

Troll farceur et elfes farcis

PS : Pour chaque ville méconnue, inventez une ville qui possède les distinctions indiquées (si il y en a) , et, au moins 1 taverne.

Synopsis (à ne pas révéler aux joueurs) :

Les aventuriers débutent à Miluej, ville de la bière. Un troll du chaos (?) enlève des elfes dans les villages proches (enfin...pas trop non plus) pour les farcir, ils vont donc devoir résoudre cette affaire et tuer le troll (et bien sur, d'autres monstres ^^), mais ce ne sera pas si simple, le troll est farceur, et donnera du fil à retordre aux aventuriers ; pièges, ennemis, et recherche de l'antre du « troll farceur »...

Situation (pour les joueurs) :

Les aventuriers sont à Miluej, à l'auberge le « Temple de la bière », ils entendent des ragots passagers et l'érudit du groupe entend parler d'un « monstre qui enlève des elfes », les aventuriers, sont interpellés par les personnes qui discutaient et vont s'asseoir à leur table. Les deux personnes leur parle de ce monstre, et leur fait part de la quête en question. Ils les envoient au ils vont donc au poste de garde le plus proche, et sont conduit au château du seigneur qui leur fait part des informations qu'il possède :

-Le monstre est un troll qui à été repéré par un passant dans le bois de glandorn, 6 elfes ont disparu.

-Le troll mesurerait a peu près 6m de haut et serait apparemment un troll du chaos. Il est plus fort que ses semblables.

-Il est farceur. La récompense de prime est de : - 1000 Po par aventurier.

- Arc de Nilpomirtuflak, d'une valeur de 1000 Po, seulement pour Elfes, niv 5 requis, 2D+3, CHA+1, si utilisé par un homme : COU-4(il y a des petits lapins dessus)

LA QUÊTE :

Chapitre 1 : Escale à Plonku.

Les aventuriers sont envoyés a Plonku, (pour grapiller des infos) magnifique village au nom...ca se passe de commentaires...(Pour le MJ : dessiner un village de taille moyenne qui possède au moins un poste de garde, la taverne : Les 5 chiens borgnes

et un bazar.) Les aventuriers sont donc libres de visiter le village et d'aller boire un coup aux « 5 chiens borgnes », renommé pour son vin blanc : « le Beau de Plonku ».

Remarque : si ils veulent sortir du village, les gardes leur interdisent car ils construisent une enceinte autour du village, ils leur explique que demain ils pourront sortir (car c'est dimanche et que personne ne bosse). Ils dorment donc à l'auberge (ou pas). Ils s'endorment, et en pleine nuit, des voleurs leur vole 25% d'or chacun, si un était éveillé (le(s) mage(s) qui étudie(nt) par exemple), ils engageront un combat contre 7 voleurs, dont le chef qui est puissant, à ne pas sous estimé.

Sur le chef voleur, si ils cherchent bien, très bien(ils faut qu'ils le précisent, aidez les un peu quand même), ils trouveront un acte de propriété d'un donjon désaffecté situé près du lac de Zblouf, et une clé, (qui ouvre le coffre de la quête optionnelle « Une liche récalcitrante ! »). Le lendemain, ils sont réveillés par Narak, le tenancier des 5 chiens borgnes, qui leur annonce qu'un elfe à encore disparu, et leur explique qu'il à trouvé une pomme au plein milieu de la forêt ou il n'y a pas de pommiers, et que cette pomme à été trouvée sur tous les endroits ou ont disparu les elfes. Mais il n'y a presque aucune trace... Ils doivent donc rencontrer Ludovic, un pisteur renommé (le ranger du groupe ou le guerrier du groupe connaîtra son visage, si il n'y en a pas, allez au bureau des quêtes pour la photo) qui habite à Boladar. Les aventuriers peuvent donc faire quelques emplettes, avant de partir vers Boladar...

Chapitre 2 : A la recherche de Ludovic...

Le voyage (enfin si on peut appeler ça un voyage...) se déroule sans encombre, enfin, un petit groupe de gobelins ça fait pas de mal... Ils arrivent donc à Boladar, petit village tranquille, encore une fois, comme pour Plonku, dessinez un village de taille moyenne (pour les flemmards, ou, devrais-je dire, pour la plupart, décrivez la carte aux joueurs : Une taverne, la maison de Ludovic (ne leur dites pas ou elle est, qu'ils cherchent...), une armurerie et « A la flèche tendue », boutique pour archer. Ils peuvent donc faire des achats, ils peuvent demander des informations sur Ludovic, ou est ce qu'il habite, l'avez-vous vu récemmentetc. Ils leur répondront que personne ne l'a vu au village, et que cela fait une semaine. Ils sauront tout de même ou est-ce qu'il habite, si ils vont voir le jour, la porte est fermée, elle n'a pas de serrure (la magie ne peut rien faire contre cette porte, elle est enchantée). Si ils essaient de l'enfoncer, épreuve FO-7 (c'est une porte massive) Note : Ils n'ont qu'un essai, si ils veulent réessayer, expliquer leur, que, des gardes viendront les arrêter, si ils persistent et que leur intention et de bastonner les gardes, laisser les faire, ils iront en prison (99 gardes venant de Miluej et des villages alentours, ça fait

