

PLUS DE BIÈRE AU DRAGON VERT

«Plus de bière au dragon vert» est un scénario pour Aventures en Terre du Milieu et s'adresse à un groupe exclusivement composé de hobbits.

Si vous ne disposez pas d'un tel groupe (ce qui ne serait guère étonnant), vous pouvez utiliser les personnages prêtirés en annexe de ce scénario.

QUELQUES MOTS SUR LE DRAGON VERT

L'auberge du Dragon Vert est située près de l'étang de Lézeau, dans le village du même nom, presque au centre de la Comté, au Sud-Est d'Hobbitbourg, non loin de la grande Route de l'Est.



L'auberge du Dragon Vert est tenue depuis plusieurs années par Rosie FierPied, une ravissante hobbitte blonde et mignonne à croquer (Sam Gamegie en sait quelque chose). La famille FierPied s'occupe de cette auberge depuis plusieurs générations déjà.

C'est un endroit chaleureux, connu pour sa bonne nourriture mais surtout pour son excellente bière. Mais que serait l'auberge du Dragon Vert sans sa célèbre et délicieuse bière?

HISTOIRE DE LA BIÈRE

Ce que peu de gens savent, c'est que ce breuvage n'est pas fabriqué à Lézeau, ni même à Hobbitbourg. La bière que l'on sert au Dragon Vert vient d'un brasseur du lointain village de Bree nommé Raoul BonChemin.

Ce hobbit jovial et bon vivant tient la recette du délicieux breuvage du nain Gloïm. Ce dernier avait séjourné un moment à Bree avant d'aller rejoindre le nouveau roi sous la montagne (faits contés dans le Livre Rouge de Bilbon Sacquet); durant son séjour, il a logé à l'auberge tenue par le grand-père de Raoul BonChemin et lui a offert une recette de bière naine en échange du gîte et du couvert.

C'est cette fameuse bière naine que le brasseur Raoul BonChemin fabrique depuis près d'un demi siècle.

UN PLAN SIMPLE

Le succès de la bière BonChemin n'a pas manqué d'éveiller la jalousie des brasseurs concurrents; pourtant aucun d'entre eux n'a jamais réussi à mettre la main sur le livre de recettes du brasseur BonChemin.

Un des rivaux, Rodo SombreFutaie, a ourdi un plan pour découvrir les ingrédients secrets de la fameuse bière. Il compte s'emparer de la prochaine commande de bière et faire analyser par un alchimiste de sa connaissance le contenu des tonneaux. Il espère ainsi obtenir la recette de la meilleure bière de la Comté.

Pour accomplir son forfait, il a engagé plusieurs hommes de la frontière orientale de la Comté pour attaquer le convoi et voler les tonneaux de bière. Il ne lui en faut qu'un seul; les malfrats pourront disposer du reste de la marchandise à leur convenance (ou vider le tout à la rivière).

Il ne faut pas que l'on soupçonne le véritable but de l'attaque, à savoir découvrir la recette de la bière BonChemin.

L'alchimiste est un être vil nommé Noireau; on le dit à moitié goblin et il connaît les secrets de l'alchimie.

Il vit dans un château en ruines au nord de la vieille forêt. Personne ne s'aventure jamais par là, sauf Rodo SombreFutaie qui a acheté fort cher les services de l'alchimiste.

Le plan doit se dérouler comme suit.

Le convoi quitte Bree et doit mettre trois jours pour rallier Lézeau où Rosie FierPied attend sa commande de bière. Le convoi est attaqué le second jour, un peu avant qu'il ne traverse le pont sur le Brandevin.

Les malfrats emportent le fruit de leur rapine dans une ferme isolée au sud de Bree.

Cette ferme appartient à Rodo SombreFutaie.

Ce dernier rejoint les mercenaires à la ferme.

Il laisse les brigands à la ferme où ils ne manqueront pas de se saouler avec leur butin.

Rodo SombreFutaie prend la route du nord pour porter au Noireau un tonneau de bière pour «analyse».

