

Les trolls affamés

Mission-express par POC pour JDR Naeulbeuk (extension SOLDATS), pour 2 à 5 soldats de n'importe quel niveau (3 possibilités, voir plus loin). Comptez entre 2 et 4 heures de jeu, selon que vous ajoutez ou non des interactions et des moments de fun sur le fortin.

Vous aurez besoin de : un plan de Tulamor car cette mission est située dans cette ville. Pour connaître un peu mieux la ville, vous pouvez potasser le document « Tulamor description MJ ». Si jamais vos soldats sont sur une autre garnison dans une autre ville, ce n'est pas vraiment un problème... Il faudra juste changer le nom de la rue et le nom de la fabrique de saucisses sèches.

Mission

Ce n'est pas vraiment un scénario ici car il n'y a vraiment pas de mystères — il s'agit juste d'un exemple de mission rapide pour l'extension soldats. Des trolls envahissent la ville, il faut la défendre de manière intelligente et surtout éviter que des citoyens soient blessés.

En définitive, les trolls sont affamés et ce qui les intéresse surtout, c'est de s'emparer d'un stock de saucisses sèches à la fabrique « Croq'Lacuisse » (23). Ils viennent donc avec deux grands sacs.

Contexte

Des chasseurs ou paysans de la région arrivent au poste nord : ils signalent que deux trolls (ou plus) se dirigent vers le nord de la ville. On ne sait pas trop ce qu'ils veulent mais ils se déplacent rapidement et les monstres seront sans doute sur le pont du Nord dans moins de quinze minutes !

En route, soldats, nous devons défendre la ville !

Roleplay et fun chez les soldats

Quand vous jouez l'extension soldats, vous pouvez toujours commencer par quelques moments roleplay en démarrant la partie sur la base, le fortin ou la caserne (ainsi que nous l'a enseigné maître Licoy). Le fortin de Tulamor (15), dont le plan détaillé est joint au scénario, est situé au nord-est de la ville. Il comprend plusieurs bâtiments qui permettent de mettre en place diverses situations. Le responsable en poste est le **clipitain Marzol**. Parfois, il reçoit la visite du **Commandant Barnago**.

Note du MJ : je vous livre quelques astuces, certaines provenant des scénars de Licoy, à prendre en compte surtout si vous faites une partie d'initiation, car ces propositions vous permettent d'introduire le système de jeu et de combat en douceur avant d'envoyer vos soldats en mission. Les militaires confinés à la base peuvent avoir plusieurs activités : concours de bras-de-fer au foyer contre les hommes d'une unité concurrente (épreuves FO), entraînement à l'arme en bois (vous simulez un combat mais les blessures ne comptent pas), interrogatoire d'un prisonnier (CHA, AD), exercice de défilé (AD), parcours du combattant (AD, FO), discours de motivation de l'officier (CHA), confrontation avec un soldat hors de contrôle qui pète les plombs (COU), dressage d'un cheval rétif (INT, CHA) et pourquoi pas des tâches ménagères obligatoires comme le ménage ou l'entretien des écuries (AD, INT). « Nettoyez-moi toutes les feuilles mortes sur la place d'armes, et plus vite que ça ! ».

Perception de matériel

Quand vous envoyez vos soldats en mission, vous pouvez leur confier une liste de matériel à percevoir au magasin (potions, armes alchimiques, flèches spéciales, arme à poudre, canon, etc.) en fonction de leur niveau et de leur mérite. Consultez le tableau « Équipement des soldats » pour en savoir plus sur ces possibilités !

Alerte !

Je propose deux possibilités pour déclencher cette alerte :

- Les soldats sont au fortin et se livrent à une activité militaire quelconque : ils entendent la cloche d'alerte et le Clipitain Marzol choisit d'envoyer le groupe de PJs en renfort au poste de garde nord : ils devront donc se hâter de percevoir leur matériel et courir jusqu'à la zone d'attaque — là ils arrivent alors que des recrues (voir plus bas) sont déjà aux prises avec l'un des trolls, le reste des ennemis pouvant arriver juste après ou au milieu du combat (surprise !)
- Les PJs sont déjà en charge de la surveillance du poste nord, des paysans ou chasseurs arrivent en panique et quelques minutes après, les trolls débarquent dans la rue en terrorisant la population — là encore ils ne sont pas obligés d'arriver tous en même temps... et ils créeront donc deux fois la surprise

Positionnement des trolls

Le plan poste-nord-Tulamor vous propose une vue du secteur si vous voulez utiliser une *carte de combat*, avec surtout le point central du scénario : le bâtiment principal de la fabrique de saucisses sèches !