mal...) pendant 3 jours, perdront 25% de leur or, et quelques objets (les gardes leur prennent sans jamais leur rendre). Bon, si ils cassent la porte, ce qui est possible, mais bon... Ils verront une lumière qui les renverront dans la taverne « Aux buveurs naïfs », vers 2h du matin. Si ils retournent à la maison de Ludovic, la lumière est allumée, et la porte est entrouverte (elle a été réparée), et verront un homme trapu, qui, a un bâton dans la main. C'est Nikaro, mage de la Terre de niveau 6. L'intérieur est ravagé, et, des documents volent un peu de partout. Le combat s'engage, il est puissant, à ne pas négliger, si ils le battent, avant de mourir il disparaîtra en lançant un : « Je reviendrais ! ». Ils peuvent donc fouiller la maison, ils trouveront :

- Le livre « Envie de pister, par Trottesentier »
- Le livre « Le pistage, c'est magique ! Par Ludovic » (épreuve pistage +2)
- La bague de Louis le Chauvet, COU+1, CHA-1, FO+3 (Valeur ... ? objet unique)
- Un parchemin magique : sort de Terre : Pétrification, niv 6 (1 charge)

Ils trouveront également une lettre adressée à Nikaro :

A Nikaro Tepa mage de la Terre niveau 6,

Ludovic Toire, pisteur de grande renommée, n'est plus à Boladar, il est allé vers Yakk, rencontrer son vieil ami, Jean Aidelachance, le ranger veinard... Vous avez pour but de le traquer et de lui voler le « grimoire des lignes floues », on ne sait pas par quelle chance, il est tombé entre ses mains, il l'a sûrement caché quelque part en terre de Fangh par l'intermédiaire de Max Imale, votre rival, trouver le, trouvez le grimoire...la prophétie va bientôt se réaliser...vous savez ce que vous avez à faire...

PS : Vous pouvez utiliser son logis, il possède une boule de clairvoyance.

Sam efemale, haut conseil des trolls éborgnés.

Les aventuriers auront tout le temps pour y réfléchir. Ils ont cependant une mission à remplir. Ils doivent donc aller à Yakk. Ils peuvent faire un tour dans les boutiques du coin (surtout « A la flèche tendue » !) Quels dangers guettent nos aventuriers ?

Quel rapport avec le troll farceur ?

Chapitre 3 : Yakk, village charmant, quoiqu'un peu louche...

Bienvenue à Yakk, village charmant, de taille moyenne, très près du bois de Glandorn, les aventuriers sont ici, pour trouver (pour de vrai cette fois !) Ludovic Toire, grand pisteur reconnu. Ils ont eu une petit accrochage avec Nikaro, mais rien de grave ! Yakk est réputée pour ses écuries (en particulier « Aux palefreniers d'ivoire »). Ludovic serait ici pour voir son ami Jean Aidelachance...Il faut donc fouiller le village ! Si ils réfléchissent bien, l'ami de Ludovic est veinard, ce qui laisse à penser qu'ils pourraient se trouver dans des maisons où des tavernes de luxe. Ils sont dans la taverne « Les huit bouteilles d'huile ». Ils engagent donc la conversation en leur parlant de la quête, Ludovic acceptera leur marché, mais, ils auront une dette envers lui. Ils s'apprêtaient à sortir, quand soudain, Jean Aidelachance, tombe de sa chaise et des bulles sortent de sa bouche. Il à été empoisonné. Si il y a un assassin dans le groupe, il peut tenter une épreuve d'INT-2 pour identifier le poison. Si il réussit, il reconnaitra un poison très peu répandu : Le Sylfadraine. Un poison qu'on ne trouve que dans les grottes d'Ahokd. Le tueur doit venir de là...(Quête optionnelle : « Les bandits d'Ahokd ») Mais bon, pour le moment ils doivent aller sur les lieux de l'enlèvement du dernier elfe ! Ils sortent, quand un mec en pagne les interpelle et leur fonce dessus, un combat s'engage : c'est un barbare des plaines Kwzprtt (voir table des rencontres). Une fois qu'ils l'auront tué (c'était un fou furieux), ils trouveront un mot écrit en runes de lifounialpi (runes qui ont été inventées par les nilopuits, elfes de la tribu de Tvkggh).

