



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour BoL



# SUR LES PAS DES VAGABONDS

**SUR LES PAS DES VAGABONDS**



**UNE SAGA INTRODUCTIVE À BARBARIANS OF  
LEMURIA DANS L'UNIVERS DE CONAN,  
PAR THANATOS**

Image © Wizards of the Coast



Les Héros découvrent une carte mentionnant un temple perdu de Mitra où se trouverait un trésor caché. L'endroit se situe dans les montagnes séparant l'Aquilonie et la Némédie. Il a été détruit lors d'une guerre entre les deux royaumes.

## LES BRIGANDS

Après une nuit dans l'auberge d'un village de montagne, les Héros s'enfoncent dans une forêt dense de conifères. Durant l'ascension, ils sont attaqués par une bande de brigands (4 par personnage). Ces maraudeurs sont des soldats némédiens débandés, qui campent dans la montagne avant de descendre effectuer des raids sur les routes marchandes. Les Héros les ont dérangés alors qu'ils s'apprêtaient à bivouaquer. Cette rencontre permet d'initier les joueurs aux règles de combat.

### Brigand – Piétaille

*Attributs* : Vigueur 1 ; Agilité 0 ; Esprit -1 ; Aura 0  
*Combat* : Bagarre 0 ; Mêlée 0 ; Tir 0 ; Défense 0  
*Carrière* : Mercenaire 1  
*Vitalité* : 3  
*Protection* : 2 (armure de cuir)  
*Arme* : Épée 1d6+1 ; Lance 1d6+1

## LE TEMPLE

Les ruines du temple de Mitra se trouvent dans une vallée reculée. Il ne reste plus grand-chose du corps du bâtiment. En revanche, il est facile de découvrir l'entrée d'un souterrain. Les catacombes

sont (malheureusement pour les Héros) piégées et hantées par les esprits des prêtres morts lorsque le temple fut rasé. Lorsque les Héros arrivent dans la salle principale, ils réveillent les squelettes d'adeptes assassinés (4 par personnage) ainsi que le fantôme du grand prêtre.

### Squelette – Piétaille

*Attributs* : Vigueur 2 ; Agilité 0 ; Esprit -1  
*Combat* : Bagarre 0 ; Mêlée 1 ; Tir -1 ; Défense 0  
*Vitalité* : 3  
*Protection* : 2 (naturelle)  
*Arme* : Griffes 1d6+2

### Fantôme – Vilain

*Attributs* : Vigueur 0 ; Agilité 2 ; Esprit 2  
*Combat* : Bagarre 0 ; Mêlée 1 ; Tir -1 ; Défense 0  
*Carrière* : Prêtre 2 ; Érudit 2  
*Vitalité* : 10  
*Points de vilénie* : 1  
*Sort* : malédiction (Obligation : toucher réussi ; diminue les attributs de 1 pendant le combat)  
*Protection* : Immatériel (jetez 1d6 : de 1 à 3 le coup échoue, de 4 à 6 il touche)  
*Arme* : Toucher de mort 1d6+2



### Quelques exemples de pièges :

- les traditionnelles fosses (Chute 1d6) ou javelines (Tir +1, 1d6) ;
- lourde porte renforcée : un mécanisme secret d'ouverture est caché dans une niche ;
- plafond fragilisé par le temps (1d6+2) ;
- sol effondré : une rivière souterraine passant sous le temple en a fragilisé les fondations, certaines étant au bord de l'effondrement ; la rivière souterraine peut être le repaire de carnassiers monstrueux et aveugles...

Le trésor se trouve dans une chambre forte, au plus profond des souterrains. Il y a là assez de richesses pour ramasser 1000 pièces d'or par Héros





(notamment en objets de culte et tablettes rituelles, qu'il faudra revendre).

La pièce est néanmoins protégée par un puissant glyphe, qui conjure une malédiction sur ceux qui violent la chambre forte. Lorsque les Héros se sont emparés du trésor, le temple tremble sur ses bases. Les cata-

combes commencent à s'effondrer. Usez et abusez des pièges *plafonds fragilisés* et *sol effondré* décrits plus haut pour maintenir la pression sur les Héros. Lorsqu'ils arrivent à la salle principale, ils se rendent compte qu'une énorme faille les sépare de la sortie. Elle est trop large et trop profonde pour essayer de la franchir en sautant et rien, de l'autre côté, ne permet l'utilisation d'une corde.

Un homme se trouve pourtant de l'autre côté. Il porte un chapeau à larges bords, une cape de voyage élimée et des habits solides en cuir. Il a tout l'air d'un aventurier venu pour le trésor. Il se présente aimablement aux Héros sous le nom de Ronaldo, du peuple errant des Vagabonds. Ces hommes et ces femmes venus des Royaumes Frontaliers parcourent les royaumes hyboriens en caravanes. Ils sont victimes de la suspicion des locaux et des superstitions qui font d'eux des sorciers, des dévoreurs d'enfants ou des voleurs (ce que beaucoup d'entre eux sont !). Il demande une petite partie du butin en échange de son aide. Si les Héros acceptent, il noue deux cordes ensemble, en attache une extrémité à une colonne brisée de son côté et lance l'autre aux Héros pour qu'ils fassent de même du leur. Il est alors plutôt facile de franchir la faille.

#### **Ronaldo** – Héros

*Origine* : Vagabond

*Attributs* : Vigueur 0 ; Agilité 2 ; Esprit 1 ; Aura 1

*Combat* : Bagarre 1 ; Mêlée 1 ; Tir 1 ; Défense 1

*Carrière* : Barde 0 ; Marchand 1 ; Vagabond 1 ;

Voleur 2

*Vitalité* : 10

*Points d'héroïsme* : 1

*Protection* : 3 (baudrier, jambières et bottes)

*Arme* : Épée 1d6+1 ; Arbalète 1d6+1

*Avantages* : Discret, Outils de voleur

*Désavantage* : Addiction (drogues)

## LES VAGABONDS

Si les Héros respectent leur promesse et récompensent Ronaldo, celui-ci leur propose de l'accompagner jusqu'à sa caravane. Le voleur voyage en effet avec les siens, une trentaine de personnes, réparties sur six roulottes. Les Vagabonds accueillent chaleureusement les Héros, leur offrant le gîte et le couvert. Ils se rendent à Belverus, la capitale de la Némédie, pour y faire du commerce (artisanat et objets volés par Ronaldo et ses parents). Les PJ peuvent donc les accompagner jusqu'à la ville. Dans les villages traversés par la caravane, les autochtones restent distants. Ils se méfient des Vagabonds comme de la peste (« paraît qu'ils volent les poules et enlèvent les enfants pour les vendre aux sorcières »). Les Vagabonds se moquent de ces rumeurs et poursuivent leur route. Au fur et à mesure du voyage, Ronaldo devient de plus en plus irritable. Il parle moins et désire rester seul le plus souvent. Il est en manque de drogue et il n'a pu en trouver dans les campagnes.



Sitôt la caravane arrivée à Belverus, Ronaldo disparaît. Les Vagabonds feignent de ne rien savoir de ce qui lui arrive. Ils sont rapidement confrontés à la xénophobie des habitants des faubourgs :

- Des miliciens tentent de racketter les Vagabonds et deviennent violents si on leur refuse l'or qu'ils réclament. Ils peuvent appeler des renforts s'ils se sentent menacés.
- Des jeunes hommes importunent les femmes lorsqu'elles vont au puits ou au lavoir. Ils ne sont pas motivés par autre chose que leurs hormones...
- Un sorcier maléfique (fils cadet d'une famille bourgeoise) espère profiter de l'agitation pour faire enlever un enfant afin de le sacrifier lors



d'un rituel. Il recrute une bande de coupe-jarrets pour réaliser l'enlèvement. La troupe (3 coupe-jarrets par Héros) est commandée par Sigurd, une brute vanir aux cheveux roux. Le sorcier lui a ordonné de capturer un jeune Némédien, de préférence, afin que les soupçons se portent immédiatement sur les Vagabonds, laissant le temps au commanditaire de quitter la cité pour une villa dans la campagne. Les spadassins ont été recrutés dans une taverne par un homme de l'aristocratie (à son langage) mais ils ne le connaissent pas, ni ne savent qui il est...