Les trolls (de 2 à 4, selon vos envies et le niveau de votre équipe) vont arriver par n'importe quel trou entre les bâtiments, depuis le Nord. Vous pouvez les faire débarquer tous en même temps, ou encore plus difficile, par deux points d'accès ! Les soldats devront alors réagir en temps réel pour créer deux équipes.

Objectif des trolls : ils vont essayer de balayer les soldats pour se frayer un chemin jusqu'à la fabrique, s'emparer d'un stock de saucisses et repartir. Comme ils sont stupides et féroces, ils peuvent attaquer à vue la population et vous pouvez jouer là-dessus pour créer de la tension.

Objectif des soldats : stopper et tuer les trolls ! On ne négocie pas avec les terroristes charcutiers.

Équipe de PJs

L'avantage de l'extension soldats, c'est que vous pouvez faire jouer des groupes très réduits (et même un seul joueur) et proposer en renfort des recrues du fort ou du poste de garde. Le MJ devra alors jouer les recrues, qui obéiront soit à un officier présent sur place, soit à un PJ s'il est lui-même officier. Dans ce cas les PJs joueront leur part de l'action de toute façon, et potentiellement pourront également diriger des PNJs, ce qui leur donnera un rôle double et des responsabilités.

Je conseille de n'ajouter que des recrues de bas niveau, ainsi les PJs seront toujours à leur avantage (voir le tableau des recrues potentielles en attachement). Vous pouvez alors étudier la force des ennemis en fonction du pool de personnages dont vous disposez.

Puissance des trolls

Vous avez plusieurs choix et je propose donc trois niveaux de force pour les trolls (voir page suivante). Vous pouvez donc, au choix, prévoir de 3 à 6 trolls « bas niveau » pour un groupe de niveau intermédiaire, ou carrément balancer un seul troll très fort pour des bas niveaux (il fera donc très mal en blessant et pourra commencer directement par mettre hors de combat une recrue histoire de montrer le côté dangereux du monstre).

Fin de mission

Si les soldats tuent les trolls, vous pouvez préparer un speech du Clipitain Marzol sur la place d'armes. Attribuez des XP en fonction du niveau de vos soldats ainsi qu'une prime exceptionnelle allant de 50 à 200 P.O. Et n'oubliez pas les récompenses militaires en cas d'acte de bravoure remarquable ! Le directeur de la fabrique peut également allouer une prime spéciale pour avoir sauvé son commerce.

RENCONTRES : Niveau 1-3 : trolls sauvages

TROLL DE BASE — Résistance magie : 10

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8	6	45	2	2D+2 (contondants)	20	22

TROLL BERSERK AFFAMÉ

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	7	45	2	2D+5 (contondants)	20	40

Déstabilisation : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche), le troll a une chance de mettre un héros au sol s'il réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros peut résister en réussissant une épreuve FO-2, sinon il se retrouve au sol pour 3 assauts.

RENCONTRES : Niveau 4-6 : trolls sauvages et aguerris !

JEUNE TROLL AGUERRI 1 — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	6	50	4	2D+2 (contondants)	18	30

JEUNE TROLL AGUERRI 2 — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	7	60	4	2D+3 (contondants)	18	38

VIEUX TROLL AGUERRI — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	70	5	2D+5 (contondants)	18	60

Déstabilisation : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche), le troll a une chance de mettre un héros au sol s'il réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros peut résister en réussissant une épreuve FO-4, sinon il se retrouve au sol pour 3 assauts. S'il se fait attaquer au sol, il subira +3 aux dégâts chaque fois qu'il est touché.

RENCONTRES : Niveau 6+ : trolls géants balaises

TROLL GEANT BALAISE — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	6	75	6	3D+6 (contondants)	20	80

Allonge : les attaques du monstre peuvent toucher deux cibles si elles lui font face — la cible secondaire ne prendra que la moitié des dégâts cependant (et elle peut esquiver)

Déstabilisation : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche), le troll mettra automatiquement un héros au sol s'il réussit une attaque. Dans ce cas, le héros au sol perdra 3 assauts. S'il se fait attaquer au sol, le héros subira +3 aux dégâts chaque fois qu'il est touché.

Puissance : critiques sur 1, 2 ou 3. Pour réussir une PARADE contre l'attaque dévastatrice du troll, il faut aussi réussir une épreuve de FO et tester la résistance de son arme, à chaque coup (ou sinon, comptez PRD-5)

Balayage : Quand le troll est entouré par deux ennemis ou plus, il peut décider de balayer tout le monde d'un grand coup de gourdin (épreuve AT). Les cibles seront touchées pour 2D+2 P.I. seulement, mais devront réussir une épreuve AD (esquive) ou se retrouver au sol pour 3 assauts.