

# LES EAUX ÉCARLATES



## PRÉAMBULE

« Les eaux écarlates » est un scénario d'introduction pour une nouvelle communauté. Étant donné que l'anneau unique suppose que les héros se connaissent déjà au début de leur aventure, ce scénario est là pour former un lien durable entre eux et plusieurs PNJs tout en posant les bases d'une plus longue campagne.

### Informations pour le Gardien des Légendes :

1. « **Les eaux écarlates** » est un préquel pour « *Contes & légendes des Terres Sauvages* », il a été écrit spécialement pour s'insérer dans la mini-campagne contenue dans cet excellent ouvrage. Les événements et les personnages de ce scénario font directement écho à la trame principale de « *Contes & légendes des Terres Sauvages* ». Si vous ne possédez pas cet ouvrage, je vous conseille fortement de l'acheter ; vous ne le regretterez pas. Mais bien sûr « **Les eaux écarlates** » peut être joué indépendamment de la campagne officielle du jeu.
2. L'aventure va présenter certains aspects du jeu, comme les voyages, les combats et les rencontres. La durée de l'aventure devrait être courte et pourra être rapidement suivie d'un autre scénario. « *La cloche des Marais* » ou « *De Fantôme en Gobelins* » seraient des choix judicieux.
3. D'expérience je peux dire que les liens formés entre les joueurs et les personnages du Gardien des légendes sont le ciment d'une longue campagne en regard à des scénarios plus courts qui n'exigent pas plus de profondeur et se suffisent souvent à eux-mêmes. Cette Aventure fourmille de personnages qui pourront servir par la suite à la communauté, en tant qu'amis ou contacts.
4. Tandis que les événements de « **Les eaux écarlates** » se dérouleront, un grand complot se dessinera en toile de fond. Les héros ne le découvriront que bien plus tard, néanmoins il est important de jeter sur cette aventure un indicible voile d'ombre. La manière la plus simple pour y arriver est de ponctuer « **Les eaux écarlates** » de rencontres avec des personnages qui viendront exposer aux héros leurs préoccupations.

- **Quand ?** L'année 2946, juste avant la commémoration de la bataille des cinq armées.
- **Où ?** L'aventure débute à Esgaroth, la ville du lac.
- **Quoi ?** La communauté découvre que des Gobelins ont kidnappé des innocents près d'Esgaroth
- **Pourquoi ?** Personne d'autre n'est présent dans la région et la communauté est le seul espoir pour les prisonniers.
- **Qui ?** Les Gobelins ont enlevé Theustal et ses compagnons de voyage, ils sont menés par un serviteur de l'ombre. Rigurz, un Semi-Orque à la force phénoménale.

### Le fond de l'histoire

**Theustal**, le maire de Grededùn, une petite bourgade des Collines de Fer, se rend à Dale avec son intendant, **Lyskar**, pour la commémoration de la bataille des cinq armées.

Pendant de nombreuses années, une petite congrégation naine a prospéré à Grededùn, y implantant une mine de fer. Les nains et les hommes en profitèrent pleinement et relancèrent ainsi le commerce dans la région. Mais il y a cinq ans Erebor a été réclamée et les nains ont rejoint leurs cousins du Mont Solitaire. À présent Theustal veut réinvestir la mine aban-



Theustal

Lyskar

donnée et compte bien sur ce voyage pour obtenir l'aval du roi sous la montagne.

Afin de gagner les faveurs du roi, Theustal amène avec lui une multitude de cadeaux de son peuple. Parmi les nombreux présents se trouve une ancienne carte naine. Sans qu'il ne le sache, la carte mène à l'emplacement d'un coffre contenant une très ancienne relique du mal. Les forces ténébreuses désirent ardemment mettre la main sur l'artefact et ont envoyé une horde de gobelins menée par Rigurz le semi-orque pour récupérer le précieux parchemin.

Alors qu'ils se trouvent à l'**auberge du dragon ailé**, Theustal, Lyskar et les quelques malchanceux présents ce soir-là sont attaqués par la horde de Rigurz et emprisonnés. Mettant enfin la main sur la carte, le semi-orque file ventre à terre vers le sud laissant à leur destin les gobelins et leurs captifs.

## PHASE D'AVENTURE

### 1ERE PARTIE – UN VOYAGE EN BATEAU

Les compagnons partent d'Esgaroth en bateau pour rejoindre Dale où se déroule la grande fête de commémoration de la bataille des cinq armées. Ils prennent du bon temps et font la connaissance d'autres voyageurs, une marchande et son fils.

### 2E PARTIE – UNE DÉCOUVERTE PEU RÉJOUISSANTE

Ils arrivent à l'auberge du dragon ailé, sur la rive ouest du Long-Lac. Ils trouvent l'établissement désert et c'est avec un grand désarroi qu'ils découvrent les restes fumants d'une lutte et des traces laissées par les gobelins. Étant les seuls héros à des lieux à la ronde, la compagnie est humblement priée de traquer les gobelins et de libérer les prisonniers.

### 3E PARTIE – L'UNIQUE ESPOIR DES CAPTIFS

La compagnie se met en chasse mais les gobelins sont rusés et on tendu un piège pour arrêter leurs poursuivants.

### 4E PARTIE – UN COMBAT RONDEMENT MENÉ

Ayant perdu beaucoup de temps, la compagnie se hâte, après quelques recherches elle découvre et attaque le campement goblin.

### 5E PARTIE – D'ORQUES EN SEMI-ORQUES

Les détenus reconnaissants informent la compagnie de la séparation de la horde, un semi-orque monté sur un grand warg est parti il y a peu. Ils ne savent pas où il est allé.

### ÉPILOGUE – ACCUEILLIS EN HÉROS

La compagnie arrive enfin à Dale où de nombreux héros leur souhaitent la bienvenue. Gandalf le Gris les questionne à propos de leur aventure.

### 1ERE PARTIE – UN VOYAGE EN BATEAU

Les héros voyagent en bateau d'Esgaroth jusqu'à Dale, ils ont prévu de passer la nuit à l'auberge du dragon ailé. Ce court voyage les mène le long de la rive Nord du Long-Lac, au-delà des ossements de Smaug, jusqu'à la petite auberge, terminus du bateau et étape obligatoire pour tout voyageur se rendant à Dale. Le temps est clément et tout le monde semble prendre du bon temps, riant et racontant des anecdotes à propos de la bataille des cinq armées. *Un jeu des énigmes, une chanson ou un conte seraient vraiment à propos.* Les deux bateliers, Adalroda et Juti, manœuvrent de longues rames sur les eaux calmes du lac. Alors que le bateau longe doucement la côte, les héros sont abordés par une marchande et son jeune fils. Vetis et Javri se rendent également à Dale pour les festivités. Le jeune garçon semble impatient d'y être et montre un intérêt fort prononcé pour les héros. Il n'hésitera pas à les apostropher, voulant tout savoir sur leurs faits d'armes et aventures passées. C'est une magnifique journée de printemps et le futur semble radieux.

*Décrivez une scène paisible et n'hésitez pas à préparer les blagues puériles ou les chansonnettes de Javri à propos du Dragon et de sa chute. Le voyage ne doit pas sembler long, en revanche l'ambiance générale doit permettre aux joueurs de ressentir la joie et l'excitation qui précèdent les festivités.*

## 2E PARTIE – UNE DÉCOUVERTE PEU RÉJOUISSANTE

### L'AUBERGE DU DRAGON AILÉ

L'auberge se trouve au bord d'une petite crique sur la rive Ouest du Long-Lac à l'embouchure de la rivière courante. Elle est composée de trois bâtiments : un grand hall où les voyageurs mangent et dorment, une petite étable pour les bêtes de somme et une cabane où sont élevés deux cochons et quelques poules. Il n'y a qu'une petite barrière qui entoure le domaine, empêchant les poulets de s'enfuir, mais qui n'est d'aucune utilité en cas d'attaque. Sur la berge, un ponton sert à mener les voyageurs fraîchement débarqués du bateau jusqu'au grand hall.

Les gobelins ont traqué Theustal et le jeune Liskar depuis leur départ des Collines de Fer, mais ne les ont enlevés qu'à leur arrivée sur les berges du Long-Lac. Ils ont attendu que la nuit tombe et sont passés à l'attaque. L'assaut a été rapide et seules deux personnes ont eu le temps de s'armer pour se défendre. Lyskar et Otar ont vaillamment combattu leurs assaillants mais n'ont eu pour récompenses que de sérieuses blessures. Lyskar a été capturé. Otar quand à lui (*les gobelins le croyant mort*) a été

jeté dans le lac. Puis la horde a pillé l'auberge, emportant tout ce qu'elle pouvait porter.

### INDICES

- **Fouille** ou **Vigilance** permettront aux héros de s'apercevoir que l'enseigne de l'auberge, (*un bouclier orné d'un dragon rouge déployant ses ailes*) a disparu. Elle a été arrachée violemment de son attache. *Un Snaga l'a pris et l'utilise maintenant comme bouclier.*
- **Chasse** : Il y a des traces de sang sur le ponton
- **Exploration** : Il y a un survivant sur la berge, Otar, un ménestrel et vétéran de la bataille des cinq armées. Après un combat contre un gobelin, il a été sévèrement touché et jeté dans le lac. Heureusement il vit encore...
- Un poney du nom de Piri a réussi à s'enfuir. Il broute gentiment près de l'auberge. Un jet de **Persuasion**, **Chant** ou **Chasse** permettront de l'attraper.

Des traces partent vers le Nord-Ouest. Un jet de **Chasse** permettra de déterminer un nombre très approximatif de gobelins, de wargs et de prisonniers, une poignée en somme. *Un succès supérieur, révélera une demi-douzaine de prisonniers, une douzaine de gobelins et au moins quatre wargs. Un succès extraordinaire*



*permettra de déterminer leur avance qui est d'environ 8 heures et leur nombre exact : 6 prisonniers, 12 orques (dont deux d'entre eux sont plus gros que le reste) et 5 wargs*

Vetis propose de partir sur le champ à Dale afin de prévenir les autorités de l'attaque. Jarvi quant à lui ne parle que de poursuite, de mort et de combats. Il reçoit une taloche sur la tête et se range subitement du côté de sa mère. Les deux bateliers s'engagent à ramener Otar à Esgaroth et promettent d'envoyer de l'aide aussi vite que possible.

Le vétéran est tout juste conscient mais conseille aux héros de se méfier du « Grand orque et de son warg », ne sachant pas que Rigurz a quitté la horde depuis longtemps. Tous les trois demandent à la compagnie de poursuivre les gobelins et de libérer les prisonniers

*« Si vous ne le faites pas, ces gens seront perdus et les gobelins enfuis avant l'arrivée des secours ! »*

### 3E PARTIE – L'UNIQUE ESPOIR DES CAPTIFS

#### La Traque

Les héros étant le seul espoir des survivants, ils devraient se mettre en route rapidement. La piste les mènera vers le Nord-Est, la horde voulant s'éloigner le plus possible du Mont Solitaire et de la Forêt Noire. Ils voyagent à la hâte, utilisant –bon gré, mal gré– les wargs comme bêtes de somme.

La fourberie des gobelins n'étant plus à démontrer, sachez qu'avant son départ, Rigurz a ordonné à un petit détachement d'orques de tendre une embuscade à d'éventuels poursuivants. Les gobelins optent pour une embuscade dans un bois de hautes futaies.

Cette partie va maintenant décrire la poursuite.

Tous les héros doivent faire un jet de **Voyage**. Si un épisode périlleux survient, les héros tombent droit dans le piège des gobelins.

Si aucun épisode périlleux ne résulte des jets des héros, les héros pourront peut-être prévenir l'embuscade. Faites alors un **jet opposé entre la vigilance des héros et la Survie + Attributs des gobelins (Niv2)**. *Cet avantage est dû*

*au fait que les gobelins ont savamment choisi l'emplacement de leur embuscade.*

Si les héros découvrent le pot-au-rose, voici leurs options :

- Éviter le piège – L'éclaireur de la compagnie fait un jet d'**Exploration** afin de contourner le bois.
- Les prendre à revers (contre-embuscade !!!) – **jet opposé de Discrétion contre la Vigilance des wargs**.
- Attaquer de front : Si la compagnie décide de charger dans le tas, les règles d'initiatives et les avantages de l'embuscade s'appliquent normalement.

*Notez combien de temps passe la compagnie à surmonter cette épreuve. Lyskar est sérieusement blessé et a grandement besoin de soins. Si la compagnie perd trop de temps, soit en contournant les gobelins, soit en élaborant un plan d'attaque plus complexe, le jeune beornide risque de succomber à ses blessures.*

**Adversaires** : 2 archers Gobelins, 2 Wargs et 2 pisteurs Snagas

### 4E PARTIE – UN COMBAT RONDEMENT MENÉ

Après que Rigurz soit parti, les gobelins ont perdu leurs desseins, avançant sans but dans la nature. Un grand orque a pris le commandement, mais depuis que Rigurz les a lâchement abandonnés, il traîne avec lui (en plus du butin) une humeur massacrant. Dédaignant les ordres de son maître, qui lui ordonnait d'avancer le plus vite possible, il décide de faire halte et de camper pour la journée, afin d'attendre le retour de la petite troupe laissée en arrière.

Ce nouveau chef n'a rien d'un stratège et profite de sa récente montée en grade pour brimer les gobelins et s'emparer des plus belles pièces du butin.

*Rigurz l'avait pressenti en partant, sans y prêter attention, du moment que la horde se contente de filer au nord, il pourrait tranquillement ménager sa fuite.*

La horde trouve refuge sous un immense rocher, au sommet d'une colline. C'est loin du confort crasseux de leurs cavernes habituelles, mais le rocher leur apporte suffisam-

ment d'ombre pour qu'ils puissent se reposer de jour. De grands buissons ont envahi le sommet de la colline, permettant à quiconque veut atteindre le rocher, une approche furtive.

*Aussi longtemps que la bataille durera à cet endroit, les incapacités dues au soleil et les avantages dus à l'obscurité dont sont dotés les gobelins, ne seront pas pris en compte.*

Au moins un warg et un gobelin montent la garde en permanence. Mais une embuscade est possible grâce à un jet de **Discrétion**.

Les captifs peuvent être libérés en secret ou en créant une diversion. Si les gobelins sont attaqués, le grand orque ordonne à un Snaga de tuer les prisonniers avant que le combat ne commence. Les joueurs peuvent arrêter le bourreau avec des attaques à distance ou en l'engageant dans la mêlée.

Si le grand orque tombe, tous les autres adversaires perdent un point de **Haine**.

Si les héros libèrent, un ou plusieurs captifs, durant la bataille, deux choses arrivent :

1. Toka « la bonniche », reçoit une flèche en pleine poitrine. Elle se saisit d'une arme et charge la horde avec l'énergie du désespoir, fauchant un ou deux adversaires dans sa course.
- Theustal défend Lyskar et les autres prisonniers, tandis qu'Aesvi, qui est montée sur le rocher, lance des pierres sur les gobelins. On considère qu'un adversaire par tour, est bombardé de cailloux et est de ce fait considéré comme étant **Épuisé**.

**Adversaires** : 2 archers Gobelins, 2 Wargs, 4 pisteurs Snaga et un garde Orque.

**Prisonniers** : Theustal, Lyskar, Aesvi, Toka, Miki et Fari

### Après le combat

Si la bataille est gagnée, les prisonniers sont reconnaissants et remercient les héros de les avoir libérés. Si Lyskar est toujours vivant, il a besoin d'être soigné immédiatement grâce à un jet de **Guérison**. *Un succès stabilise suffisamment l'état du blessé pour qu'il puisse*

*rentrer à Dale sur une civière. Un succès supérieur ou extraordinaire le remet sur pieds.*

La majorité du butin est encore là, mais le bétail, les cochons et la volaille ont été massacrés ou mangés par les gobelins, par ailleurs les deux Snagas que Lyskar et Otar ont tué à l'auberge ont été conservés et sont déjà à moitié dévorés...

## 5E PARTIE – D'ORQUES EN SEMI-ORQUES

Discuter avec les prisonniers apportera quelques éclaircissements à toute cette histoire :

*« À l'auberge les gobelins étaient dirigés par un semi-orque du nom de Rigurz, il était accompagné d'un warg terrifiant...Après l'attaque, il s'est emparé d'une partie du butin, quelques babioles et une carte, qui semblait être d'une importance vitale pour lui. Il n'avait rien d'un orque du Nord. Il crachait ses ordres en Westron, et je crois me souvenir qu'avant son départ, il leur a dit que le couperet de la revanche s'abattra bientôt...oui m'sieur, c'est exactement ce qu'il leur a dit ! »*

Durant son voyage de Grededùn à l'auberge, Theustal n'a jamais remarqué qu'il était suivi par la horde. Il sait néanmoins que les gobelins viennent des montagnes grises, il a pu identifier leur dialecte. Il a passé plus d'une nuit dans sa jeunesse à traquer orques et gobelins, et connaît certaines de leurs langues.