### **Milicien/Coupe-jarret/Brute – Piétaille**

*Attributs* : Vigueur 1 ; Agilité 0 ; Esprit -1 ; Aura 0

*Combat* : Bagarre 0 ; Mêlée 1 ; Tir -1 ; Défense 0

*Carrière* : Mercenaire 1

*Vitalité* : 3

*Protection* : 2 (armure de cuir)

*Arme* : Épée 1d6+1 ; Arbalète 1d6+1

### **Sigurd – Vilain**

*Origine* : Vanir

*Attributs* : Vigueur 3 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

*Combat* : Bagarre 1 ; Mêlée 2 ; Tir 0 ; Défense 1

*Carrière* : Barbare 2 ; Chasseur 1 ; Forgeron 0 ;

Gladiateur 1

*Vitalité* : 15

*Points de vilénie* : 1

*Protection* : 4 (baudrier, brassards, jambières et casque)

*Arme* : Hache à deux mains 1d6+5 ; Lance 1d6+3

*Avantages* : Dur à cuire, Maître de la hache

*Désavantage* : Illettré

Les Héros peuvent également mettre à profit leur séjour à Belverus pour écouler puis dépenser leur butin. Gardez en mémoire leur gain d'expérience et attribuez-le leur à la fin de la saga.

## **RONALDO EST DANS DE BEAUX DRAPS**

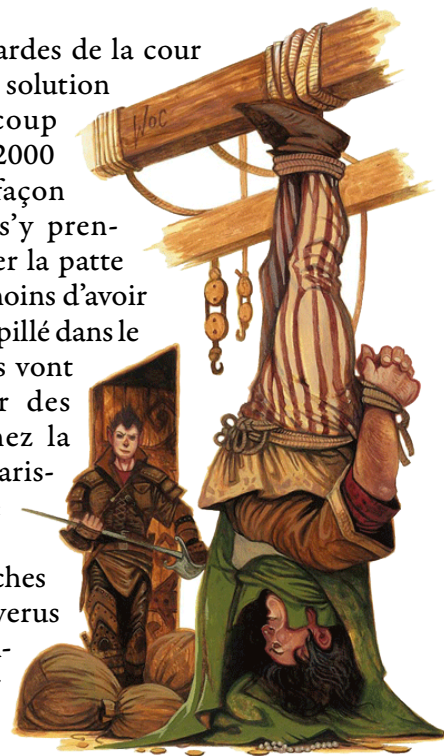
Les Héros sont contactés par la mère de Ronaldo, une vieille femme que l'on dit rebouteuse. Elle a appris que son fils était enfermé dans la prison d'une cour de justice. Elle supplie les Héros de le tirer de son mauvais pas.

Si les Héros se renseignent, ils apprennent que Ronaldo a été mêlé à une sombre affaire. Il est accusé du meurtre d'une « dame », Diana, une prostituée bien connue de la ville. La garde l'a trouvé plongé dans les vapeurs d'opium, maculé de sang et tenant un poignard sanglant. Le corps de la « dame », qui était probablement sa maîtresse, était étendu non loin, une plaie béante au cœur. Il doit comparaître devant la cour de justice dans quatre jours. Nul doute que les honorables juges le condamneront à mort sans aucun état d'âme. Les Héros doivent agir vite pour le sortir de sa cellule.

En vérité, Ronaldo a été victime d'un coup monté. Alors qu'il se trouvait chez sa maîtresse, se délectant d'un opium de grande qualité, des assassins ont fait irruption dans la demeure. Ils ont exécuté Diana puis ont mis les lieux en scène pour couvrir leurs traces. Le Vagabond drogué était un coupable plus que désigné... L'assassinat a été ordonné par un baron du crime de Belverus. Diana était l'une de ses anciennes maîtresses, qui l'avait éconduit. En outre, elle refusait de payer sa protection à l'organisation criminelle. Elle se pensait assez bien protégée par quelques amants aventuriers et par l'or qu'elle versait à la garde. Malheureusement, le bras de Bragoras, seigneur des bas-fonds de Belverus, était plus long qu'elle ne le pensait...

Les Héros ont plusieurs moyens de tirer Ronaldo de son cachot :

- Corrompre les gardes de la cour de justice : Cette solution nécessite beaucoup d'or (de 1000 à 2000 pièces selon la façon dont les Héros s'y prennent pour graisser la patte des geôliers). A moins d'avoir conservé le butin pillé dans le temple, les Héros vont devoir effectuer des cambriolages chez la bourgeoisie ou l'aristocratie de la cité ou forcer des entrepôts. Or, les riches habitants de Belverus ont la fâcheuse tendance de protéger leurs biens...





- **Intimider le juge :** Le juge, Cassius, est difficile à approcher. Il se déplace en ville en char, accompagné d'un serviteur et d'un garde du corps. Sa maison est gardée par une petite escouade de soldats. S'il est menacé (lui ou sa famille), il n'hésitera pas à reporter le procès, le temps de mettre ses proches en sûreté, puis déchaînera ses foudres sur ses agresseurs. Il peut mobiliser de nombreux hommes (dont quelques chasseurs de primes de renom), qui pourraient donner du fil à retordre aux Héros.
- **Passer par le réseau d'égouts de la cité pour atteindre la prison :** Il est nécessaire, pour cela, d'avoir quelques entrées parmi les bas-fonds de Belverus. Ceci fait, les Héros apprennent qu'un réseau de conduits secrets partant des égouts et débouchant dans des lieux stratégiques a été mis en place par les guildes de voleurs au cours des siècles. Il est plutôt facile de descendre dans les égouts, même si des patrouilles de gardes passent régulièrement près des bouches principales. Les Héros font alors irruption dans la prison. Ils doivent alors se débarrasser des geôliers puis s'enfuir en compagnie de Ronaldo. Le chef des geôliers est un adversaire coriace. Il a à sa disposition une trentaine de soldats et s'élancera à la poursuite des fuyards.
- **Rassembler des preuves et défendre Ronaldo lors de son procès :** Cette solution est un choix difficile et dangereux. Difficile car les preuves sont presque introuvables. Les assassins qui ont exécuté la maîtresse de Ronaldo sont des professionnels aguerris. Ils ont laissé très peu de traces (le contrat a été négocié directement entre un ancien de la guilde des assassins et Bragoras). De bonnes relations avec la pègre peuvent néanmoins permettre de remonter la piste des assassins (au nombre de trois). Ces derniers font alors tout pour éliminer les Héros. S'ils sont capturés, ils ne parlent pas (à moins d'avoir recours à des tortures élaborées ou à la magie). Ils peuvent cependant reconnaître la responsabilité du meurtre de Diana, disculpant Ronaldo. Ils se volatilisent mystérieusement quelques temps après leur mise au ca-



chot... Enquêter sur les assassins peut se révéler mortel : les sicaires sont des tueurs talentueux et disposent de puissants alliés. Bragoras n'apprécie sans doute pas que les Héros mettent leurs nez dans ses affaires. Il épaula alors les assassins menacés pour se débarrasser des gêneurs...

#### **Garde/Geôlier – Piétaille**

*Attributs :* Vigueur 0 ; Agilité 0 ; Esprit 0 ; Aura 0

*Combat :* Bagarre 0 ; Mêlée 0 ; Tir 0 ; Défense 0

*Carrière :* Geôlier 1 ; Soldat 1

*Vitalité :* 3

*Protection :* 2 (armure de cuir)

*Arme :* Épée 1d6 ; Arbalète 1d6+1

#### **Protas, garde du corps/Chef des geôliers – Vilain**

*Origine :* Némédien

*Attributs :* Vigueur 2 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

*Combat :* Bagarre 0 ; Mêlée 2 ; Tir 0 ; Défense 2

*Carrière :* Fermier 0 ; Geôlier 1 ; Soldat 3

*Vitalité :* 12

*Points de vilénie :* 1

*Protection :* 6 (chemise de mailles, brassards, jambières et casque)

*Arme :* Épée 1d6+2 ; Arbalète 1d6+2

*Avantages :* Maître de l'épée

#### **Assassin – Vilain**

*Origine :* Némédien

*Attributs :* Vigueur 1 ; Agilité 2 ; Esprit 1 ; Aura 0

*Combat :* Bagarre 0 ; Mêlée 2 ; Tir 1 ; Défense 1

*Carrière :* Alchimiste 0 ; Assassin 2 ; Marchand 0 ; Voleur 2

*Vitalité :* 11

*Points de vilénie :* 1

*Protection :* 3 (baudrier, brassards et jambières)

*Arme :* Épée 1d6+1 ; Arbalète 1d6+1 : + poison (perte de Vitalité ou d'Attributs)

*Avantages :* Discret, Résistance aux poisons, Outils de voleur

*Désavantage :* Borgne, Inquiétant

