est un homme de parole : il ne trahit jamais ses promesses, même si cela lui fait prendre des risques. Cela ne pose pas vraiment de problème, car il agit toujours de manière très méticuleuse et n'hésite pas à se salir les mains pour parvenir à ses fins.

C'est pour tout cela qu'il a été repéré par Radovid, l'instigateur de la rouge dague, dans le but d'éliminer un broux s'étant infiltrée dans la noblesse rédanienne. La vampire est puissante et intelligente : si le peuple venait à apprendre qu'une telle créature fréquente la royauté impunément, cela en serait fini de la réputation du roi. Denzel a donc dû s'associer à d'autres "spécialistes" de la chasse au monstre (notamment des chasseurs de sorcière) afin de traquer la broux. Bien qu'il préfère d'ordinaire chasser seul, les ordres de Radovid sont immuables et la mission qu'il suit représente un trop grand danger pour agir seul.

Armes

Nom	DEG	Effet	Att/Round
Épée d'acier de sorcier	4d6+2	météorite et perforation	2
Épée d'argent de sorcier	1d6+2	argent (3d6)	2
Signe	Fonction du signe	Fonction du signe	1

Capacités

Maître des signes

Quand Denzel lance un signe, l'effet de celui-ci est amplifié comme si le signe avec été lancé avec un coût de 3 END supplémentaire. Cela n'engendre pas de coût en vigueur supplémentaire. De plus, les effets des signes qu'il lance durent deux fois plus longtemps. Denzel dispose de la totalité des signes de sorcier ainsi que leurs versions améliorées.