

Jeu d'Aventure de Lanfeust et du Monde de Troy.

Pour 4 à 6 joueurs, personnage TROLLS.
Scénario plein de poils et de bonne humeur.

Synopsis :

Le vieux Chaman du village Troll dans lequel habite nos Pjs est gravement malade. Il annonce avant de s'évanouir que le seul moyen de le guérir est la potion pour guérir toutes les maladies, qui nécessite un poil de l'Abominable Troll des neiges. Les Pjs sont rassemblés pour partir en quête de ce fameux Troll.

Les personnages :

Tout les joueurs sans exception sont des Trolls.

Introduction

Les PJ sont tous convoqués dans la maison du chef Pikha, un étrange troll jaune avec le bout des oreilles noires, qui leur explique la situation. Ils doivent partir en quête de l'Abominable Troll des neiges, qui se trouve dans les monts du Darshan et lui demander aussi cordialement que possible quelques poils. Cet ingrédient est nécessaire pour concocter une potion qui permettra à Khass de se rétablir de la terrible affection dont il est atteint.

Si les Pjs posent la question, la raison du choix de leur groupe est leur amitié réciproque et qu'il est important pour la culture Trolle et son rayonnement mondiale que les jeunes trolls découvrent un peu le monde.

Acte I : Un navire dans la mire

Le véritable problème est plus important et plus terrifiant : le Darshan, c'est de l'autre côté de la mer !!! Hors les trolls ne sont pas particulièrement amis avec l'eau, n'ont aucune connaissance en navigation, et ne savent pas nager.

Le plus logique serait que les PJ rejoignent une ville humaine sur la côte pour obtenir un bateau. Les villes côtières les plus proches sont le village de Qolin et la ville d'Eckmül. Les PJ ne connaissent bien sûr que le nom d'Eckmül. A eux de voir s'ils préfèrent rejoindre Eckmül ou un village côtier.

Si les PJ se contente d'aller en ville sans se poser de question, voici comment réagiront les habitants :

Ville quelconque :

Si les Trolls ne font pas les cons, il ne leur arrivera rien de particulier. Les habitants les regardent un peu inquiet, mais s'ils ne montrent pas d'attitude belliqueuse, il ne se passera rien de spécial. L'attitude des interlocuteurs est assez réservées, et apeurées.

En revanche, si un troll fait du grabuge, la plupart des habitants chercheront à se cacher, tandis que quelques uns ayant des pouvoirs utiles chercheront à les immobiliser ou les tuer. Voyez vos envies pour savoir leur nombre, mais gardez à l'esprit que les trolls sont 6 et qu'ils sont des Trolls... Donc au moins six paysans si vous voulez un tant soit peu d'action. (N'hésitez pas à utiliser la table des pouvoirs Majeurs et Mineurs pour avoir un peu d'aléatoire dans les pouvoirs utilisé contre les Trolls.) Au bout de trois assauts, une phalange de 6 gardes de la cité viendra porter secours, et au bout de 5 assauts, le sage d'Eckmül interviendra afin d'enchanter les trolls immobilisés et les retourner contre les autres. Si les PJ se débarasse de tout les villageois et autres belliqueux, ils

réaliseront que tout le monde se cache dans leurs maisons. Tant qu'il seront en ville, il n'y aura plus un chat dans les rues, évidemment. Eckmül : A Eckmül, en revanche, ils ne seront pas bien accueillis. Au bout de quelques minutes, une patrouille de gardes les interpellera, leur demandant à qui ils appartiennent, etc... Si les PJ n'ont pas de réponse satisfaisante, les gardes leur demandront de les suivre à la caserne, où ils seront emprisonnés. Si ils ne tentent rien, on les immobilisera pour les enchanter. Si les PJ réussissent à convaincre les gardes, la moindre incartade causera les mêmes problèmes que dans un petit village, si ce n'est qu'une patrouille de garde arrivera tous les assauts à partir du deuxième. Ils seront fatalement débordés, et submergés, et se retrouveront le lendemain, enchantés. Fin du scénario. Non, je déconne. Par bonheur, les trolls seront vendus enchantés à un marchand d'esclave qui les emmène par bateau à une destination inconnue (ils se réveillent dans une cale de bateau...)