L'alchimiste aura besoin de deux ou trois jours pour examiner le breuvage et en établir la liste des ingrédients.

QUAND LA BIÈRE VIENT A MANQUER

Notre histoire débute un soir à l'auberge du Dragon Vert.

Rosie FierPied semble fort contrariée. Elle, d'ordinaire joyeuse et souriante, affiche une mine inquiète.

Elle scrute constamment la cour au travers des petites fenêtres de la taverne.

Elle examine avec anxiété chaque client entrant dans la grande salle.

Elle semble attendre quelqu'un qui ne vient pas.

Les PJ, qui sont des habitués des lieux, finissent par s'enquérir du tourment de la jeune et séduisante aubergiste.



Après quelques hésitations, Rosie finit par leur expliquer les raisons de son humeur maussade: le convoi de bière en provenance de Bree est en retard.

«Il aurait dû être là la veille au soir.»

«Ca ne ressemble pas à Raoul BonChemin. Ses livraisons n'ont jamais souffert de retard», leur explique Rosie.

«Un jour de retard, ce n'est pas normal», conclue-t-elle comme pour elle-même.

«Si le chariot n'est pas arrivé demain matin, il faudra que j'envoie quelqu'un à Bree», termine-t-elle.

«Il ne reste plus guère de bière et dans deux ou trois jours, une semaine au mieux, j'aurai épuisé mon stock.»

«Je pourrais toujours me fournir à Hobbitbourg mais ce ne serait pas correct envers BonChemin, et puis on a toujours servi cette bière au Dragon Vert depuis... et les brasseurs de Hobbitbourg ne savent pas brasser de la bière comme Raoul Bonchemin de Bree...», finit-elle dans un soupir de découragement.

Les PJ proposeront sans doute leur service à la jolie Rosie.

Et bien évidemment, le lendemain matin, le chariot transportant les tonneaux de bière se fait toujours attendre.

Il ne reste plus aux PJ qu'à préparer leurs sacs de voyage et prendre la route de Bree.

LA ROUTE DE BREE

Pour atteindre le village de Bree, il leur faudra compter quatre jours à pied, en suivant la route.

A partir de Lézeau, les PJ sont libres de mener l'enquête comme bon leur semble.

Le route peut les mener à Bree en quatre jours, en traversant la Comté et en remontant vers l'est jusqu'au pont du Brandevin, puis à partir de là une bonne journée de marche jusqu'aux portes de Bree.

C'est sans doute le chemin le plus direct et celui qu'a normalement suivi le chariot.

Ils peuvent aussi prendre un chemin détourné en passant par le bac de ChâteauBouc. Il y a un péage.

De là, les PJ peuvent rejoindre la route de Bree en suivant le cours du Brandevin pendant quelques lieues puis par les sentiers forestiers le long de la Vieille Forêt.

MENER L'ENQUÊTE

Le scénario s'articule ensuite autour de plusieurs endroits que les PJ peuvent visiter.

