

## JDR Naheulbeuk : Compte-rendu du scénario « Trollball ».

### 1. Les aventuriers.

Après maintes aventures et missions réussies avec brio, c'est le retour de la compagnie des Glandeurs de la Glandebruine, dont les effectifs ont été disons, modifiés...

En effet, le précédent PNJ qui accompagnait le groupe est subitement décédé par noyade suite à une maladresse critique du Ranger. Tiens, parlons-en de ce boulet :

**Darke Vaderth**, ranger de niveau 3, particulièrement (mal) adroit à l'épée, avec un fichu caractère, et qui a causé le décès définitif du nain Galadür, qui venait pourtant de passer niveau 2 (eh oui, c'est bien dommage mais c'est comme ça !). Il s'entend bien avec son camarade même si celui-ci n'est pas toujours sympa avec lui. Malgré tout, c'est un fier combattant à l'épée puissante et à l'armure efficace.

Et aussi :

**Gregorsz**, voleur de niveau 4, adroit, précis à l'attaque et possesseur d'une dague Durandil ! Il adore chouraver : il vole tout, tout le temps et partout... Malgré son intelligence relative, il est le vrai chef du groupe (autoproclamé au début, mais bon...) et c'est lui qui prend toutes les décisions importantes. Il possède un réel sens tactique mais Gregorsz a aussi la fâcheuse manie de voler les richesses du Ranger puis de les lui revendre, ce qui explique pourquoi il est plus riche que lui.

### 2. La rencontre.

Ah, les tavernes...Il y fait bon boire, bon manger et même bon vomir dans certains cas extrêmes...Les aventuriers se prélassent dans la petite auberge de Nerok, ville côtière où ils sont devenus de véritables héros (cf. scénario « Pêche à la sirène »), lorsqu'ils entendent un véritable raffut venant de la table d'à côté, celle où des types louches jouent aux dés.

- Tu triches ! Et saches bien une chose, on n'aime pas les tricheurs ici... .

- Ce n'est pas vrai, je ne triche absolument pas, ach ! Et puis, qu'est ce qui vous fait dire que je triche ?

Gregorsz tente de s'interposer pour calmer ce drôle de bonhomme qui triche (il a lancé 6 dés au lieu de 2...) mais remarque que l'individu lui a mis son sabre sous la gorge.

Gregorsz : - Eh, fais attention aux Glandeurs de la Glandebruine si tu ne veux pas avoir de problèmes !

Le type : -Mais qui êtes-vous, en fait ? Je ne vous connais pas.

Gregorsz : -Je suis Gregorsz, voleur de niveau 4. Ca en jette ! Et lui, il s'appelle Darke Vaderth, ranger de niveau 3. Polyvalent, tu parles, il ne sait même pas nager...

Le type déclare s'appeler Fondrek et exercer la très sympathique profession d'assassin. Il a reçu le « Accent award » de Waldorg, ce qui peut expliquer sa prononciation très germanique.

Mais en sortant, le type se frite avec le videur de la taverne qui l'assomme ainsi que les Glandeurs de la Glandebruine.

Le matin, tout ce petit monde se réveille avec une bosse sur le crâne dans les cachots du château de Nerok. Ce qui rappelle des mauvais souvenirs aux aventuriers. Le maire arrive et accepte de les relâcher pour 25 PO. Ensuite de quoi le ranger et le voleur acceptent de faire entrer Fondrek dans la compagnie. Et finalement, ils partent vers la grande ville la plus proche de Nerok : Glargh...

### 3. Glargh.

Le premier jour de voyage, les aventuriers marchent pendant 12 km avant d'apercevoir une créature minable qui leur lance des shurikens : un goblin ninja !!! Il sera occis avant d'avoir pu attaquer (tant pis pour lui, de

toute façon). Lors de la pause qui suivit cette baston, Darke Vaderth a retrouvé dans ses affaires la peluche de Galadür qui fait « huaaa » quand on appuie dessus. Mais le lendemain, il fait très chaud, trop pour les aventuriers, qui marchent moins vite et arrivent à seulement 3 km de Glargh, dont ils apercevront les portes. Heureusement, tous les aventuriers ont ensuite réussi une épreuve de courage qui leur a permis de finalement arriver dans l'ancienne capitale de la Terre de Fangh. Après un rapide coup d'œil sur la carte, les Glandeurs décident d'aller dans une auberge de l'avenue de la merguez maudite.

Ils y arrivent dans la soirée et ont la mauvaise surprise de remarquer que le barman est schizophrène... Après un pichet de bon vin et une nuit dans un dortoir, Gregorsz, Darke Vaderth et Fondrek se réveillent et demandent au barman un conseil quant à une éventuelle mission. Dans un moment de lucidité, celui-ci répond qu'ils peuvent aller faire un tour au stade ou (après un changement de personnalité = méchant) qu'ils peuvent servir le chaos avec Khornettoh ou Tzinntch (rire démoniaque). Evidemment, les aventuriers choisissent la première solution et arrivent au stade où ils sont reçus par Kash Alot, le directeur de la FFT (Fédération Fanghienne de Trollball). Il explique le problème et leur dit également qu'il ne voit pas l'intérêt de garder un troll en captivité, même si il a entendu parler d'un troll qui criait « Shlaguevuk » pour effrayer les touristes.

Ils vont enquêter mais Darke Vaderth fait tomber des pommes et des oranges d'un étalage juste au moment où le commerçant revient sur son cheval. Celui-ci ordonne au ranger de remettre tout en place avec une épreuve d'adresse, mais il se foire (fumble) et fait glisser une orange sous les pieds du cheval, qui s'énerve et fait tomber le pauvre marchand, qui décède en s'explosant le crâne contre les pavés de Glargh. Oups...d'autant plus qu'une vieille dame qui a aperçu toute la scène fait une crise cardiaque et s'effondre par terre. Ensuite, un badaud prend Darke Vaderth en combat singulier, mais l'inconscient est à mains nues. A la fin d'un combat violent, Darke Vaderth trucidé son assaillant même si le ranger avait fait tomber son épée à cause d'un échec critique (enfin, un de plus...). Il récupérera 12 PO sur le cadavre du pauvre type.

Les glandeurs font presque le tour entier de Glargh, passant par la rue Frappe et le square des elfes, théâtre d'une petite altercation verbale entre Gregorsz et un sylvain, outré par le fait que l'on puisse utiliser un troll pour faire du sport avec sa tête. Et à la fin, ils se retrouvent au square des chouettes clouées, devant le temple de Slanoush. Ils décident d'aller manger un ours à la bière mais celui-ci est servi avec de la Kanterbouref (cf. « les zombies de Mliuej »).

Donc pour eux, qui ont éliminé la menace des zombis, ce sera plutôt 2 saucissons. Mais ils entendent un type bizarre râler et proférer des insultes à volonté à leur égard, et la compagnie s'approche de sa table pour en apprendre plus à son sujet, et le font boire. Gregorsz lui vole 2 PO et remarque que le type a laissé tomber un parchemin qui explique que la LCET (ligue contre l'exploitation des trolls) et qui dit aussi que Graad Ubidh, le troll qui a été enlevé, est retenu près du marécage de l'éternelle agonie, avec une magicienne, probablement membre de la LCET.

#### **4. La mission.**

C'est donc en fin de journée que le groupe prend le chemin de ce lieu hostile et salissant et, après 5 km de marche :

-Eh, tu as vu Richard ? Des aventuriers. Et si ça se trouve, ils veulent passer sur notre pont. Tu penses qu'ils viennent pour le troll ? Oups...

Suite à cet aveu, Gregorsz lui vole 198 PO après un critique d'adresse et paye la taxe que les gardiens du pont réclamaient. La compagnie pose ses bagages dans une clairière non loin de la Forêt de Schlipak et se font attaquer par surprise par un groupe de 3 globzoules. Les Glandeurs ont directement l'avantage lors du combat et deux bestioles sont éliminées par des attaques critiques du ranger et de l'assassin, tandis que la troisième créature se tue elle-même...Le groupe s'en sort donc à peine éraflé. La deuxième journée de marche conduit les Glandeurs de la Glandebruine à suivre le fleuve Elibed jusqu'à la Fourche d'Antinuel, en traversant (sans s'arrêter donc) les villages de Ranuf et de Zoyek et ils recroisent les mêmes brigands sur le Pont d'Antinuel qui demandent cette fois 8 PO. Les aventuriers s'acquittent de la taxe et finissent par établir, sans le savoir, leur campement à moins d'un kilomètre des tentes des « méchants ». Une fois n'est pas coutume, ils instaurent un tour de garde et, lorsque c'est au tour de Fondrek, un barbare arrive et le prend en otage ! Les autres membres

du groupe arrivent et ils engagent le combat. Le barbare se fait assaillir par les lames des aventuriers, et décède lorsque l'assassin lui tranche un bras, même s'il était retenu par le bourrin.

Suite à ce combat, la compagnie entend un bruit rauque, comme si une créature hurlait depuis une caverne (mais il n'y a pas de cavernes dans le coin...), qui leur fait directement penser à un...troll ! Les aventuriers s'approchent de la première tente avec le **DEPLACEMENT SILENCIEUX**, et Fondrek aperçoit la magotte. L'assassin fait son boulot (compétence « **FRAPPER LACHEMENT** ») et porte un coup si puissant et précis dans le dos de la magicienne qu'elle s'évanouit. En fouillant un peu dans le campement, les Glandeurs se font détecter par le deuxième barbare...

Barbare : -Qu'est-ce que vous venez faire ici ?

Gregorsz : -On va te dépouiller...

Darke Vaderth : -...De tes points de vie !

Le combat s'engage et le bourrin ne peut que se défendre face aux aventuriers en furie, qui détruisent son armure et l'achèvent en deux temps, trois mouvements. Et puis...**Le Ranger gagne un niveau !** Darke Vaderth passe niveau 4, et arrive donc au même point que son ami voleur. « Shlaguevuk ». Le troll a faim, et même le bras du barbare que Darke Vaderth a tranché ne suffit pas à le calmer. Et malheureusement, Gregorsz choisit d'ouvrir sa cage grâce à la compétence **SERRURIER**. Ce qui fait que la grande bestiole attaque le groupe. Après un très long combat (10 assauts) et un grand nombre d'échecs critiques (deux pour Gregorsz et Darke Vaderth mais un seul pour Fondrek et le troll), mais aussi des coups, des éraflures et des coupures, le vilain est finalement exterminé par la fière compagnie des Glandeurs de la Glandebrouine (et puis ça fait des points d'expérience). Comme le trollball ne se joue qu'avec la tête des créatures, ils essayent tous de le décapiter. Mais ce n'est pas un franc succès, car Gregorsz se blesse très légèrement, et ses camarades n'y arrivent pas non plus. Après un petit moment d'inquiétude quant à la magicienne (qui n'était pas morte), Darke Vaderth décide d'aller l'achever. Et finalement, le ranger réussit également à couper la tête du troll. Et voilà, ça fait dix kilos en plus dans le sac du voleur. En arrivant près du pont d'Antinuel, les aventuriers remarquent que les brigands qui en gardaient l'entrée fuient, car les types qui tuent des trolls ne sont pas vraiment commodes... En fin de soirée, la compagnie arrive près de la ville de Zoyek, mais décident de ne pas y dormir car c'est la ville des mendiants et des elfes noirs... Ils s'installent donc à la belle étoile. Le lendemain, ils marchent encore et toujours et arrivent en fin d'après-midi à Glargh, où ils sont reçus au stade par Kash Alot. Ce dernier leur offre la récompense promise en échange du troll : 500 PO ! et pour finir, Gregorsz le remercie en lui dérobant 29 pièces d'or...

par **Valkhor**.