Acte II : Pirates et Iles

A ce moment, les PJ seront sur un bateau, soit en tant que passagers, soit en tant qu'esclaves. Comme il ne faut pas que l'action échappe au Conteur, il est de bon ton de générer un événement qui lui permettra de reprendre sur des bases saines et uniques. C'est donc pour ces raisons purement futiles et absurdes qu'il faut que leur bateau subisse une attaque de pirate. Bien sûr il y a une explication plus

satisfaisante en terme de jeu, simplement que la mer du Ponant est une mer infestée de pirate, mais de toute façon, on ne vous posera pas la question.

Donc, vos Trolls sont donc probablement dans l'une des deux situations suivante, et l'action se déroulera en fonction de celles-ci.

Les Trolls ont été enchantés :

Ils sont accompagné par un sage d'Eckmul (celui qui a pour charge de les réenchanter en cas de pépins) nommé Clothaire, qui jubile d'avoir pu enchanter deux Chamans... C'est à lui qu'ils doivent obéir.

Les pirates qui les attaquent sont vachement costaud. En fait, il s'agit de demi-Troll, et ils exterminent les marins sans vraiment trop de problème. Dès que leur chef, un demi Troll très Troll les aperçoit, il s'arrange pour les désenchanter (balance de l'eau, ou faites marcher votre imagination.)

C'est ainsi que les PJ font connaissance de Khar, trois quart Troll, né d'un père Troll et d'une mère demi-Trolle. Il se surnomme lui-même Katkhar.

Les Trolls sont libres :

Clothaire est quand même présent sur le bateau et tentera de les enchanter dans leur sommeil (il ne pourra pas tous les enchanter, mais s'attaquera en priorité aux Chamans). Si les PJ finissent tous enchanter, cf paragraphe précédent. S'ils arrivent à se débarrasser de Clothaire, et qu'ils ne finissent pas par massacrer l'équipage pour s'amuser, il se feront attaquer par des pirates. Ravis de se défouler, ils se jetteront sans doute dans la

bataille. Ne pas préciser quel humain est pirate, et quel humain ne l'est pas. A la fin du combat, les Trolls doivent se retrouver seul sur l'embarcation, ie, s'ils ont l'intelligence de ne pas frapper dans le doute que ce soit un des marins, les pirates massacreront tout les marins, puis s'attaqueront à eux. Quand ils en auront finit avec les pirates, ils seront seuls.

Après un moment de stress où vous leur demander ce qu'ils font en faisant des jets derrière votre écran (juste pour le fun, en faisant une mine ennuyée.), un bateau apparaîtra à l'horizon. Qu'ils cherchent à attirer l'attention sur eux ou pas, il appareillera vers eux. C'est à ce moment là qu'il rencontreront le fameux Khar.

Le capitaine Khar est un joyeux luron et il acceptera sans aucune difficulté de conduire ses demi-frère dans le Haut Darshan, a condition qu'ils l'aide à trouver et a étripper le célèbre pirate Darvadork, celui-ci lui a en effet coupé une main, et il est assez rancunier. S'attaquer à la célèbre Voile Noire du pirate n'est pas une chose évidente, et l'aide de quelques Trolls serait la bienvenue.

Les PJ n'ont guère le choix, et le bateau du demi-Troll par en quête du repaire de Darvadork. Par chance, ce dernier n'est pas dans son antre (Cf annexes).

La Toile Noire ne mouille vraisemblablement pas dans le repère. Khar convie les PJ à l'établissement du plan d'attaque. En l'absence de réaction des joueurs, le Capitaine décidera de mouiller un peu à l'écart pour

envoyer quelques uns de ses hommes en barque vers le repaire pour se débarrasser des gardes à revers, c'est à dire en débarquant sur l'île par les falaises, puis une fois fait, il camouflera le navire dans la crique. Les PJ peuvent décider de participer ou non à la prise de l'île.

Sans aucune intervention des PJ, Khar précisera qu'il ne souhaite pas que la Voile noire soit abîmée, et optera pour faire attendre une partie de l'équipage dans la base, et l'autre sur son bateau : celui-ci sortira de la crique une fois la Voile noire entrée dans la grotte et fermera l'entrée. Le Piège refermé, il faudra massacrer les occupants de la Voile.

Si rien ne semble anormal, la Voile noire arrivera et entrera dans la grotte de mouillage. Si les PJ ont un peu exploré la base, ils auront sans doute remarqué le piège au dessus de l'entrée de la grotte qui déclenche un éboulement. A eux de voir comment et si s'en servir.

