



LA BANDE À BARDIL

ÉRIC

MATHELIN

conter aux joueurs en fonction des renseignements qu'ils rechercheront

LE DÉROULEMENT DE L'HISTOIRE

Otar le voleur et Bardil le guerrier sont à la tête d'un groupe de bandits composé essentiellement de voleurs et de guerriers. Ils sont aidés par un magicien, Dimis et deux prêtres, Levaren et Fram. Leurs forfaits sont toujours bien organisés. Ayant oui dire qu'un vieux paysan du village du Ruisset, Harold Latonil, avait un moyen d'obtenir 3 fois plus de blé que la normale, ils ont décidé de s'approprier l'idée pour avoir le monopole du grain dans une contrée où ils ne sont pas connus. Ils veulent faire chuter les cours, ainsi les paysans auront le choix, soit ne travailler pour eux, soit d'être réduits à la misère. Ils décident donc d'enlever Harold, de demander une rançon de 2000 po (car son fils Henri est le maire du village) et de filer avec le tout vers le nord pour exploiter le secret ailleurs. Pour préparer cet enlèvement, ils utilisent deux endroits la vieille ferme et l'ancienne mine. La ferme est un endroit de transit pour égarer les poursuites et les recherches éventuelles. Le camp de base est établi dans la vieille mine dont l'existence n'est connue que d'un nain qui y travaillait il y a 400 ans. Pour aller à la ferme, on doit longer un pré où une jeune fille a l'habitude de garder du bétail ils commenceront par enlever la jeune fille pour qu'elle ne puisse pas témoigner. Ils la conduiront à la ferme puis le lendemain ils enlèveront Harold. Après deux jours d'attente, on transfère tout le monde à la mine. Pour aller à la mine, ils utilisent un sentier à peine marqué qui part plein nord. Ils passent le Ruisset à gué en lisière de forêt avant de se diriger à l'ouest vers la

mine. Si les aventuriers se mêlent trop de leurs affaires, ils n'hésiteront pas à enlever l'un d'entre eux pour faire pression. Si cela est possible en prenant un minimum de risques (sorts de silence, hold person, s'il dort, s'il est seul ...). Si le besoin s'en fait sentir, ils se serviront des otages pour monnayer leur liberté et s'il le faut ils les tueront un par un pour montrer qu'ils sont décidés et pour obtenir satisfaction. Une fois la rançon récupérée, ils partiront en laissant les otages.

INTRODUCTION :

Connaissant l'histoire, vous ferez débiter votre scénario à Ellovel où les aventuriers font connaissance (cf monde de Trégor). Vous allez suivre l'itinéraire des joueurs parallèlement à l'histoire.

Aujourd'hui, c'est jour de marché et on trouve de nombreux paysans des alentours dans les tavernes. On y parle de cet homme barbu qui a acheté presque tout le blé ce matin 10 fois la valeur normale. C'est Otar, qui, affublé d'un postiche, commence à se faire connaître, sous le nom de Romir, comme un marchand venant d'un pays lointain où le blé se négocie bien plus cher qu'ici. En réalité il veut préparer le terrain pour sa future escroquerie. Les joueurs n'obtiendront rien de plus sur Romir. Si les aventuriers offrent à boire aux paysans, ceux-ci commenceront à parler. Aptes plusieurs verres les éternels problèmes resurgissent : impôts lourds, taxes d'entrée dans les villes, mauvaises récoltes, temps désastreux... Le ton monte, on s'envoie quelques vérités. Les joueurs pourront noter, entre autre, un dialogue du type :

"- Ma terre n'est pas bonne, c'est pour cela que je fais de mauvaises récoltes.

Saurez-vous déjouer à temps les machinations d'une bande de voleurs sans scrupules ? Ce scénario champêtre vous demande de résoudre les problèmes que rencontrent les agriculteurs du sympathique petit village du Ruisset dans les environs d'ELLOVEL...

Dans ce scénario, le décompte du temps est important. Il est conçu pour 5 à 8 personnages de niveau 2 environ. Voici l'histoire que le maître de jeu devra ra-

UN SCENARIO POUR A.D&D®

- Si tu travaillais plus, ça irait mieux.

Tu crois qu'il travaille le vieil Harold ? Pourtant il a la meilleure récolte de la région

- Lui c'est autre chose, mais avoue que tu pourrais en faire un peu plus..."

