

Scénario JRTM

L'épée du Maréchal

Ce scénario peut s'intégrer à une campagne ou se situer entre deux scénarios. Il peut avoir lieu un peu partout dans les Monts Brumeux, pendant que les PJ voyagent. Il s'adresse plutôt à des PJ de niveau 2 à 5, comprenant au moins un guerrier ainsi qu'un éclaireur et/ou un ranger.

Sommaire

I. Synopsis

II. Trame

1) Le bivouac à Doncirrith

2) La clairière du Grand Fût

3) En chemin

4) La bataille de la Clarette

5) Les Rohirrim

6) Le croc du Hoog

7) L'embuscade

III. Personnages

1) Les Rohirrim

2) Les rénégats

3) Les Baraz Hoog

I. Synopsis

La tribu des Baraz Hoog est un clan vassal des Uruk Tarkhnarb des Monts Brumeux. C'est une tribu de pisteurs et de pillards spécialisée dans les razzias sur de longues distances. Leur chef, Gosh le Purulent, fournit même Carn Dum en étalons volés dans les élevages Rohirrim de Dunharrow.

Il y a quelques mois, Gosh le Purulent a été tué par Frealaf, le Maréchal de Dunharrow, au cours d'un raid contre les mearas des Rohirrim. La mort du chef a entraîné une guerre de succession entre les lieutenants Baraz Hoog ; Sassash Dent-Cassée mène la faction des "voleurs de chevaux", partisans d'alliance avec les "peaux blanches" (humains) rénégats pour faciliter les

coups de main contre le Rohan ; [Othmog Cul-de-fer](#) mène la faction des "longs sabres", celle des guerriers hostiles à toute alliance et partisans d'une guerre totale contre les peaux blanches. Enfin, le parti le plus nombreux est mené par un shaman orque, [Lubash le Grêlé](#), qui a fédéré les indécis et compte les coups...

Les "voleurs de chevaux" et les "longs sabres" se font une guerre acharnée, où le parti de Lubash intervient peu, sauf si les bandes de Saassash ou d'Othmog s'attaquent au fort du Croc du Hoog, la citadelle de la tribu, contrôlée par Lubash. Pour emporter l'adhésion des indécis et devenir le nouveau chef, Sassash Dent-Cassée vient de réaliser un coup audacieux : il a contracté une alliance secrète avec [Deor](#), le connétable corrompu de Dunharrow. Celui-ci a organisé un traquenard où Frealaf a été tué par une petite bande de "voleurs de chevaux". A l'occasion de l'embuscade, Sassash a dérobé plusieurs étalons ainsi que l'épée du Maréchal, redoutée par les Baraz Hoog depuis la mort de Gosh le Purulent. Sassash compte se servir de cette épée comme d'une dépouille illustre, pour se vanter de la mort de Frealaf et fédérer le clan autour de lui.

Malheureusement, Othmog Cul-de-Fer est mis au courant du plan de son rival par des espions de sa faction et va tenter de l'intercepter avec ses "longs sabres".

Sassash a également aux trousses quatre des parents de Frealaf : son frère [Walda](#), son fils [Folcwine](#) et ses deux neveux [Fengel et Brego](#). Eux-mêmes sont suivis par Deor ; celui-ci est en fait un agent de la Main Blanche qui veut profiter des troubles pour tuer les parents du Maréchal et rapporter son épée en Rohan, ce qui lui donnerait une popularité suffisante pour être lui-même nommé maréchal de Dunharrow... Deor est soutenu par un guide, [Haupenroll](#), par un mage renégat, [Brytta](#), ainsi que par quelques [orques de la main Blanche](#).

II. Trame

1) Le bivouac à Doncirrith

Doncirrith est un petit bourg d'hommes du nord au pied des contreforts des monts brumeux. Il est dirigé par Gondoald le Vieux, le plus gros laboureur, secondé par Hunoald, le chef de la Fryd locale, forte d'une dizaine d'hommes.