A un moment du combat (quand ils sont en train de gagner, de préférence...), Ils verront Khar et Darvadork en plein duel. Khar finira par désarmer Darvadork et le jeter à terre, en fait il lui a tranché la main d'arme, et Darvadork dira : "Khar, je suis ton père". Khar haussera les épaules et lui tranchera la tête, puis fait stopper les combats en brandissant la tête du défunt.

(Pour occuper les PJ durant le pseudo-combat afin qu'ils ne soient spectateur qu'au moment intéressant, Darvadork est accompagné de 4-8 lieutenants demi-Trolls.

Si les PJ demande à Khar pourquoi il n'a pas hésité à butter

celui qui se disait son père, il répondra : "Mon père n'était pas une lopette." Ou une autre phrase lourde de sens pour les Trolls.

Puis il conduira les PJ sans encombre dans son nouveau navire tout neuf (sauf s'il a subit quelques avaries...)

Acte III : Le Haut Darshan

Les PJ seront débarqués dans le Haut-Darshan, précisément à Oxbère. Quand ils passent devant les falaises avant le port, ils peuvent observer des moines sautant des falaises pour remonter ensuite comme emporté par le vent. Certains s'écrasent dans les vagues.

Ici, les étrangers sont moins hostile, et se contenteront de couvrir bizarrement du regard les étrangers. En l'absence de chose stupide des PJ, et même s'ils font des trucs bêtes, ils finiront par croiser un homme drapé de blanc qui s'approche d'eux, et dès qu'il les aperçoit, il commence à léviter. Si les PJ ne font rien, il commencera à débiter en criant :

"Présage et Ramage fond très bon ménage. Au fond de la caverne de la peur Ancestrale se trouve la demeure de l'horreur Blanche. C'est dans le noir corsage de leurs pages que grandissent les paroles des sages."

Les PJ entendront deux personnes émettre un petit cri de joie, avant de partir d'un pas pressé (l'un vers la volière d'Oxbère, et l'autre vers la bibliothèque). Seule la seconde phrase s'adresse à eux.

Si les PJ sont intrigués, et demande la demeure de l'horreur blanche ou quoi que ce soit se

rapportant à la prédiction du Fu-Wolang, on les regardera tout naturellement comme des tarés. En revanche, s'ils demandent où se trouve l'abominable troll des neiges, on leur dira d'aller faire un tour dans les montagnes des monastères perchés.

Acte IV : Les Monastères Perchés.

Ils peuvent choisir de partir seul ou accompagné d'un guide.

Seuls :

Les PJ subiront une attaque de moine tous plus ou moins bon en arts martiaux. Leurs buts premiers sera la capture des trolls, aussi ne chercheront-ils pas à les tuer. Une fois que les PJ les auront presque tous massacrés, le dernier survivant arrêtera le combat et les suppliera de lui laisser la vie sauve. Si les PJ y pense, il acceptera de les conduire au monastère où on pourra les renseigner. S'il le tue et erre dans les montagnes sans buts, ils rencontreront un guide ayant perdu son groupe. C'est Sherpa. Si il meurt aussi, ils finiront bien par tomber sur un monastère...

Accompagnés :

S'ils ont pris un guide, ce sera Sherpa. Il essaiera de les faire prendre une avalanche. S'ils survivent, ils pourront s'occuper du guide qui, si on lui en laisse le temps et la possibilité, dira connaître tout ce que désire les PJ et les y amener moyennant finance. Puis ils feront une halte dans un monastère où il les abandonnera.