-Si une personne à la compétence « runes bizarres » épreuve INT-3 (c'est dur à comprendre), ils découvriront ce message : « Je vous retrouverai, aventuriers, ce n'est pas fini, et vous comprendrez ce que sont les conséquences quand on attaque impunément le « haut conseil des trolls éborgnés » ! Nikaro »

-Si personne n'a la compétence, il faudra aller quérir Nouill Opoulai, le « mage du village » (100 PO).

Ils partent donc vers le bois de Glandorn, où l'elfe a été enlevé...

Chapitre 4 : Le bois de Glandorn.

Une fois arrivés sur les lieux du crime, Ludovic examine le sol, et retrouve des légères traces de pas. Ils mènent au plus profond du bois de glandorn...Ils commencent donc leur « voyage ». Quand ils dormiront, si ils ne font pas de tours de garde, un des aventuriers ; Ludovic non compris ; (tirer au dé ou par un autre moyen) se fera voler 50 % de sa bouffe par les Gobelins glandeurs. Quand ils se réveillent, ils se rendent compte du vol, et, pourront suivre les traces pour retrouver les voleurs. Ils arriveront au campement, il y a une quinzaine de gobelin (Ludovic ne se bat pas). Le campement est constitué des 5 tentes mal montées, disposées en cercle. Au centre, il y a un feu éteint, et des gobelins qui jouent aux dés. Les aventuriers peuvent faire discret en récupérant leurs vivres OU : **La baston** (solution qui, je pense sera la plus appréciée des joueurs). Si ils font discret, bah, épreuve (s) d'adresse...si ils bastonnent, vous savez quoi faire ^_^ . Après cela, ils reprendront leur route a travers le bois de Glandorn, ils arrivent dans une clairière quand un ninja gobelin assassin de niveau 5 leur saute dessus. Le combat s'engage, une fois vaincu, le gobelin mourra et disparaîtra dans une fumée bleuâtre. Ils continuent de nouveau leur route, ils arrivent a un croisement : Gauche, Tout droit et Droite ; ce sont les directions possibles.

Droite : Ils feront la rencontre des elfes de Glandorn qui leur offriront le Diiiiiamant de la vie : objet ayant pour but de ressusciter quelqu'un (1 charge) et repartiront.

Gauche : Ils seront enlevés par les Poulets Majors (groupe de vieux écolos qui explorent la nature, ça pourraient être des elfes après tout...) car les aventuriers sont considérés comme des « ennemis de la nature ». Ils devront résoudre cette énigme TRES COMPLIQUEE pour s'en sortir : Qu'est ce qui est petit, chiant, radin et qui creuse ?... Réponse : Un nain.

Tout droit : Ils arriveront a de nouvelles traces laissées par le troll, qui les guideront vers le village : Varig-le feuillu. Ils se dirigent donc vers leur nouvelles destinations...

Chapitre 5 : Le troll farceur

Ils arrivent donc a Varig-le-feuillu ou se trouve le bureau des quêtes (quêtes optionnelles) et la taverne « Le fin vagabond ». Ils pourront donc faire des quêtes optionnelles avant ou après la quête principale. Ils partiront donc quand ils auront fait ce qu'ils voulaient faire. Ils partiront vers les grottes de Kloupala, situées non-lointaines des grottes d'Ahokd. Les traces s'arrêtent ici, devant une grande grotte. Le mystère entourant ce troll sera bientôt dévoilé, quand ils sont prêts, ils peuvent entrer dans la grotte (Ludovic les suis) . MESSAGE AU MJ : inventez un « labyrinthe » avec des pièges divers et des salles ou ils se battront contre des sorciers fous . Note : Aucun trésor sera trouvé pendant le « labyrinthe ». Arrivé a la fin du labyrinthe, ils arriveront dans une salle circulaires avec une odeur de grillé, ils verront la silhouette du troll devant eux ; qui engagera un combat : ils est très fort, grand, il lui manque un oeil, il n'a pas l'air commode, insensible aux armes (sauf magiques). Quand il mourra, il disparaîtra dans une fumée bleuâtre, ils pourront fouiller la caverne pour libérer les elfes et récupérer des richesses (2000 PO et des objets). Quand soudain, Nikaro apparaîtra, et marmonnera une incantation qui fera ébouler la caverne,et, ludovic mourra d'une pierre tombée sur sa tête, les aventuriers devront courir pour y survivre.

Epilogue : La fin ?

Ils reviennent a Miluej, pour valider leur quête et reçoivent leur récompense. Ils feront leur rapport concernant le Conseil des trolls éborgnés ainsi que ce « Nikaro Tepa », le commanditaire leur explique que le conseil des trolls éborgnés est une organisation magique constituée de créatures en tout genre (principalement de trolls) et qui disparaissent dans une fumée bleuâtre. Apparemment ils cherchent le grimoire des lignes floues qui serait capable de détruire le monde. Ce n'est pas fini. Une quête simple s'est révélée porteuse d'une destruction du monde.

A suivre.....

Tvkgh

