

TrollBall !

Situation de départ, pour les joueurs :

Le président de la FFT (Fédération Fanghienne de Trollball), Kash Alot, reçoit les aventuriers dans le stade de Glargh. Il les informe que Graad Ubidh, le troll dont la tête devait servir pour le prochain match de trollball a été enlevé dans son sommeil. Kash conseille les aventuriers d'aller enquêter en ville.

500 PO si le troll est retrouvé et 300 de plus si un coupable est ramené vivant et en état de parler...

Synopsis, pour le MJ :

Le troll en charge du prochain match de trollball a disparu. Celui-ci a été enlevé par la LCET (Ligue Contre l'Exploitation des Trolls) mais les aventuriers ne le savent pas encore. Kash leur propose de se renseigner dans la ville (taverne...). Dans la plupart des tavernes ils n'obtiendront aucune information des ivrognes mais ils peuvent toujours se faire attaquer par ces derniers...

Un membre de la LCET (préalablement mis dans de bonnes conditions...ou pas) se trouvant dans une des tavernes leur révélera que le chariot contenant Graad est parti pour les marécages de l'agonie.

Les aventuriers doivent donc retrouver le chariot et massacrer l'expédition.

Les tãdèrghès :

Dans les tavernes réputées de Glargh se trouvent de nombreux ivrognes belliqueux. De nombreuses bastons en perspective...

En tant que quête secondaire un des tavernier peut leur demander de faire sortir un petit groupe de brigands dans un état d'ébriété rendant leurs gestes imprévisibles.

Le voyage :

Le voyage est assez long, donc dangereux. Les aventuriers passeront par deux ponts si ils veulent éviter la noyade, ceux-ci étant généralement gardés par des brigands stupides mais faisant payer le passage. Les aventuriers longeront sûrement la forêt de Schlipak et ses monstres en tout genre. Des arrêts dans les différentes villes ne sont pas possibles car les membres de la LCET pourraient relâcher Graad.

Finalement ils arriveront dans les marécages où se trouve le campement de l'expédition.

Le campement :

Trois tentes, un chariot avec un Troll assoupi (et les restes d'un homme). L'expédition n'est plus composée que de deux barbares bourrins qui refuseront d'écouter les aventuriers et d'une magicienne qui pourra se montrer plus intelligente si les deux autres se font tuer (+ épreuve de charisme VS courage). Ne surtout pas rappeler aux joueurs la récompense secondaire, ça leur fera les pieds !

Le retour :

Même chemin mais avec des bivouacs possible à Ranuf et Zoyek. Les aventuriers ne pourront malheureusement pas tous entrer dans les villes à cause du troll mais un des leurs sera sûrement chargé du ravitaillement. Une difficulté notable : garder la mago en vie !

Récompense :

Comme prévu, 500 PO + 300 pour l'ensemble du groupe si la mago arrive en état de parler.
Je propose de donner 30 XP supplémentaire à chaque aventuriers.