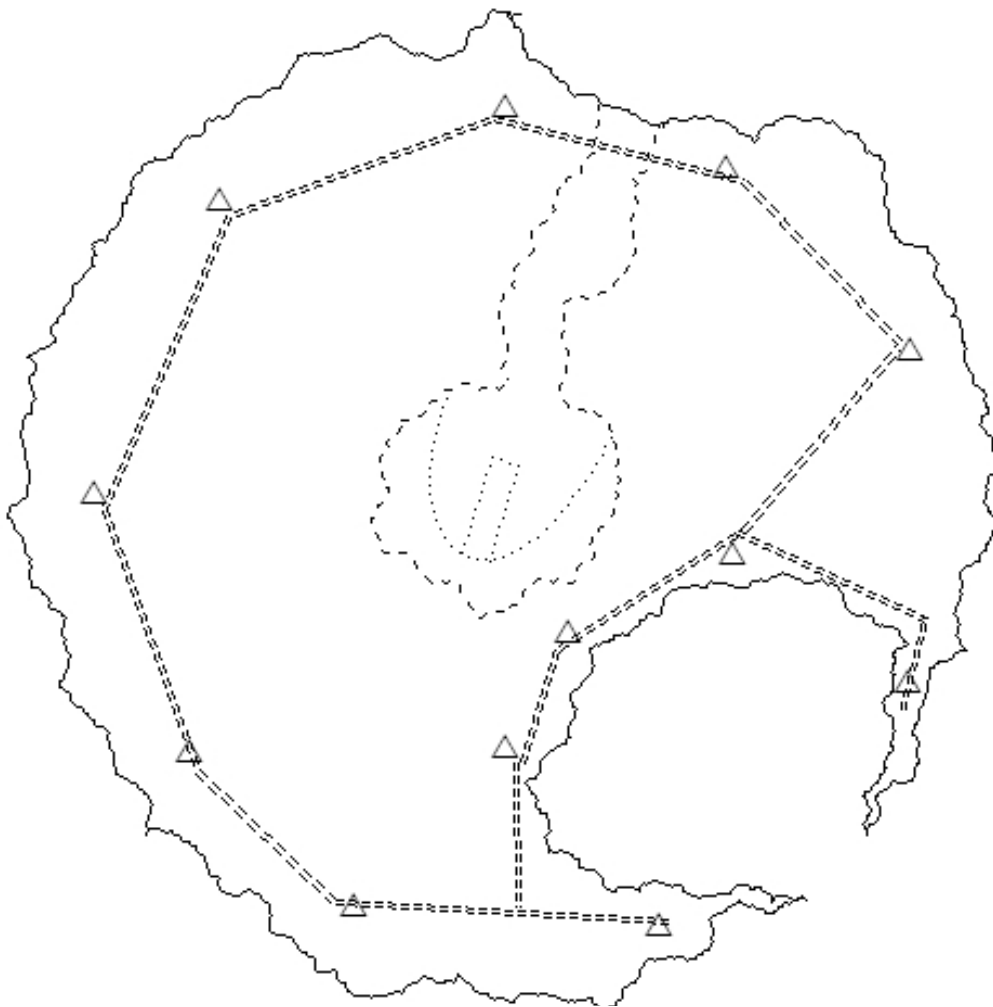
Au monastère de la Filiforme Orthogonalité Gigantesque, s'ils ne massacrent pas tout le monde, le Lama pourra leur confier un mine

pour les mener à l'entrée de l'ancre de
L'Abominable Troll de neige, mais
pas plus loin : on y accède par une
grotte qui fait l'objet de superstition.
Les moines chassent en général
l'Abominable Troll des neiges à
l'extérieur, même si celui-ci s'est
montré plus malin qu'eux.
Cependant, ils doivent
accomplir une mission pour le
monastère, avant de bénéficier de
leur aide. Ils doivent se rendre au
monastère du Fétide Onyxis Gênant
pour en abattre la plus haute tour,
qui ose être plus grande que la tour
principale du Monastère de La
Filiforme Orthogonalité Gigantesque.
Une fois le travail réalisé, on
leur confiera un guide qui les
conduira à une grotte qu'il appelle la
caverne de Ghar, avant de partir.
Dès que les PJ franchissent le seuil,
ils se font attaquer par un
sfroumptch enragé. Une fois aplati,
ils arrivent à l'ancre tant cherchée...

Epilogue

L'Abominable Troll des neiges
devrait leur faire bon accueil s'il lui
en laisse le temps, après avoir
essayer de leur faire peur. Il prêtera
de bonne grâce quelques-un de ses
poils et les PJ pourront rentrer sans
encombre au village pour préparer la
potion. Une fois Khâss rétabli, on
fera un bon raid sur les villages
humains puis on organisera un
grand banquet...

Annexes I: Lieux Et Carte.



Annexe II: Second Rôle et Têtes à Claques...

Sage Clothaire Hakariri, Guide Darshanide.

Niveau : 3 Niveau : 4

PV : 19 PV : 45

PE : 28 PE : 8

Attaque : +5 (Bâton de marche : 1d6) Attaque : +6 (petit sabre : 1d6+2)

Défense : +8 Défense : +11

Sauvegarde : +8 Sauvegarde : +9

Particularités : Veux enchanter un chaman

Troll...

Particularités : gagne sa vie en pillant les victimes d'avalanches.