Note : il s'agit au MJ de suggérer les renseignements concernant Harold. La discussion doit continuer faisant apparaître d'autres rumeurs (possibilité pour le MJ, de présenter le prochain scénario par exemple.

Si les joueurs se renseignent sur Harold, ils apprendront qu'il habite au Ruisset, un village de 460 habitants à 2 jours de marche d'Ellovel vers le nord-ouest, qu'il a en effet une production plus abondante que la normale pour une même surface. Si les joueurs ne se dirigent pas d'eux-mêmes vers le Ruisset, alors faites en sorte qu'ils aillent à Moganon pour chercher du travail. Ils passeront une nuit à l'unique auberge du Ruisset où ils entendront parler des enlèvements d'Harold et de la jeune fille. Ils seront devant le fait accompli et auront perdu du temps pour l'enquête.

Si le groupe décide d'aller directement voir ce qui se passe au Ruisset, ils auront une journée supplémentaire pour enquêter, car le matin suivant leur arrivée, on ne parle que de la disparition de la fille du père Matthieu, un brave paysan peu fortuné : personne ne peut expliquer l'enlèvement. Le lendemain, ce sera au tour d'Harold. La manière est la même : ils sont charmés par Dimis, qui, dissimulé dans la forêt, les appelle à lui. Le groupe (Otar, Dimis, Fram, 3 voleurs et 2 guerriers) les attend. Les autres (3 guerriers et 2 voleurs) restent à la ferme où il y a 3 chevaux légers pour prévenir à la mine en cas de problème. Ils montent la garde en essayant d'éloigner les gè-neurs.

Pendant les premiers jours, Bardil, Levoren, 6 guerriers et 6 voleurs se trouvent à la mine. Un tour de garde est établi toute la journée ainsi qu'une patrouille de 2 ou 3 voleurs qui se promènent à intervalles irréguliers à l'intérieur comme à l'extérieur. Ils préviennent Bardil à chaque sortie. Il y a aussi 5 chevaux légers pour les chefs. Si l'affaire ne se présente pas bien pour eux, Bardil, Otar, Levoren, Dimis et Fram feront tout ce qui est possible pour sortir vivants et libres de cette aventure.

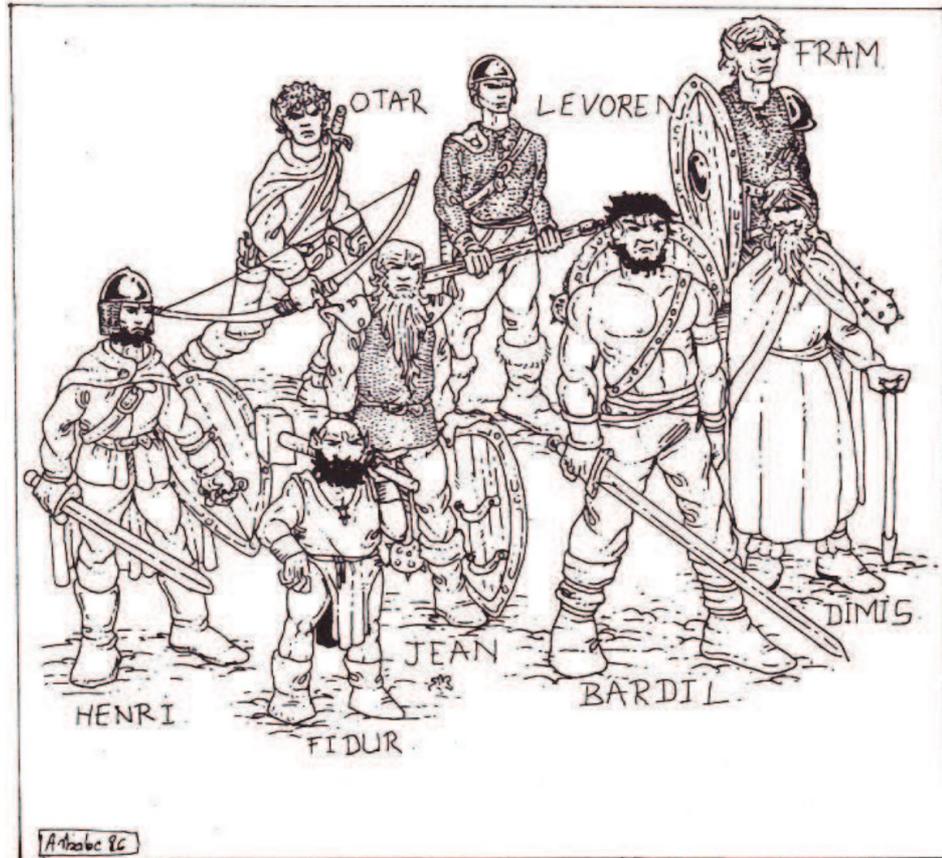
La rançon prévue sera demandée un jour après l'arrivée des otages à la mine. Elle devra être déposée près de la source le lendemain matin. Des fausses traces seront placées de la source à (c) pour perdre les éventuels poursuivants. La source sera surveillée du bois depuis la veille