Gondoald et Hunoald confieront aux voyageurs qu'ils craignent depuis quelques semaines des incursions orques du clan des Baraz Hoog. Ils vivent en état de quasi siège et redoutent Gosh le Purulent. Ils demandent aux PJ d'apporter ses vivres à l'ermite Winnoc, qui vit dans la clairière du Grand Fût, près du chemin des cols.

A Doncirrith, les PJ pourront croiser [Deor](#), [Brytta](#) et [Haupenroll](#). Interrogés, ceux-ci prétendront être des marchands de chevaux.

2) La clairière du Grand Fût

Elle se trouve à flanc de côteau, sur une pente assez raide des contreforts des Monts Brumeux, entourée par une sombre forêt de sapins. On y accède en quittant le chemin qui longe le torrent, la Clarette, près de la Pierre aux elfes, un gros rocher moussu où subsistent quelques inscriptions en Sindarin à la Gloire des Etoiles.

Un immense tronc de sapin ébranché se dresse, couronné d'une étroite plate-forme de planches où médite, prie et rit Winnoc, un ermite haillonneux et crasseux aux traits vaguement elfiques (C'est un demi-elfe). Entre deux crises de joyeux délire, Winnoc annonce aux PJ la mort de Gosh le Purulent, qu'il a vue dans ses rêves. Il peut également leur parler du Croc du Hoog, la forteresse des Baraz Hoog.

3) En chemin

Plusieurs événements :

- Un étalon noir, d'une majesté royale, mais écumant, affolé et marqué de plusieurs coups de fouet, déboûle au milieu des PJ au risque de les renverser. A eux d'essayer de l'arrêter. (C'est un cheval qui s'est échappé de la troupe de Sassash)
- En abordant la montagne, les PJ pourront apercevoir [quatre cavaliers lourdement armés](#) qui semblent suivre le même chemin qu'eux, quelques heures en arrière.
- [Quatre pisteurs orques](#), sur la piste du cheval échappé, vont au-devant des PJ. Ils sont fourbes mais pas très courageux.

4) La bataille de la Clarette

En abordant la haute montagne, les PJ pourront trouver pour bivouaquer une grosse roche en équilibre au-dessus d'une petite plage de galets sur le bord du torrent. Au milieu de la nuit, ils sont réveillés par [deux bandes orques](#), fortes chacune d'une vingtaine de têtes. Il s'agit de guerriers armés de lances, de cimenterres et de haches, parmi lesquels se trouvent deux ou trois monteurs de loups, qui semblent les attaquer de face et par derrière. En fait, il s'agit de voleurs de chevaux et de longs sabres qui s'affrontent aux cris respectifs de "Dent cassée" et "Cul de fer", et ne se sont pas rendus compte de la présence des voyageurs. Si les PJ se cachent, ils pourront assister à la bataille sans être trop inquiétés - seuls un ou deux orques s'apercevront de leur présence, mais, distraits par leur découverte, ils seront massacrés par des orques adverses. Si les PJ se manifestent, il y aura bataille entre les trois groupes, les orques des deux camps s'attaquant réciproquement tout en agressant les PJ qui viendraient à passer à portée de cimenterre...

5) Les Rohirrim

Le lendemain, les PJ sont rattrapés par [les quatre Rohirrim](#), attirés par la rumeur de la bataille nocturne. Si les PJ ont toujours l'étalon, les Rohirrim les chargent comme des voleurs. Les PJ ont intérêt à faire preuve de diplomatie...

Lorsque la situation est éclaircie, les Rohirrim demandent l'aide des PJ. Ils promettent en échange de leur céder un cheval volé par les orques. Ces chevaux sont les plus recherchés en Terre du Milieu (considérer que le méara retrouvé est un grand cheval de guerre) ...

6) Le Croc du Hoog

[Sassash](#) a gagné la citadelle des Baraz Hoog ; [Othmog](#) également. La tribu s'est rassemblée sous l'arbitrage de [Lubash](#). En brandissant l'épée de Frealaf, Sassash exige le pouvoir. Les indécis semblent le soutenir, mais Othmog et ses partisans sont prêts à tirer les armes. Il suffit d'une étincelle pour que la bataille éclate.