Caractéristiques : For +0, Dex +1, Cons +3,

Sag +2, Int +5, Char +4

Caractéristiques : For +2, Dex +1, Cons +5,

Sag +0, Int +4, Char +3

Compétences : Conn.(Architecture) +10,

Conn.(Histoire) +10, Conn.(Architecture) +10,

Conn.(Trolls) +10, Conn.(Mystère) +10,

Conn.(Légendes) +10, Concentration +7,

Diplomatie +12, Psychologie +10.

Compétences : La Flemme... Celles que vous voulez...

Atouts : Sage d'Eckmul, Réserves d'Énergie x2 Atouts : Chouchou d'un dieu : sung-Halk

l'imprévisible, jeu de jambes x2

Travers : Trop sûr de lui. Travers : Grippe-sou

Capitaine Khar Capitaine Darvadork

Niveau : 5 Niveau : 5

PV (cuir troll -4 deg) : 50 PV (cuir troll -4 deg) : 50

PE : 14 PE : 14

Attaque : +12 (+10x2) (Gros Cimeterres 3d6+6) Attaque : +11 (Espadon 3d6+5)

Défense : +4 Défense : +7

Sauvegarde : +10 Sauvegarde : +10

Particularités : possède une main en métal Particularités : porte une masque noir pour

cache son visage

Caractéristiques : For +6, Dex +4, Cons +4,

Sag +1, Int +1, Char +0

Caractéristiques : For +5, Dex +5, Cons +4,

Sag +1, Int +1, Char +0

Compétences : acrobaties +15, Fouille +7,

Métier(marin) +10, Intimidation +11, Perception +7.

Compétences : acrobaties +15, Fouille +7,

Métier(marin) +10, Intimidation +11, Perception +7.

Atouts : Troll, combat à deux armes,
enchaînement.

Atouts : Troll, Enchaînement, Jeux de jambes

Travers : Travers :

Paysans Gardes/Bushis

Niveau : 1 Niveau : 2

PV : 5 PV (armure -4 deg) : 14

PE : 5 PE : 6

Attaque : +2 (Pieds, mains, etc 1d6) Attaque : +5 (masse épée ou katana
2d6+4)

Défense : +2 Défense : +3 (bouclier)

Sauvegarde : +1 Sauvegarde : +3

Particularités : Autour d'eckmul, possède des
pouvoirs particulier.

Particularités : Autour d'eckmul, possède des
pouvoirs particulier.

Caractéristiques : For +1, Dex +1, Cons +0,

Sag +0, Int +0, Char +0

Caractéristiques : For +2, Dex +1, Cons +2,

Sag +0, Int +0, Char +0

Compétences : Compétences : acrobaties +0 (cause armure),

Equitation +3, Intimidation +2, Perception +3.

Atouts : parfois un pouvoir magique Atouts : Spécialisation, Armes et armures
de

pros

Sages d'Eckmul Moine Darshanide

Niveau : 3 Niveau : 3

PV : 12 PV : 23

PE : 5 PE : 6

Attaque : +3 (Pieds, mains, etc 1d6) Attaque : +5 (masse épée ou katana
2d6+4)

Défense : +0 Défense : +5 (bouclier)

Sauvegarde : +3 Sauvegarde : +2

Particularités : Autour d'eckmul, possède des
pouvoirs particulier.

Particularités :

Caractéristiques : For +0, Dex +0, Cons +0,

Sag +3, Int +3, Char +0

Caractéristiques : For +1, Dex +2, Cons +1,

Sag +1, Int +1, Char +0

Compétences : concentration +7 Compétences : acrobaties +6, Intimidation
+2,

Perception +3.

Atouts : Sage d'Eckmül Atouts : Arts martiaux.

Pirates demi-troll Pirates humains

Niveau : 5 Niveau : 3

PV : 45 PV : 23

PE : 3 PE : 7

Attaque : +7 (+5x2) (trucs lourds : 3d6+5) Attaque : +5 (+3x2) (sabre ou hache 2d6+3)

Défense : +0 Défense : +5

Sauvegarde : +3 Sauvegarde : +0

Particularités : Particularités :

Caractéristiques : For +5, Dex +2, Cons +3,

Sag -1, Int +0, Char -1

Caractéristiques : For +3, Dex +2, Cons +1,

Sag +0, Int +0, Char +0

Compétences : acrobaties +6, Escalade +6, Metier marin +3, Intimidation +4, Perception +1.

Compétences : acrobaties +6, Escalade

+6, Metier marin +3, Natation +4, Perception +1.

Atouts : Trolls, jeu de jambes, Combat 2 armes Atouts : A&A pro, Combat 2 armes, jeu de jambe