LE VILLAGE DE RUISSET :

Le village est dirigé par Henri Latonil et le Prêtre Jean, deux anciens compagnons d'aventure. Henri cherche dans le village des volontaires pour enquêter et retrouver les disparus. Il offrira 250 po par personne qualifiée et le butin se trouve au repaire des bandits (la mise pour l'ins-

tant). Dans la maison d'Harold on trouve en particulier des flacons avec de la poudre blanche. C'est une sorte d'engrais élaboré par un ami d'Harold un vieil alchimiste d'Ellovel au cours d'une recherche. Henri connaît cette personne et le dira si on le lui demande. Si le groupe est trop faible, Henri les accompagnera (dans ce cas seulement). Jean ne partira

temps : tables, banc, quelques chaises, meubles bas, divers récipients, restes d'un lit, plusieurs paillasses... Un grenier bas constitue le premier étage. Les 2 préaux sont encombrés de paille, de meubles cassés, d'outils, de bois de chauffage, d'un vieux soc... Il y a 2 échelles pour monter au grenier, une dans l'écurie autre dans l'entrée. Dans



pas sauf si Henri disparaît.

Le village est surtout à vocation agricole. On trouve quelques artisans (tisserands, épiciers, tanneurs...). Parmi les habitants on ne peut trouver que des guerriers niv 0, sauf Fidur le forgeron qui sera considéré comme niv 1. L'auberge possède 3 chambres individuelles (1 po) et 2 salles communes (5 pa). Les repas coûtent entre 10 et 30 pa. L'aubergiste est assez vieux, négligé, et froid d'aspect. Il a toujours de 1 à 4 personnes dans l'auberge. Ce sont des gens de passage, des marchands ou autres. Certains habitants connaissent la ferme mais seuls Fidur, Harold, l'alchimiste et quelques habitants d'Ellovel connaissent la mine.

(A) LA FERME :

Cette ferme est abandonnée et les habitants du Ruisset n'y vont jamais. Ils en ont même oublié l'existence. Ils la mentionneront si les aventuriers enquêtent au sujet d'un lieu isolé où on pourrait cacher quelqu'un. Elle est au centre d'une clairière qui fut agrandie par un paysan rejeté du village il y a longtemps, on ne sait plus très bien pourquoi. Maintenant les gens ne veulent pas y aller. La ferme se compose d'une cuisine, d'une grande salle, de 2 chambres, d'une cave très sombre, d'une écurie. Le mobilier de chaque pièce est sommaire et usé par le

une chambre, un sac contient 40 po, 120 pa, une hématite de 10 po et un quartz rose de 50 po. Cet argent appartient au groupe de bandits, ils le prendront en partant.

(B) : LA MINE

Elle est située à flanc de colline. L'entrée est assez discrète et, devant, une plate-forme domine les environs. C'était une mine de fer. Elle fut rapidement abandonnée car peu rentable. Les couloirs mesurent 2 mètres de large sur 2 mètres de haut. Au fond du couloir d'entrée se trouve une vieille porte en bois toute délabrée. Il y a une trappe sous la paille dans l'endroit où sont les chevaux. Le trésor des bandits (situé en D) est constitué ainsi : un sac de 350 po, un autre de 280 po, un coffre contenant 400 pa et 700 pc, 2 tapisseries de 100 et 300 po, un fût de 50 litres de brandy (valeur 200 po), du parfum (30 po), de la soie (100 po).

LES PERSONNAGES

Harold :

C'est un paysan (guerrier niv 0) 5 pv. Il est vieux mais manie encore bien la faux s'il en a une. Il essaiera de se sacrifier à la place de la jeune fille. Il est neutre.

Fidur le nain :

Actuellement forgeron, il faut le considérer comme un guerrier niv 1 avec 8 pv et 17 en force. Il manie très bien le marteau. Il porte un tablier de cuir qui lui donne une CA de 7. Il ne connaît plus les plans de la mine mais se joindra au groupe levé par Henri. Dans ce cas, il cherchera à obtenir une meilleure armure et prendra un bouclier il est neutre loyal.

Henri :

Neutre Guerrier 4 magicien 4. C'était un guerrier qui a changé de classe. Il est humain F : 16 I : 17 S : 11 D : 14 C : 16 CH : 14 pv : 30. est diplomate, énergique, assez riche. Il aime la chasse il possède armes et armures (une armure en plaque, une cotte de maille, une épée longue, un arc long, des dagues dont une dague + 2), un grand bouclier, un anneau de protection + 1, 2 javelins of piercing une potion de clairaudiance et une de control mammal. Sur son livre on trouve : Niv 1 push, burning hands, find, familiar, sleep, comprehend languages, identify, protection from evil, read magic detect magic, Niv :2 rope trick, mirror image, locate object, darkness 15 radius, magie mouth. Le premier jour, il a les sorts suivants en tête : burning hands, sleep, detect magic, miror image, locate object il a placé quelques magic mouths dans sa maison, sur ses fioles et son livre. Si les aventuriers réussissent la mission sans son aide, il cédera une de ses potions ou une javeline. Il n'acceptera pas d'échange de sorts sauf si on lui propose write ou magic missiles, deux sorts qu'il recherche. Dans tous les cas il ne dévoilera pas les siens.

La milice :

Henri est capable de lever de 5 à 10 hommes dans la journée. (1d6 + 4), dont Fidur le nain. Les autres sont des paysans ou artisans (charpentier par exemple). Ils sont considérés comme des guerriers niv 0 avec 5 ou 6 points de vie. Ils utiliseront des épieux, des bâtons, des faux, des fourches sans malus au toucher ils auront un boucher et si possible des armures de cuir ou mieux.

Jean :

C'est un humain prêtre niv 5. Il est neutre. F : 11 I : 13 S : 17 D : 15 C : 10 Ch : 12. pv : 26. CA : 4. Il est rude et capricieux. Il possède une cotte de maille +1, un grand bouclier, une masse + 1, un parchemin avec slow poison et augury, une potion de plant control. Le premier jour, il a les sorts suivants en tête : Niv 1 cure light wounds (2), command, detect magie, detect evil, Niv.2 detect charm, hold person, know alignement slow poison, speak with animals Ni:3 cure disease, remove curse. Si on lui demande de faire partie du groupe, il refusera mais aidera en lançant des sortilèges si les aventuriers le demandent D'autre part, si Henri n'est pas rentré le lendemain, il constituera un groupe et partira à sa recherche.

Voyons la troupe des bandits :

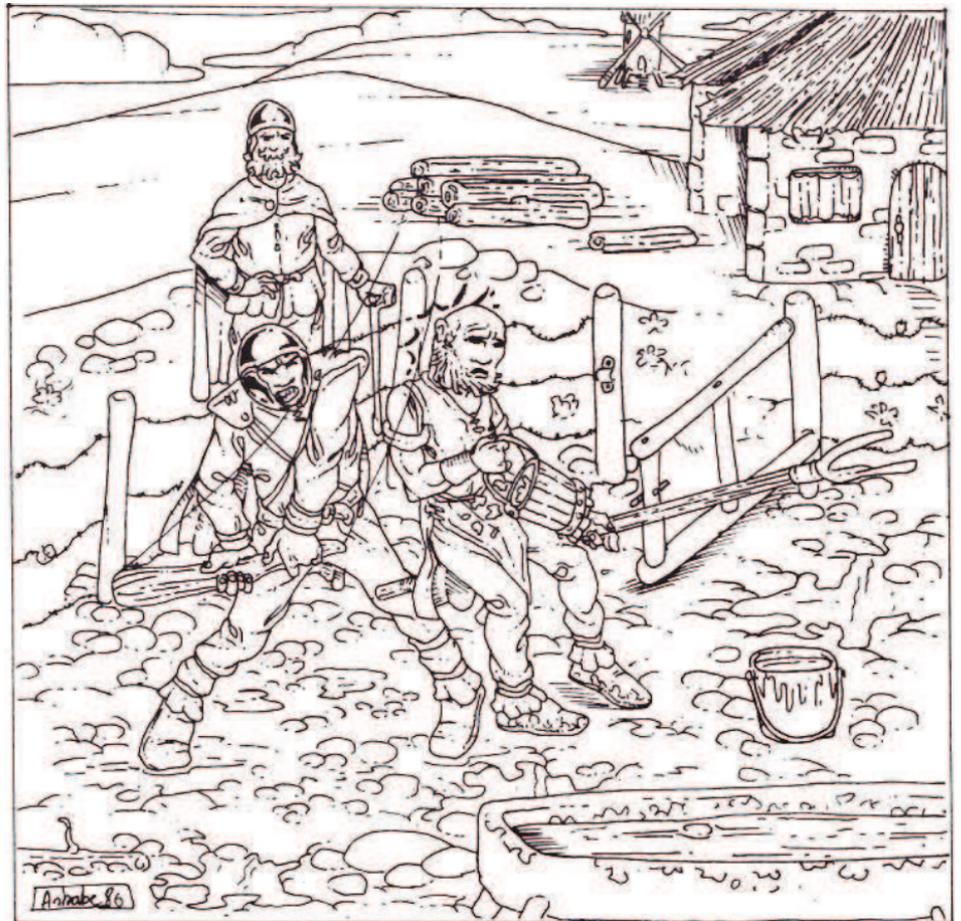
Bardil :

C'est un guerrier niv 6 demi-orque. Il est mauvais chaotique F : 18 20 I : 13 S : 9 D : 12 C : 15 Ch : 8 pv : 43 CA : 1. C'est le chef de la bande. Il possède une cotte de maille + 1, une épée longue+ 1, un bouclier +- 2 un anneau de 500 po, 10 pp et 5 po dans une bourse. Il dirige fermement sa bande avec Otar. A eux deux, ils assurent la cohabitation Il fera tout pour sauver sa vie et sa liberté, même trahir les autres.

Otar :

C'est un voleur niv. 5 elfe. Il est mauvais chaotique F : 16 I : 12 S : 10 D : 18 C : 13 Ch : 9. pv : 23 CA : 3. Il profite de la protection de Bardil. Otar est rusé. Il possède une armure en cuir + 1, une épée longue, des dagues dont une dague + 1, une cape en castor de 200 po un collier d'argent de 150 po, 12 pp dans une bourse, Il est assez grand pour un elfe (1.65 m) et possède plusieurs déguisements qu'il utilise souvent.

Levoren :



C'est un prêtre humain niv 4. Il est aussi mauvais chaotique. F : 10 I : 11 S : 15 D : 15 C : 8 Ch : 10 pv : 19 CA : 3. C'est le prêtre attaché à Bardil et Otar. Il espère faire partie à part entière des chefs. Il possède une cotte de maille, un bouclier, une masse + 1, un parchemin avec andmate dead. Le jour de l'arrivée des prisonniers, il a en tête les sorts suivants : Niv :1 cure light wounds (3), command (2), Niv :2 Hold person, silence, snake charm, speak with animals. Il porte un manteau de martre de 300 po, il a 20 po et 12 pe dans une bourse.

Dimis :

C est un magicien humain niv 2 neutre chaotique. F : 8 I : 16 S : 9 D : 16 C : 15 Ch : 12 pv : 9 CA : 5. Il possède une robe, des dagues, des bracers AC 7. Il suit le groupe attendant d'être plus puissant et plus riche pour les quitter. Sur son livre on trouve Niv. 1 message, read magic, feather fall, nystul's magic aura, friends, charm, hold portal. Il a 2 sorts de charme en tête. possède une potion de clairaudiance et 3 pp, 30 po dans sa bourse. S'il se rend compte que la situation devient périlleuse pour lui, il dira que Bardil, le forçait à le suivre, remerciant ses "libérateurs" pour ne pas se retrouver prisonnier.