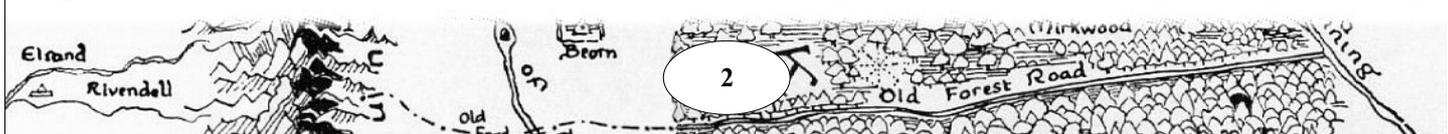
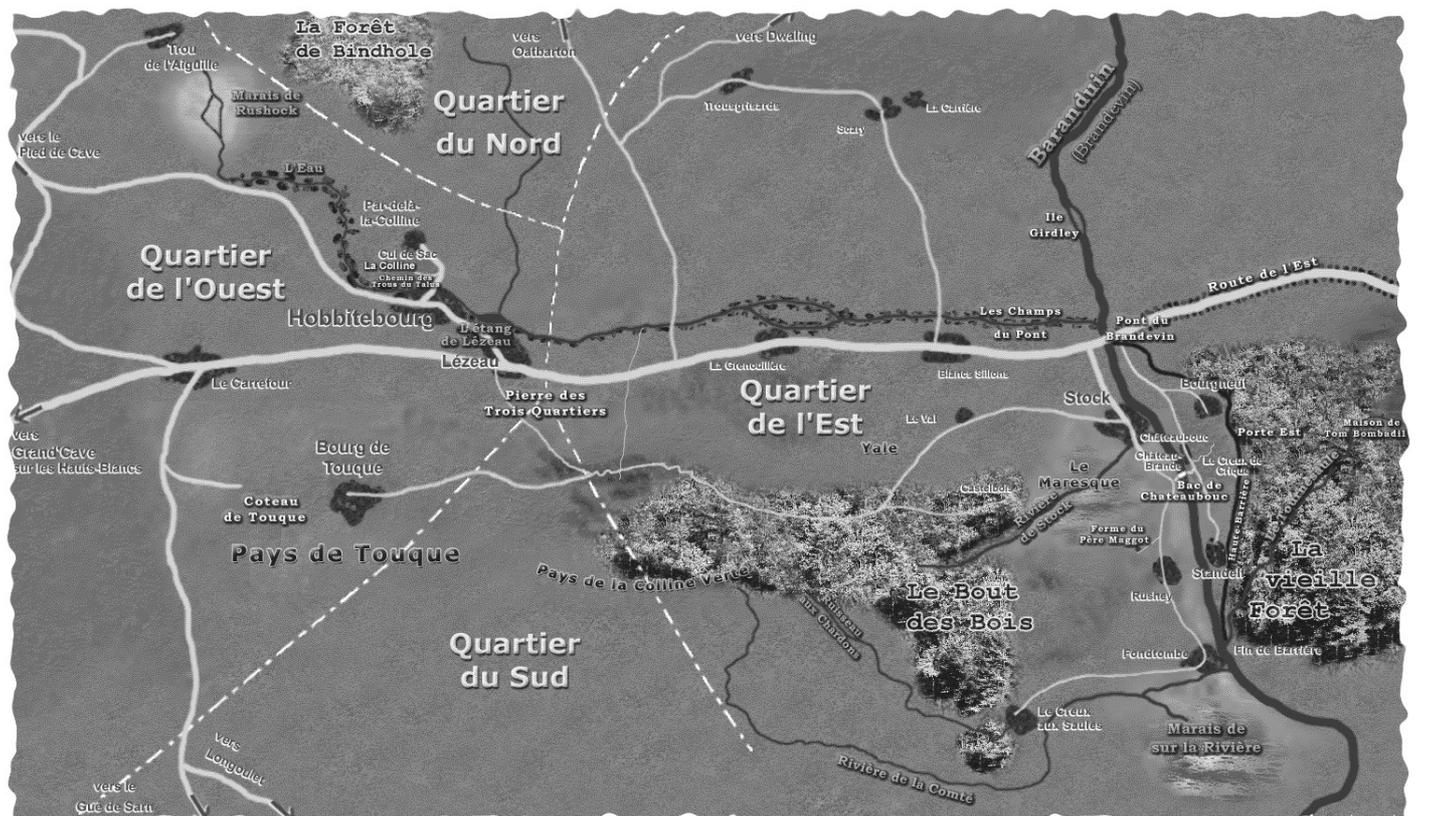
LA BRASSERIE DE RAOUL BONCHEMIN

Raoul Bonchemin est un hobbit aimable qui accueillera de bon coeur (utilisation de la caractéristique Charisme, Diff. 10) des hobbits de la Comté, et amis de la ravissante Rosie de Lézeau.

Il leur affirmera que le chariot a quitté Bree à la date prévue. C'est le vieux Bill qui était chargé de conduire la marchandise à Lézeau, comme d'habitude.