[Les Rohirrim](#) veulent récupérer l'épée. Ils proposent aux PJ le plan suivant : eux vont faire diversion, attirer le gros de la tribu ; pendant ce temps, aux PJ d'essayer de récupérer l'épée et/ou les chevaux.

Dès que les hostilités éclateront, Othmog et les "longs sabres" profitent de la confusion pour attaquer les "voleurs de chevaux". La pagaille devrait permettre aux PJ d'arriver à leurs fins, non sans quelques accrochages violents avec des orques de divers bords...

Description du Croc du Hoog :

Le Croc du Hoog est une ancienne forteresse humaine, conquise voici près de deux siècles par les orques.

C'est un château en ruine, juché sur un piton rocheux au-dessus de la gorge où gronde la Clarette. Jadis, on accédait au château par un beau pont de pierre à deux arches qui enjambait la gorge ; mais les arches se sont effondrées, et il ne reste plus que le pilier central de l'ouvrage. Les orques ont remplacé les parties détruites par deux ponts suspendus de corde et de planches, qui ont tendance à osciller dangereusement dans le vent de montagne. C'est au bout de ce pont que les Rohirrim vont attaquer pour faire diversion ; le passage étroit leur permet de tenir un moment, jusqu'au moment où les orques entreprendront de les contourner par un autre chemin.

En effet, les Baraz Hoog ont également bricolé de grands échafaudages branlants le long des falaises de la gorge qui permettent de descendre sur des plans inclinés plutôt raides du haut des gorges jusqu'au torrent. A mi-parcours, les échafaudages donnent sur des cavernes sombres qui sont les tanières de leurs [loups](#) (un coin à éviter absolument pour les PJ...).

Au fond de la gorge, les orques ont bâti un grand enclos primitif où sont regroupés les

chevaux volés. Une dizaine d'orques montent une garde relâchée autour de l'enclos ; perturbés par la rencontre des trois clans, au château, ils devraient se laisser surprendre assez facilement par les PJ. En outre, le vacarme du rassemblement de la tribu (en particulier les roulements de tambour) devraient permettre de laisser inaperçue une mêlée entre les gardes orques et les PJ.

Le château n'est plus qu'une ruine sinistre. Les tours sont éventrées et se dressent comme autant de dents ébréchées, les remparts sont crevés d'éboulis, et l'endroit n'est plus qu'une immense décharge où se sont accumulées les ordures de plusieurs générations d'orques. Des étendards en lambeaux, noirs de crasse et de sang séché, sont fichés de guingois sur les murs ruinés, en alternance avec des piques ou pourrissent nombre de têtes coupées.

Une vieille tour de siège, passablement délabrée, introduite on ne sait par quel miracle dans la cour du château, fait office de trône démesuré pour le chef de la tribu ; au moment où les PJ arriveront, seul [Lubash](#) s'y tient, tandis qu'[Othmog Cul-de-Fer](#) et [Sassash Dent-Cassée](#), tous deux accompagnés par leurs guerriers les plus fidèles, se tiennent à son pied. Lubash brandit maladroitement l'épée du maréchal en haraguant la tribu, mais son discours est couvert par le vacarme des tambours, les hurlements des loups et les huées des guerriers... Lorsque [les Rohirrim](#) attaqueront, "Les Longs sabres" et les "Voleurs de chevaux" qui se tiennent au pied de la tour de siège entreprendront une mêlée sauvage pour en prendre le contrôle, sous les imprécations de Lubash le grêlé... Pour récupérer l'épée, il faudra donc passer au coeur de la mêlée, se hisser sur la tour et l'arracher à Lubash. Puis redescendre...