Fram :

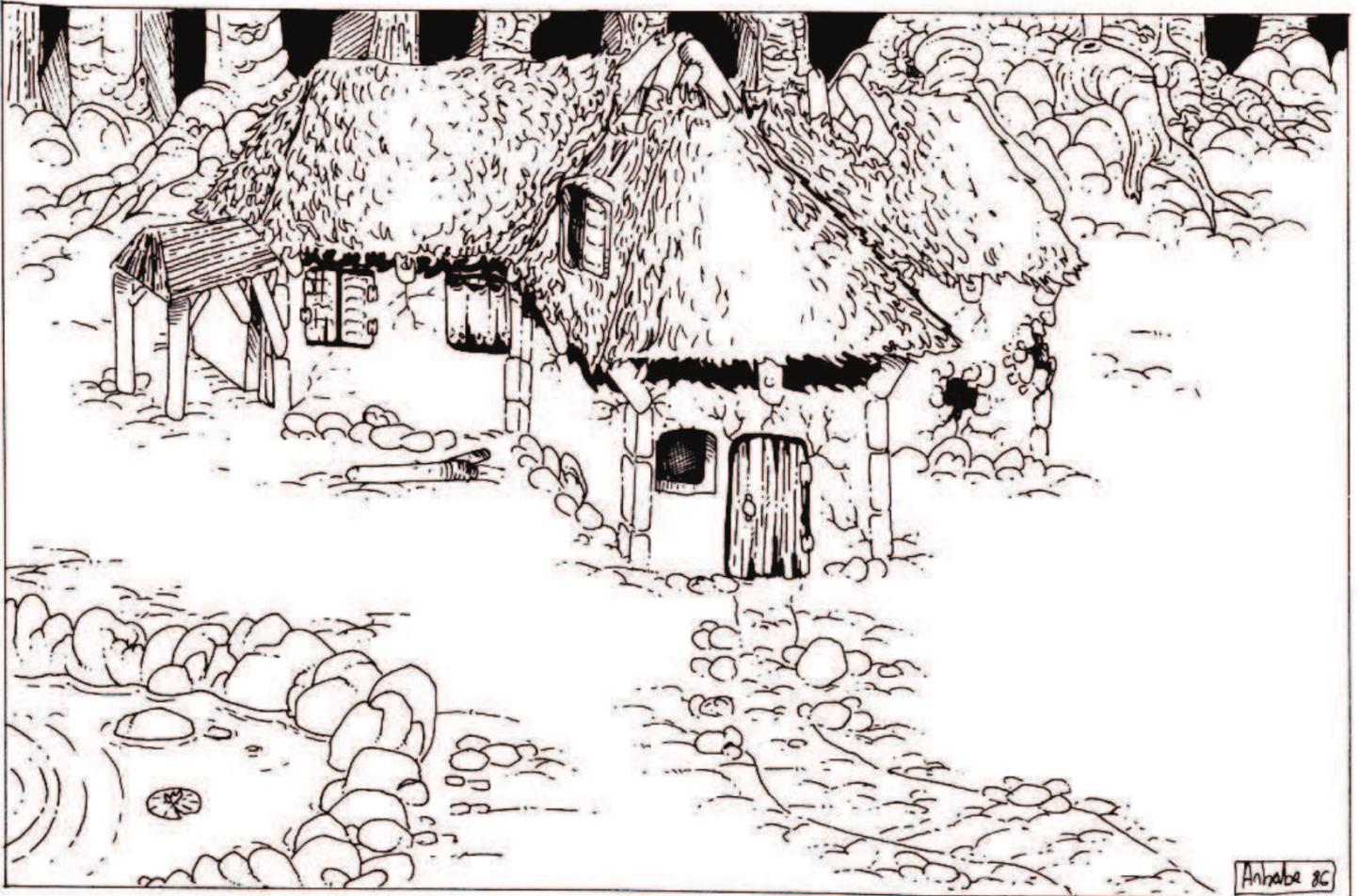
C'est un prêtre demi-orque niv 1 il est mauvais chaotique F : 14 I : 11 S : 14 D : 17 C : 13 Ch : 8 pv : 6. CA : 1. Il possède une cotte de maille, un bouclier une masse, des marteaux. Il a en tête les sorts suivants command, cure light wounds.

Il a 15 po et 2 pa. Il veut avoir plus de puissance afin d'être le second d'Otar car il connaît les prétentions de Levoren. Il fait, du zèle pour donner une bonne image de lui.

Les voleurs :

Ce sont des voleurs niv 1. Il y a 9 demi-orques (pv : 5 CA : 6) qui ont une dextérité de 16 et 2 elfes (pv.4 CA 4) qui ont une dextérité de 18. Ils ont tous une armure en cuir, une épée longue, des dards. Ils ont chacun 10 po dans leur bourse Ils sont mauvais. Les elfes sont toujours dans le groupe d'Otar.

Rendez-Vous ... Bientôt aux semaines de l'hexagone



Les guerriers :

Ce sont des guerriers niv 1. Il y a 5 demi-orques (pv : 9 CA : 4) avec 17 en force et 15 en constitution. 6 humains (pv : 7 CA : 4) avec 16 en force. Ils ont une cotte de maille, un petit bouclier, une épée longue, un arc court avec des flèches. Ils ont chacun 8 po dans leur bourse. Ils sont mauvais aussi. Les guerriers sont partagés afin de pouvoir assurer des gardes la nuit ce qui ne leur plaît pas toujours.

Les hommes de main ont une confiance quasi aveugle dans leurs chefs Barcil et Otar qui tiennent la troupe, annihilant les tensions internes. En voici quelques-unes :

- La tension entre elfes et demi-orques (antipathie des races).
- Le fait que les guerriers demi-orques préfèrent rester avec Bardil.
- L'acceptation souvent difficile des ordres donnés de Fram ou Dimis par la troupe.
- Les rivalités futiles (pour un objet, un bijou, une partie de cartes...)

CONSEILS POUR LA GESTION DU JEU

une récapitulation des événements des journées successives :

- 1 : Constitution du groupe des joueurs
- 2 : Marché à Ellovel.
- 3 : Trajet vers le Ruisset.
- 4 : Arrivée au Ruisset, enlèvement de la jeune fille.
- 5 : Enlèvement d'Harold.

6 : Attente à la ferme, Henri lève un groupe.

7 : Transfert des prisonniers le soir.

8 : Demande de rançon, préparatifs de départ.

9 : Dépôt de la rançon, départ de la bande.

Les joueurs peuvent arriver le 4e ou le 5e jour et mener l'enquête avec plus ou moins de temps, ou participer le 6e jour au groupe d'Henri.

L'esprit du scénario est basé sur cette enquête. Ne donnez les renseignements que si les joueurs les ont réellement trouvés. Le décompte du temps est donc important. Vous pouvez laisser s'écouler plusieurs jours avant l'arrivée au Ruisset. Mais à partir du jour noté 4 ci-dessus, il faut impérativement respecter le temps. Si les joueurs n'ont rien fait pendant 5 jours qui leur sont donnés tant pis, on ne réussit pas à tous les coups. Si les joueurs laissent échapper le groupe de la ferme, le DM fera en sorte que la milice d'Henri les accompagne afin de négocier la vie des otages car le but du scénario n'est pas de tuer les aventuriers s'ils jouent correctement. Il paraît évident qu'une attaque directe sur les bandits sera vouée à l'échec. Le choix des sorts de PNJ (Henri, Jean, Levolen, Fram, Dimis) n'est pas immuable, bien au contraire. Il faudra adapter le choix suivant les circonstances. La bande est connue pour son organisation, n'oubliez pas de leur faire prendre des précautions, de les faire agir intelligemment (ils

préféreront ne rien faire s'il y a de grandes chances pour eux d'être pris. Ils essayeront autrement, ailleurs, plus tard... C'est pour cela qu'ils sont encore en liberté...).

Pensez qu'Henri fera confiance à un groupe de personnes sûres. Jean fera une détection d'alignement au début de l'aventure.

Vous pouvez aussi donner des points d'expérience supplémentaires pour le joueur qui a trouvé les indices suivants (ou pour le groupe) :

- lien entre Romir et Harold : 100
 - prévision d'un second enlèvement : 100
 - découverte de l'explication de la croissance rapide du blé d'Harold : 100
 - existence de la ferme : 100
 - découverte de la technique d'enlèvement : 100
 - explication de l'enlèvement de la jeune fille : 220
 - existence de la mine : 100.
 - lien entre Romir et Otar : 100.
 - otages sains et saufs : 500 (groupe)
 - déjouer les fausses traces : 100
- Il ne faut attribuer ces points que si les joueurs ont réellement trouvé les éléments au cours de l'enquête et non s'ils comprennent le tout à la fin quand les otages sont libérés. Vous pouvez en introduire d'autres, mais attention de ne pas donner des points à tort et à travers, ce qui peut déséquilibrer le jeu.