Il aurait d'ailleurs dû rentrer hier dans la soirée mais Raoul ne s'est pas inquiété outre mesure. Bill avait pris l'habitude de passer la nuit au Dragon Vert ou d'aller saluer des cousins à Hobbitbourg.

«Pourvu qu'il ne lui soit rien arrivé», s'exclame Raoul, inquiet.





LE LIEU DE L'ATTAQUE SUR LA ROUTE, ENTRE LE PONT ET BREE

Si les PJ passent par cet endroit, ils auront 50% de chance (utilisation des compétences Détection, Survie ou de la caractéristique Sagesse, Diff.15) d'apercevoir un chariot abandonné derrière un bosquet à quelque distance de la route. Il s'agit du chariot des brasseries BonChemin.

Si les PJ examinent le chariot (compétence Fouille ou caractéristique Sagesse, Diff. 18), ils verront qu'on a coupé les sangles des mules.

Il y a des traces allant vers le sud (Détection + Pistage, Diff. 20).

Le chariot a vraisemblablement été attaqué par des brigands. Ils ont emporté la marchandise et les mules et ont abandonné le chariot derrière un bosquet.

Aucune trace du cocher.

LE VILLAGE DE BREE

A Bree, une rumeur circule (utilisation de la compétence Renseignement, Diff. 20) sur un certain Rodo SombreFutaie, brasseur local, qu'on aurait aperçu en compagnie de quatre vilains, des hommes de l'est. Ils portaient des épées et avaient des mines très louches, même pour un village comme Bree.

Rodo SombreFutaie est brasseur et vend de la bière à quelques tavernes de Bree (Renseignements, Diff. 15).

Il a assez mauvaise réputation et ses tavernes sont fréquentées par des rôdeurs et des mauvais hommes venus de l'est.

On n'a d'ailleurs plus vu SombreFutaie depuis quelques jours (Renseignements, Diff. 15).

Si les PJ cherchent à en savoir plus, ils apprendront (Renseignements, Diff. 20) que SombreFutaie possède une ferme au sud de Bree, à la frontière des Terres Sauvages.

Les PJ peuvent s'y rendre.

Un des apprentis de Rodo (Renseignements, Diff. 20) leur indiquera que leur maître a pris la route du sud il y a quatre ou cinq jours.

LA VIEILLE FERME AU SUD DE BREE

Là, les PJ découvriront quatre malfaiteurs, plusieurs mules et les tonneaux de bière de Raoul BonChemin (Détection, Diff. 15).

Deux des brigands sont saouls.

Les PJ ne devraient pas avoir de difficultés pour les neutraliser; pour cela, ils pourront profiter de l'effet de surprise (Discrétion + Déplacement silencieux, Diff. 15 ou un test de perception de la part des brigands).

Rodo SombreFutaie n'est pas là.

Les PJ délivrent le vieux Bill qui était enfermé dans la cave de la ferme (Fouille ou Perception auditive, Diff. 15).

Si les PJ font des prisonniers, l'un d'eux avouera (Persuasion ou Intimidation, Diff. 20) que leur commanditaire, un hobbit de Bree, a pris la route du sud avec une mule et un des tonneaux de bière qu'ils ont volés sur la route de Bree, près du pont du Brandevin.

Brigands humains

For 15 (+2), Dex 13 (+1), Con 14 (+2)

Int 11 (+0), Sag 10 (+0), Cha 12 (+1)

Initiative +1; Points de Vie: 15; CA 15

Armes de mêlée (épée) +4

Détection +2

Perception auditive +2

Epée 1d6+1

XP: 150

LE CHATEAU DE L'ALCHIMISTE

après une journée de marche vers le sud en suivant un chemin peu fréquenté, les PJ arrivent en vue d'un château en ruines. L'endroit est sinistre et peu accueillant.

A l'intérieur du château, les PJ tomberont sur Rodo SombreFutaie et l'alchimiste Noireau.

A eux de décider quoi faire avec ces deux oiseaux.

