

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

Scénario pour le Festival de l'œil Glauque, 2<sup>ème</sup> édition.

Pour 4 à 6 joueurs, personnage pré tirés.  
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.

- **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 aplatir 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.

## Introduction

Les PJ sont tous convoqués dans la maison du chef Píkha, 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 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, le fait que Kith et Kh'eh soient les apprentis de Khass, 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 problème c'est qu'à priori les Pjs ne savent pas où on trouve l'abominable Troll des neiges. Enfin, si, Kith sait qu'on le trouve quelque part dans les montagnes du Haut Darshan. 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 contentent 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 réservée, et apeurée.

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 utilisés 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 débarrassent 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 demanderont de les suivre à la caserne, où ils seront emprisonnés. Si ils ne tentent rien, on les immobilisera pour les enchainer. 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, enchainés. Fin du scénario. Non, je déconne. Par bonheur, les trolls seront vendus enchainés à un marchand d'esclaves 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 pirates, mais de toute façon, on ne vous posera pas la question.

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

### Les Trolls ont été enchainés :

Ils sont accompagnés par un sage d'Eckmül (celui qui a pour charge de les réenchainer 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 costauds. 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 désenchainer (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. À 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 fini 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 étripier 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 refermée, 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 explorer 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 sont 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 possibilités, 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'autre 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 Gignantesque.

Une fois le travail réalisé, on leur confiera un guide qui les conduira à une grotte qu'il appelle la caverne de Shar, 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'autre tant cherchée...

## Epilogue

L'Abominable Troll des neiges devrait leur faire bon accueil s'il lui en laisse le temps, après avoir essayé de leur faire peur. Il prêterait de bonne grâce quelques-uns de ses poils et les PJ pourraient 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...

### Second Rôles

#### Sage Clothaire

**Niveau :** 3  
**PV :** 19  
**PE :** 28  
**Attaque :** +5 (Bâton de marche : 1d6)  
**Défense :** +8  
**Sauvegarde :** +8  
**Particularités :** Veux enchanter un chaman Troll...  
**Caractéristiques :** For +0, Dex +1, Cons +3, Sag +2, Int +5, Char +4  
**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.  
**Atouts :** Sage d'Eckmul, Réserves d'Energie x2  
**Travers :** Trop sûr de lui.

#### Capitaine Khar

**Niveau :** 5  
**PV** (cuir troll -4 deg) : 50  
**PE :** 14  
**Attaque :** +12 (+10x2) (Gros Cimeterres 3d6+6)  
**Défense :** +4  
**Sauvegarde :** +10  
**Particularités :** possède une main en métal  
**Caractéristiques :** For +6, Dex +4, Cons +4, Sag +1, Int +1, Char +0  
**Compétences :** acrobaties +15, Fouille +7, Métier(marin) +10, Intimidation +11, Perception +7.  
**Atouts :** Troll, combat à deux armes, enchaînement.  
**Travers :**

#### Nakariri, Guide Darshanide.

**Niveau :** 4  
**PV :** 45  
**PE :** 8  
**Attaque :** +6 (petit sabre : 1d6+2)  
**Défense :** +11  
**Sauvegarde :** +9  
**Particularités :** gagne sa vie en pillant les victimes d'avalanches.  
**Caractéristiques :** For +2, Dex +1, Cons +5, Sag +0, Int +4, Char +3  
**Compétences :** La Flemme... Celles que vous voulez...  
**Atouts :** Chouchou d'un dieu : sung-Nalk l'imprévisible, jeu de jambes x2  
**Travers :** Grippe-sou

#### Capitaine Darvadork

**Niveau :** 5  
**PV** (cuir troll -4 deg) : 50  
**PE :** 14  
**Attaque :** +11 (Espadon 3d6+5)  
**Défense :** +7  
**Sauvegarde :** +10  
**Particularités :** porte un masque noir pour cacher son visage  
**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.  
**Atouts :** Troll, Enchaînement, Jeux de jambes  
**Travers :**



## Têtes à Claques

### Paysans

**Niveau :** 1  
**PV :** 5  
**PE :** 5  
**Attaque :** +2 (Pieds, mains, etc 1d6)  
**Défense :** +2  
**Sauvegarde :** +1  
**Particularités :** Autour d'eckmul, possède des pouvoirs particulier.  
**Caractéristiques :** For +1, Dex +1, Cons +0, Sag +0, Int +0, Char +0  
**Compétences :**  
**Atouts :** parfois un pouvoir magique

### Gardes/Bushis

**Niveau :** 2  
**PV (armure -4 deg) :** 14  
**PE :** 6  
**Attaque :** +5 (masse épée ou katana 2d6+4)  
**Défense :** +3 (bouclier)  
**Sauvegarde :** +3  
**Particularités :** Autour d'eckmul, possède des pouvoirs particulier.  
**Caractéristiques :** For +2, Dex +1, Cons +2, Sag +0, Int +0, Char +0  
**Compétences :** acrobaties +0 (cause armure), Equitation +3, Intimidation +2, Perception +3.  
**Atouts :** Spécialisation, Armes et armures de pros

### Sages d'Eckmul

**Niveau :** 3  
**PV :** 12  
**PE :** 5  
**Attaque :** +3 (Pieds, mains, etc 1d6)  
**Défense :** +0  
**Sauvegarde :** +3  
**Particularités :** Autour d'eckmul, possède des pouvoirs particulier.  
**Caractéristiques :** For +0, Dex +0, Cons +0, Sag +3, Int +3, Char +0  
**Compétences :** concentration +7  
**Atouts :** Sage d'Eckmül

### Moine Darshanide

**Niveau :** 3  
**PV :** 23  
**PE :** 6  
**Attaque :** +5 (masse épée ou katana 2d6+4)  
**Défense :** +5 (bouclier)  
**Sauvegarde :** +2  
**Particularités :**  
**Caractéristiques :** For +1, Dex +2, Cons +1, Sag +1, Int +1, Char +0  
**Compétences :** acrobaties +6, Intimidation +2, Perception +3.  
**Atouts :** Arts martiaux.

### Pirates demi-troll

**Niveau :** 5  
**PV :** 45  
**PE :** 3  
**Attaque :** +7 (+5x2) (trucs lourds : 3d6+5)  
**Défense :** +0  
**Sauvegarde :** +3  
**Particularités :**  
**Caractéristiques :** For +5, Dex +2, Cons +3, Sag -1, Int +0, Char -1  
**Compétences :** acrobaties +6, Escalade +6, Métier marin +3, Intimidation +4, Perception +1.  
**Atouts :** Trolls, jeu de jambes, Combat 2 armes

### Pirates humains

**Niveau :** 3  
**PV :** 23  
**PE :** 7  
**Attaque :** +5 (+3x2) (sabre ou hache 2d6+3)  
**Défense :** +5  
**Sauvegarde :** +0  
**Particularités :**  
**Caractéristiques :** For +3, Dex +2, Cons +1, Sag +0, Int +0, Char +0  
**Compétences :** acrobaties +6, Escalade +6, Métier marin +3, Natation +4, Perception +1.  
**Atouts :** A&A pro, Combat 2armes, jeu de jambe