Vous aurez plus de facilités à mener le jeu si vous avez bien en tête la chronologie des événements

Il n'y a pas de rencontres aléatoires spécifiques mais pour ceux qui souhaitent en ajouter, je terminerai par quelques possibilités.

Sauf indication contraire ces créatures ont un alignement neutre. Vous tirerez leur réaction au moment de la rencontre. Certaines ont un trésor, mais il n'est pas forcément à proximité (les galeries des rats sont peut-être à 600 m du lieu d'attaque).

En plaine (1 chance sur 12, 3 fois par jour).

1. Rats géants.

Nombre : 2d10. DV :1/2. PV:2. CA:7. Dégâts : 1 à 3. Dépl :40 m, Taille : 50 cm. Semi-intelligents. Alignement neutre (mauvais). Trésor 150 pc et 100 pa.

2. Lamproies terrestres.

Nombre : d4. DV :1+ 2. PV:8. CA:7. Dégâts : 1 pv/rd + 1 point de dextérité. Elle suce pour 3 rd. Dépl : .40 m. Taille : 1 m. Aucune intelligence.

3. Taureau.

Nombre : 1 ou 2. DV : 4. PV : 30. CA : 7. Dégâts : 1 à 6 et 1 à 6, 3 à 12 si charge + 1 à 4 pour le piétinement. Il y a 75 % de chance qu'il charge si on approche à moins de 30m. Dépl : 50 m. Taille : 1,5 m au garrot. Semi-intelligent.

4. Corbeaux.

Nombre : 2d10. DV : 1/2. PV : 2. CA : 7. Dégâts : 1 pv. Il n'est jamais surpris de jour. Il y a 10 % de chance d'attaquer l'œil et si l'attaque est réussie, il y a 10 % de chance de le perdre. Dans le nid, 1 chance sur 6 de trouver une pierre de 10 de po. Dépl : 3m ou 120 m(vol). Taille : 1,2 m d'envergure. Intelligence anormale. Trésor 1 chance sur 6 qu'il y ait 1 à 4 pierres de 10 po dans les nids.

5. Centripèdes

Nombre : 1d6, DV : 1pv. PV : 1. CA : 9. Dégâts poison avec sauvegarde à + 3, si c'est réussi rien. sinon 3 à 12 pv de dégâts. Dépl : 70 m. Taille : 20 cm. Aucune intelligence.

6. Des marchands, des paysans, du bétail, etc

rien de notoire.

Dans les bois ou les collines (1 chance sur 8, 4 fois par jour).

1. Mouches géantes.

Nombre : 1d4. DV : 3. Pv : 17. CA : 7. Dégâts : 1 à 8. Dépl : 30 m (100 m en vol). Taille : 1,20m. 10 % d'attraper une infection. Aucune intelligence.

2. Loups.

Nombre : 2d6. DV : 2+2. PV : 12. CA : 7. Dégâts : 2 à 5. Dépl : 70 m. Taille : 1 m. 75 % de chance d'être affamés. Les hurlements ont 50% de chance de paniquer les herbivores. Semi-intelligent.

3. Araignées.

Nombre : 1d10, DV : 1+1. PV : 7. CA : 8. Dégâts : 1 + poison avec sauvegarde à + 2. Dépl : 20m. Taille : 50 cm. Aucune intelligence. Trésor : 800 pa.30 po et une hématite de 10 po dans leur repaire.

4. Pédipalpes.

Nombre : 1d4. DV : 1+1. PV : 6. CA : 7. Dégâts : 1 à 8 (mandibules). Dépl : 40 m. Taille : 1 m de long. Aucune intelligence. Trésor : une turquoise de 10 po et 4 po par individu au repaire.

5 et 6. Animaux courants.

Cerf, belette, écureuil, oiseaux, hibou... Rien de spécialement agressif, possibilités de chasser. de se faire repérer... Ils fuiront dès qu'ils auront entendu, vu ou senti quelqu'un.