Arrêter le brasseur malhonnête et le livrer aux autorités de Bree semble la chose à faire.

Noireau ne se laissera pas capturer aussi facilement.

Il est alchimiste et n'hésitera pas à user d'enchantelements malfaisants pour nuire aux PJ et tenter de prendre la poudre d'escampette.

La château en ruines est plein de recoins où se cacher et de murs à moitié écroulés. Les PJ ne devraient pas avoir trop de difficultés pour approcher discrètement de la bâtisse et profiter de l'effet de surprise pour capturer Rodo et l'alchimiste (Discrétion + Déplacement silencieux, Diff. 20).

Rodo SombreFutaie n'est pas très courageux.

Il dégainera sans doute une petite dague mais face à plusieurs adversaires décidés, il se rendra après deux rounds de combat.

Rodo SombreFutaie, hobbit de Bree

For 14 (+2), Dex 13 (+1), Con 14 (+2)

Int 13 (+1), Sag 16 (+3), Cha 11 (+1)

Initiative +1; Points de Vie: 10; CA 12

Armes de mêlée (dague) +3

Détection +4

Perception auditive +5

Dague 1d4+2

XP: 250

L'alchimiste Noireau sera plus coriace à capturer.

Le château en ruines est son domaine depuis de nombreuses années. Il en connaît les couloirs et les salles sombres.

Face aux PJ, plus nombreux et déterminés, il prendra sans doute la fuite, non sans leur lancer un sac de poudre rouge à la figure. Ce sac se déchirera en tombant au sol et son contenu s'enflammera instantanément au contact de l'air, infligeant 1d4 points de dommages (brûlures).





Si les PJ veulent capturer Noireau vivant, il leur faudra le traquer dans tout le château.

Il est armé (une fine dague) et aux abois.

Il se cachera dans l'ombre et surgira dans le dos des PJ pour les poignarder.

Les PJ devront utiliser tous leurs talents de perception pour ne pas se laisser surprendre (compétence Détection et Perception auditive, Diff. 20 ou un jet de Déplacement silencieux ou Discrétion de la part de l'alchimiste).

Noireau, alchimiste hobbit/gobelin

For 12 (+1), Dex 17 (+3), Con 12 (+1)

Int 17 (+3), Sag 16 (+3), Cha 10 (+0)

Initiative +3; Points de Vie: 12; CA 11

Armes de mêlée (dague) +2

Détection +5

Perception auditive +6

Discrétion +5

Déplacement silencieux +5

Dague 1d4+1

XP: 300

Noireau connaît quelques sortilèges élémentaires qu'il utilisera contre les PJ.

L'un de ses sorts s'intitule *Animation des ronces et des lianes* et lui permet d'animer des ronces et autres plantes grimpantes. Celles-ci s'enroulent autour de la victime du sortilège, entravant ses mouvements et le blessant s'il s'agit de ronces (épines 1d2).

La victime ainsi immobilisée est à la merci du jeter de sorts.

L'alchimiste peut aussi invoquer une *chute de pierres* (les murs du vieux château sont branlants) sur les PJ, leur infligeant 1d4 points de dommages.

Capturé, l'alchimiste finira par tout avouer aux PJ (si Rodo ne l'a pas déjà fait).

Il ne sait pas grand chose du commerce de Rodo mais il a été engagé pour «analyser» le contenu d'un tonneau et établir la liste des ingrédients qui composent le contenu du dit tonneau.

EPILOGUE

Les PJ livreront sans doute Rodo SombreFutaie et l'alchimiste Noireau ainsi que les malfrats de l'est aux autorités de Bree pour qu'ils soient jugés.

Toute la bière est malheureusement perdue mais Raoul BonChemin se montrera reconnaissant envers les PJ. Ils seront toujours les bienvenus dans son auberge.

Il leurconfiera quatre tonneaux de bière (l'équivalent de la commande perdue) et en leur demandera de les livrer au plus vite à la charmante Rosie de Lézeau. