

Les Personnages, Description.

- **Glodith** : Petite trollillone très mignone et un poil impulsive. A tendance à jouer avec la nourriture.
- **Grundpa** : Troll nain mais costaud. Malheureusement trop honnête pour être poli, a tendance à aplatis les hostilités.
- **Jedeth** : Trolle gentille mais un peu folle. Soumise à des crises où elle se prend pour tout ou n'importe quoi.
- **Khéh** : Troll apprenti chaman, un peu picoleur... Beaucoup doute de sa vocation.
- **Kith** : Demi-Troll apprenti chaman, n'ayant jamais vu du danger nulle part, mais encore vivant. Plutôt sage pour un troll (même demi).
- **Sexpis** : Petit Trollillon très mignon qui aime se montrer et être regardé. Parfois un peu exaspérant.

Petite annonce, par l'auteur.

Ne cherchez pas les backgrounds : C'est inutile, il n'y en a pas. Faites-vous une idée de votre troll en fonction de ses atouts, compétences, citations, jurons, travers... Bref, la feuille de perso. ☺

Petite Introduction, par Pethitin.

(Pour ceux qui ne connaissent absolument pas Troy, n'hésitez pas à poser des questions sur ce que vous allez lire. Par ailleurs, le monde de Troy est un monde médiéval-fantastique burlesque et parodique. Pour le reste, vous aurez une meilleure idée en lisant ce qui suit, bien que cela soit orienté connaissance des personnages.)

Vous êtes un Troll de Troy. C'est à dire que vous êtes à la fois le plus grand prédateur cette planète appelée Troy et l'être le plus civilisé. Vos épaules larges et poilues sont tout à fait adaptées pour porter cette lourde croix. Votre ethnie partage la suprémacie sur le monde de Troy avec les humains, qui sont peureux et fourbes, pas plus solide qu'un schfroumpt, mais aidé par des pouvoirs aussi souvent étrange que ridicule que effrayant. Tout le monde a vu le pauvre Khapih se faire nettoyé par l'un des plus terrifiants pouvoirs des humains, le rendant si ridicule que ses mouches se sont enfuies (l'une d'elles a même eu une attaque, c'est dire si les humains ne respectent rien !)

Un Troll comme vous est fier de ses mouches, et déteste donc l'ennemi ancestral des mouches (non pas les araignées) : l'eau. Pire, l'eau vous fait une peur bleue.

Vous passez votre temps à rire au village avec vos amis trolls, à chasser toute

les formes de vie que supporte Troy, humains inclus bien que leur chasse est quelque peu plus périlleuse (du fait de leur pouvoir), et vous ne craignez rien (oui, je sais, j'ai dit aussi que vous craignez l'eau. Un bon point pour ceux qui ont suivi : Vous ne craignez donc rien, sauf l'eau). Vous supportez n'importe quelle nourriture, bien que la viande soit quand même mieux adaptée à votre régime alimentaire, et que mis à part Gnondpom, un troll de Phalompe qui, dit-on, ait eu une période de perdition dans sa jeunesse où il s'est mis à aimer les choux, vous détestez les légumes.

Bref, un troll de Troy est une bestiole ressemblant à un humain mais avec plus de poils, et des dents un peu plus pointues, et particulièrement féroce. Il est aussi important de savoir que certains humains ont la possibilité d'enchanter un troll : c'est à dire le rendre docile et obéissant à toute requête de son maître. Ces humains sont communément appelés "Sage d'Eckmül". Eckmül serait une grande ville humaine près de la mer. Vous vous habitez dans le village de Chomp, dans la forêt, non loin d'un autre célèbre village troll appelé Phalompe.

Les Compétences.

- **Acrobaties** : pour sauter et faire d'autres acrobaties
- **Bluff** : pour mentir (Contré par Psychologie)
- **Concentration** : Pour se concentrer (ex : pouvoir magique, faire fonctionner une potion, pisser sur commande...)
- **Connaissances** : apporte la connaissance des domaines cités
- **Déguisement** : pour se déguiser (contré par Perception)
- **Diplomatie** : pour convaincre (sans mentir)
- **Discrétion** : pour ne pas se faire remarquer (contrer par Perception)
- **Dressage** : pour se faire obéir des animaux
- **Equitation** : pour monter sur le dos d'un animal
- **Escalade** : 1^{er} jet raté = rien, 2^{ème} jet raté = chute.
- **Escamotage** : pour voler discrètement (contré par Perception)
- **Evasion** : pour se libérer de liens et passer dans des passages étroits
- **Fouille** : pour trouver les secrets d'une pièce
- **Intimidation** : pour convaincre les gens (contré par Sauvegarde)
- **Métier** : permet d'exercer un métier
- **Natation** : pour nager (argh...)
- **Perception** : pour percevoir un son, un bruit, un détail dans une pièce.
- **Psychologie** : Pour découvrir les imposteurs et les menteurs
- **Renseignement** : pour trouver facilement des infos
- **Survie** : pour survivre en milieu hostile (tout dépend de la définition de milieu hostile...)

Quelques points de règles.

Système D20 : Les règles de Lanfeust sont totalement basiques. Pour les connaisseurs, le système de jeu est tiré de D3.5 et simplifié au maximum. Il en résulte des choses qui pour les puristes, seront totalement illogiques, et pour les nouveaux joueurs, facile d'utilisation. Personnellement je dirais que si vous cherchez du réalisme par les dés, passez votre chemin. Si vous voulez du fun, trouvez un bon Conteur et lancez-vous dans Lanfeust.

