



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Terres du Milieu > Scénarios > **Fallait pas énerver Grand-Mère !**



## Fallait pas énerver Grand-Mère !

Un scénario pour les Terres du Milieu, tout à fait dans l'esprit du Maître Saint J.R.R.T.

dimanche 15 juillet 2007, par [Léonard](#)

Été 2841 du Troisième Age, à l'est de Bree.

La famille Grosorteils est en émoi. Ces hobbits vivant paisiblement dans leur petit cottage le long de la route de l'Est a subi un drame : trois orques en maraude, venus du Rhudaur, ont enlevé le bébé de Gontrand et Gladys Grosorteils, pendant que leur mère étendait le linge. Pour couronner le tout, la mère Gontrand, Marine Grosorteils, solide hobbit au fort caractère, malgré son grand âge (98 ans la semaine dernière), est partie à leur poursuite, seule avec son chien, avec l'intention de faire passer un très sale quart d'heure à ces trois orques.

Inquiets pour leur bébé, mais aussi pour l'aïeule, les Grosorteils ont décidé d'engager quelques aventuriers de passage (les PJ, d'assez faible niveau) pour retrouver leur bébé, et pour empêcher que Mamie Marine se fasse trucidier en chemin. Ils leur promettent une forte récompense, à condition que le bébé, la grand-mère et le chien reviennent en bon état.

Pour aider les PJ dans leur périple, Gladys Grosorteil leur remet un paquet de précieux bonbons à la fraise, dont le secret de fabrication est transmis dans la famille depuis des générations. Pour les Grosorteils, ces friandises sacrées ont des vertus miraculeuses contre la fatigue et les baisses de moral (en fait, c'est très bon, mais c'est tout).

Les PJ partent donc à la poursuite de Mamie Marine et des orques, en direction du Rhudaur. Ils finiront par rattraper la vieille, mais auront les plus grandes difficultés à l'empêcher de continuer son chemin : non seulement son molosse au regard soupçonneux

grognera de façon menaçante dès qu'ils s'approchent, mais Marine est sourde comme un pot, et affreusement têtue. Il sera donc impossible de la convaincre de renoncer à poursuivre les orques. Le seul compromis possible sera de lui proposer de l'accompagner dans sa poursuite.

Les orques guideront les PJ jusqu'au pied d'une haute colline baptisée "montagne aux trolls" (c'est ce qui est écrit sur un vieux panneau vermoulu). Au sommet est construite une vieille tour de guet.

Comme le soir est en train de tomber, les PJ s'inquiéteront de la sortie possible des trolls. Mais pendant qu'ils reconnaissent le terrain et élaborent un plan d'attaque, Mamie Marine, convaincue que son petit-fils a été emmené dans la tour, leur fausse discrètement compagnie. Elle monte directement jusqu'à la tour, dont elle verrouille la porte, et découvre une femelle orque, en train de pouponner son cher bébé. Le sang de la grand-mère ne fait qu'un tour, et elle fracasse le crâne de l'orque.

Pendant ce temps, les PJ rencontrent les deux autres orques, deux mâles assez costauds, qu'il faudra éliminer avant de rejoindre la tour. Mais la porte est solidement barricadée, et Mamie Marine, qui s'est installée pour la nuit, n'entend pas les PJ qui la supplient d'ouvrir.

C'est alors que la nuit tombe, et en peu de temps, c'est toute la montagne sous Marine (j'ai honte...) qui grouille de trolls. Les PJ devront trouver un moyen d'entrer dans la tour, ou passer toute la nuit à jouer au chat et à la souris avec les Trolls. S'ils survivent à cette nuit d'enfer, les PJ pourront



retourner chez les Grosorteils avec le bébé, la mamie et le chien, et toucher leur récompense.

P.-S.

Le OujiDiRéPo se trouve [ici](#) !