## ÉPILOGUE – ACCUEILLIS EN HÉROS

La compagnie et les prisonniers fraîchement libérés retournent à l'Auberge. Le Tenancier les récompense d'une prime à la mesure de ses moyens (**1 point de trésor chacun**) et les invite à revenir gratuitement à l'auberge quand bon leur semblera.

Accompagnés de Theustal et Lyskar, les héros se rendent à Dale. À mi-chemin une troupe de cavaliers du roi Bard les rejoint. À leur tête le jeune chevalier Arden leur servira d'escorte jusqu'à Dale.

Ils entrent dans la cité en héros et sont ame-

nés devant le roi. Une poignée de dignitaires des peuples libres écoutent avec attention leur compte rendu, parmi eux, Dain II Pieds-d'acier, Legolas feuilleverte et Alisa, émissaire des hommes des bois. Dans un coin, sous son immense chapeau, Gandalf écoute avec attention mais ne prend pas part au conseil...du moins pour l'instant.

### **Tolérance - (Sagesse)**

Vaincre la horde et ramener les prisonniers est un acte de grande bravoure, néanmoins la majorité des dignitaires présents apportent plus d'intérêt à la Sagesse des héros. Étant donné que des cultures différentes sont présentes, les bonus culturels sont plus gentiment octroyés.

*Prenez en compte la plus haute Sagesse du groupe plus un pour chaque culture différente représentée dans la compagnie, ajoutez à cela un point supplémentaire si les bardides ou les hommes du lac sont représentés.*

### **Présentations**

La compagnie devra user de **Présence** ou de **Courtoisie**, avant de pouvoir raconter à la cour ses exploits.

### **Interactions**

La compagnie devra raconter son histoire au travers de jets de **Courtoisie**, **Énigme** et **Chant**. Ils pourront être amenés à faire un jet d'**Intuition** à la demande du GdL. Sur un succès, ils s'apercevront que le récit inquiète grandement leurs interlocuteurs et un jet d'**Inspiration** leur permettra de calmer les esprits.

*Theustal ne parle que quand on lui adresse la parole. Si on lui demande son avis, il donnera un bref aperçu de ce qu'il sait à propos des gobelins et fera part de son admiration pour la compagnie.*

Adaptez la réaction du conseil, par rapport aux succès de la compagnie avec les possibilités proposées ci-dessous :

**0** : Malgré les efforts héroïques de la compagnie, les dignitaires ne sont pas impressionnés, et ne font part aux héros que de louanges feints. Ils se mettent rapidement à chercher des solutions au problème gobelin sans l'aide des héros.

**1-2** : Les héros sont félicités pour leurs efforts et reçoivent une prime en conséquence (**1 point de trésor chacun**). De plus, Le roi Bard promet d'envoyer des troupes dans le Nord pour chasser les gobelins. Le roi sous la montagne décrète solennellement que Grededun est à présent propriétaire de la mine naine abandonnée.

**3-4** : Des louanges s'élèvent de toute la salle et Dain promet d'envoyer des mineurs pour remettre la mine en état de marche.

**5-6** : Les héros reçoivent des sièges d'honneur pour les festivités.

**7** : Le roi Bard envoie une armée dans le Nord. Legolas promet que son peuple offrira des provisions à quiconque chassera les gobelins aux abords du royaume des elfes.

Après le conseil, Gandalf approche les héros. Il semble troublé et pose des questions sur Rigurz et la carte naine. Il ne connaît pas encore les tenants et aboutissants de toute cette histoire mais semble y porter de l'intérêt. Bien qu'il ne fasse pas profiter à la compagnie de son immense sagesse, il semble tout de même qu'elle ait attiré son attention.

## **PHASE DE COMMUNAUTÉ**

La compagnie peut maintenant considérer Grededun et l'auberge du dragon ailé comme des sanctuaires, ils reçoivent une dernière récompense de la part de Theustal (**1 point de trésor chacun**).

ÉCRIT PAR : **ECLIPSE**

GRAPHISME ET TRADUCTION : **MarcB**

RELECTURE & CORRECTIONS : **Olivier Montenoise & Leodagran**