Inutile de préciser que le sous-sol du château est une véritable taupinière : aux caves et oubliettes du bâtiment d'origine, les orcs ont ajouté leurs propres galeries (provoquant parfois des éboulements...) : ainsi, les souterrains contiennent l'enclos des femelles et des petits, les dortoirs des guerriers, des celliers riches en liqueur orque et en viandes faisandées ou crues, des prisons et diverses salles de torture, ainsi que quelques trésors laissés à la discrétion du MJ. On peut ressortir des galeries souterraines par le pan incliné qui descend dans la gorge, mais il faudrait une rude inconscience aux PJ pour se risquer ainsi dans les sous-sols alors que toute la tribu est sur le pied de guerre...

7) L'embuscade

Une fois les chevaux et l'épée récupérés, les PJ et les Rohirrim doivent échapper aux Baraz Hoog en furie. Ils ne devraient réussir que pour tomber dans une embuscade tendue par [Deor et ses sbires](#).

Au MJ de décider de la nature de ce dernier combat. Si les PJ et [leurs alliés Rohirrim](#) sont blessés, Deor leur offrira une bataille à la loyale. Si Les PJ et leurs alliés Rohirrim sont en forme, Deor leur tendra un ignoble traquenard... Ajustez également le nombre d'orques de la Main Blanche en fonction des forces en présence.

Le scénario ne sera terminé que lorsque Deor et ses hommes et orques de main seront vaincus ou en fuite.

III. Personnages

1. Les Rohirrim

Walda

Grand gaillard maigre et robuste, aux longs cheveux et à la longue barbe argentés et tressés. Walda a les yeux gris acier et une large cicatrice qui lui barre l'arcade sourcilière droite et se perd dans la barbe. Il porte une lance d'arçon, une épée longue, un grand bouclier, un casque à nasal et un long haubert. Un manteau orné de broderies de chevaux est jeté sur ses épaules.

- Guerrier Niveau 8
- MM : 5 (Cotte de Mailles)
- 1 Main Lame : 110
- Hast : 80
- BD : 5 + 30 (Grand bouclier)
- Equitation : 90
- Points de coup : 95

Folcwine

Grand gaillard mince et musclé, aux longs cheveux et à la longue barbe blonds et tressés. Folcwine a les yeux bleu pâle et une résolution farouche inscrite dans le regard. Il est animé par une soif de vengeance qui peut le pousser à la témérité. Il porte une lance d'arçon, une épée longue, un grand bouclier, un casque à nasal sommé par une queue de cheval blanche et un long haubert. Un manteau orné de broderies en forme de spirales stylisées est jeté sur ses épaules.

- Guerrier Niveau 6
- MM : 5 (Cotte de Mailles)
- 1 Main Lame : 90
- Hast : 70
- BD : 5 + 30 (Grand bouclier)
- Equitation : 80

- Points de coup : 85

Fengel et Brego

Solides jeunes gens aux longs cheveux roux tressés, aux joues encore glabres et couvertes de taches de son. Ils ont les yeux verts et rieurs, et sont d'un penchant plutôt gai et agréable. Ils ont un grand respect pour leur père, Walda, et leur cousin Folcwine. Ils respectent les ordres de Walda et sont prêts à tout pour protéger leur cousin. Ils portent une lance d'arçon, une épée longue, un grand bouclier, un casque à nasal et un long haubert. Un manteau doublé d'une huppelande en peau de mouton est jeté sur leurs épaules.

- Guerrier Niveau 4
- MM : 5 (Cotte de Mailles)
- 1 Main Lame : 75
- Hast : 50
- BD : 5 + 30 (Grand bouclier)
- Equitation : 70
- Points de coup : 70

2. Les Rénégats

Le connétable Deor

Solide gaillard d'âge mûr, aux cheveux longs et la barbe tressés, où l'or se mêle au gris. Ses vêtements sont richement brodés de chevaux stylisés en fils d'or et d'argent. Sa cotte de maille est forgée avec une grande richesse (+5 MM). Il porte une lance d'arçon, une épée longue, un grand bouclier, un casque à nasal et un long haubert.

- Guerrier Niveau 7
- MM : 10 (Cotte de Mailles)
- 1 Main Lame : 100
- Hast : 70
- BD : 5 + 30 (Grand bouclier)
- Equitation : 80
- Points de coup : 80

Haupenroll

La cinquantaine, grand, barbe et cheveux ras, le nez busqué, une certaine prestance, un grand manteau avec un ample capuchon qui lui cache le visage. Il est armé d'une épée courte et de six couteaux de jet. Un vieux pourpoint de cuir sangle sa poitrine.

- Voleur Niveau 4
- MM : 15 (Cuir souple)
- 1 Main Lame : 40
- Lancer : 55
- BD : 10
- Dissimulation/Filature : 40
- Points de coup : 45

Brytta

Un homme glabre et frêle, aux cheveux blancs tressés, aux joues creusées. Il semble la trentaine, mais ses yeux sont cernés et dévorés par une flamme intérieure. Il est boiteux et fréquemment agité par une quinte de toux. Il est vêtu d'amples robes vertes et brunes en laine, brodées de chevaux et de spirales stylisés. Il porte un médaillon représentant une tête de cheval, multiplicateur de PP x2

- Mage Niveau 4
- MM : 10 (Robes)
- 1 Main Lame : 10
- Directed spells : 45
- Sorts de Base : 12
- Points de Puissance : 24
- Listes de sorts : Illusions (Sorts utilisés souvent : 4. Invisible), Maîtrise des esprits (Sorts utilisés souvent : 1.3. Sommeil / 4. Confusion), Voies de la Lumière (Sorts utilisés souvent : 2. Eclair choquant / 4. Voile d'ombre), Voies du feu (Sorts utilisés souvent : 3. Feu de bois / 4. Mur de feu)
- BD : 5

- Equitation : 20
- Points de coup : 30

Les orques de la Main Blanche

Grands, trapus, olivâtres, armés de haches, d'épées longues et de lances courtes. Leurs boucliers portent une main blanche aux ongles rouges sur fond noir. Ils portent des cottes de mailles noirâtres, des bracelets de force en cuir et quelques bijoux grossiers de cuivre ou de bronze.

- Guerriers Niveau 3
- MM : -5 Cotte de mailles
- 1 Main Lame : 60
- Armes d'hast : 40
- BD : 5 (+ 25 bouclier) = 30
- Points de coup : 60

3. Les Baraz Hoog

Lubash le Grêlé

Orque de taille moyenne mais large d'épaules, vêtu d'une cuirasse dissimulée sous une grande tunique rouge, souillée de taches de sang séché, et sous une ample cape à capuchon, noire et effrangée. Il porte en sautoir un collier de dents et de griffes d'ours, et un couvre-chef fait avec un crâne de bouquetin, dont les cornes entourent ses oreilles percées d'anneaux de cuivre. Il s'appuie sur un bâton de cérémonie noueux (PPx2) orné de crânes de rongeur et de plumes de chouette. Son visage prognate est ravagé par des pustules.

- Animiste Niveau 5
- MM : 0 (Cuir rigide)
- 1 Main choc : 25
- Directed spells : 15
- Sorts de Base : 6
- Points de Puissance : 20 (10 X 2)
- Listes de sorts : Lénifiants spirituels (Sorts utilisés souvent : 1.2.4. Apaisement(s) / 3. Retenue / 5. Etourdissement), Déplacements dans la Nature, Maîtrise animalière (Sorts

utilisés souvent : 4. Langage animalier / 5. Contrôle des animaux, que Lubash utilise souvent sur les wargs...), Créations (Sorts utilisés souvent : 2. Mur d'air / 5. Mur d'eau)

- BD : 0
- Points de coup : 40

Sassash Dent-Cassée

Grand orque maigre et voûté, aux bras simiesques, aux yeux de chouette et à l'expression sournoise. Il porte une cotte de maille noire où sont rivées de grandes plaques de bronze, un casque à nasal et protège-nuque de cuivre, un long cimenterre à deux mains (équivalent d'une épée bâtarde) barbelé et un petit bouclier à l'umbo bosselé. Il est entouré par une garde de porteurs de haches.

- Guerrier Niveau 6
- MM : 5 Cotte de mailles
- 1 Main Lame : 95
- 2 Mains : 75
- BD : 5 (+ 20 bouclier) = 25
- Points de coup : 100

Othmog Cul-de-Fer

Petit Orque trapu et obèse, aux épaules extraordinairement larges et à la démarche chaloupée. Borgne, une taie blanche recouvrant l'œil gauche. Il porte une cuirasse de fer noirci, aux épaulières hérissées de pointes, un gorgerin de fer bosselé qui remonte jusqu'aux crocs et une large salade d'acier à ventail. Une quinzaine de scalps pendent à sa ceinture. Il est armé d'une hache à manche court et à longue lame recourbée protégeant la poignée, ainsi que d'un pavois qui lui couvre les trois quarts du corps. Il monte un loup, et se trouve gardé par des orques montés sur loups.

- Guerrier Niveau 8
- MM : 0 Plate
- 1 Main Lame : 105
- 1 main choc : 95

- BD : 5 (+ 30 bouclier) = 35
- Points de coup : 110

Champions orques

Grands orques aux faciès féroces, souvent borgnes ou balafrés, aux épaules larges et aux voix gutturales. Ils forment un petit quart des guerriers de la tribu. Ils portent des cottes de mailles percées et rafistolées, des casques ornés de clous, de scalps ou de cornes, des boucliers cabossés d'impacts et des armes aux tranchants barbelés. Ils forment les gardes rapprochées de Sassash et d'Othmog. Parmi eux, les "voleurs de chevaux" sont armés de haches, et les "longs sabres" sont armés de lances et de cimenterres. Un tiers des "longs sabres" sont montés sur des wargs.

- Guerriers Niveau 4
- MM : 0 Cotte de mailles
- 1 Main Lame : 70
- Armes d'hast : 50
- BD : 0 (+ 25 bouclier) = 25
- Points de coup : 75

Wargs

Grands loups gris ou noirs, à l'échine puissante et aux crocs redoutables. Maigres, mais endurants et cruels.

- Niveau 5
- MM : 30 Cuir souple
- Mâchoire (Moyenne) : 80
- BD : 30
- Points de coup : 150

Soldats orques

Guerriers veules et brutaux, agressifs en groupe mais pas téméraires (surtout quand le vent

tourne...) Ils portent des cuirasses de cuir rigide cloutées ou alourdies de pièces métalliques cousues à la diable, des casques de cuir avec protège-joues de cuir, des boucliers de peau sur armatures de bois et de fer ainsi que des cimenterres et des lances. Ils forment la moitié des guerriers de la tribu, et se divisent en trois clans à peu près égaux : un tiers pour Lubash, un tiers de "Longs sabres" et un tiers de "Voleurs de chevaux".

- Guerriers Niveau 2
- MM : 5 cuir rigide
- 1 Main Lame : 45
- Armes d'hast : 30
- BD : 0 (+ 25 bouclier) = 25
- Points de coup : 45

Orques renifleurs

Petits orques frêles et furtifs, à la fois vindicatifs et couards. Ils essaient au maximum d'éviter le corps à corps, fuient facilement devant l'ennemi, mais ils sont rusés et sont les spécialistes des traquenards et des coups fourrés (attirer l'ennemi dans une embuscade en prenant la fuite, aller chercher les gros champions orques qui traînent dans les parages, se glisser dans le dos de l'ennemi pour lâcher quelques volées de flèches...) Ils portent des hardes grouillantes de vermine, des arcs courts et de longs poignards courbes à manche d'os. Ils forment un gros quart de la tribu ; on en compte une petite dizaine chez les "Longs sabres", autant chez les "Voleurs de chevaux", mais l'immense majorité se place dans le clan de Lubash.

- Eclaireurs Niveau 2
- MM : 30 sans armure
- 1 Main Lame : 40
- Arc court : 35
- BD : 15
- Points de coup : 30