Concrètement, le système de Lanfeust utilise des dés 20 faces (D20) et des D6 (au lieu des D20, D12, D8, D4 du système dont il est issu). Un jet de compétence/caractéristique, c'est lancer un D20 et ajouter la compétence/caractéristique voulu, on compare à une difficulté donnée par le MJ, si c'est supérieur ou égale, c'est réussi. Les D6 sont utilisés pour calculer les dommages subit par les joueurs.

Lanfeust intègre aussi des règles étranges pour que les joueurs puissent emmerder le Conteur... Ce sont les Krâsses, Koudputts et Bluff. Je ne parlerais pas du Pantomime.

Krâsses : Les dés de Krâsses (DK) sont des D6 dont on ne s'occupe que de la face portant un 6. Les autres ont une valeur nulle. Les joueurs disposent d'une réserve de Krâsse, c'est à dire un certain nombre de DK dans laquelle ils peuvent ponctionner pour améliorer leurs jets. Concrètement, un joueur peut prélever un nombre n de DK dans la réserve, et les lance en même temps que son D20. Tout les 6 obtenus sur les DK viendront s'ajouter au résultat, augmentant les chances de réussite. Dans le cas d'une attaque, ils viennent en plus s'ajouter aux dommages. Si l'action est réussie grâce à des DK, il est d'usage de raconter l'exploit que vient de faire son personnage pour se sortir d'un mauvais pas, ou de quelques circonstances.

La réserve de Krâsse vient se remplir quand le conteur utilise des Krâsses contre les joueurs, sachant que sa réserve est illimitée. On met les krâsses utilisés par le conteur dans la réserve de Krâsse des joueurs.

Exemple :

Krâsses du Conteur : Le méchant Khriss, un camarade de Grundpa se moque de la taille de ce dernier. Et commence à lasticoter gentiment, et forcément, le petit Thomas qui joue Grundpa s'énerve. Il saisit son fémur de pétaure et s'approche du second rôle en grommelant. Khriss, qui sait très bien que Grundpa est plus costaud que lui, décide de s'enfuir. Le petit Thomas, évidemment décide de poursuivre le faquin. Le Conteur annonce qu'il devra réussir un jet d'Acrobaties en Opposition (c'est à dire contre le jet de Khriss, le plus haut score gagne). Comme le Conteur est un peu taquin, il décide fortuitement de faire une Krâsse de 4dK, soyons fous, et les jeux se font. Thomas fait 16

sur le d20 et ajoute ses +12 correspondant à Acrobaties de Grundpa. Cela fait 28, ce qui est un score tout à fait honorable (même très fort). Khriss n'a que +7 en acrobaties, et le Conteur fait un malheureux 10 sur le d20. Mais ce serait sans compter les dK : il réussit à avoir 6 sur trois d'entre eux ! Triple Krâsse !! ce qui fait 10+7+3x6 = 35 !!! Enorme ! Thomas a perdu, mais le Conteur ayant utilisé des dK annonce : " Tu cours drôlement vite et arrive bientôt sur les talons du pauvre Khriss. Malheureusement, Glodith a encore laissé traîner son Poulipounours et tu trébuche dessus, la face en plein dans une bouse de gramouche. Quand tu te relèves, Khriss est déjà hors de portée " Les 4 dK utilisés par le conteur sont intégrés à la réserve des joueurs

Krâsses du joueur : Mais ce n'est pas terminé... Le petit Thomas n'a pas dit son dernier mot : il demande plein d'espoir au conteur si Khriss est trop loin pour lui lancer son fémur de pétaure à la face. Le conteur, qui est profondément miséricordieux, acquiesce, sous réserve que Thomas réussisse un jet d'Attaque difficulté 25, et qu'il accepte de voir ses dommages réduits d'un D6. Le joueur accepte, mais fait une Krâsse en prenant les 4 dK de la réserve ! Le salopiot ! Il fait son jet, le réussit, et fait une Quadruple Krâsse !! (hautement improbable : 1 chance sur 1296) c'est à dire qu'il ajoute 24 à son résultat (d'où la réussite, nottament), et à ses dommages !! Il jette ses dommages et fait 8 avec 2D6, à quoi il ajoute 8 (sa force) et 24 (les dK) ce qui fait 40 de dommages... Le petit Thomas fait un sourire radieux et annonce : " Grundpa vise trop haut, et trop fort. Le Fémur va se ficher dans le tronc d'un arbre... Cela crée une fissure qui s'étend si bien qu'une immense branche tombe de l'arbre juste au moment où Khriss passe dessous..." Le conteur éclate de rire (il n'aimait pas ce second rôle) et annonce qu'il a été complètement aplati et refroidi.

Contre-Krâsses : Lorsque le Conteur ou un joueur fait une tentative de Krâsse, la partie adverse peut faire une contre-Krâsse : il s'agit d'ajouter un nombre quelconque de dK à la Krâsse en question, qui sera alors lancée seulement après les D20. Ensuite, les deux joueurs lancent leur D20 et le plus grand résultat remporte les DK pour améliorer son jet. Il les lance donc et ajoute les 6 à son résultat. C'est tout. Faire une contre-Krâsse c'est donc faire confiance au hasard.

Koudpütts : Chaque joueur dispose, lors d'une aventure d'un **Koudpütt**. Il a le droit de faire échouer un jet de dés, quel qu'il soit. Vous pouvez donc faire rater un autre joueur, ou bien un des seconds rôles du conteur. La seule limite est qu'il doit s'agir d'une action résolue par les dés. Le Conteur a le droit de veto sur les **Koudpütt**, mais il doit alors verser dans la réserve de Krâsses autant de dK qu'il y a de joueur à la table. La tradition veut qu'on annonce un **Koudpütt** en s'exclamant "Koudpütt" tout en fermant le poing pouce vers le bas, et en arborant un sourire sadique (prenez exemple sur le conteur, si vous ne savez pas ce que c'est ☹)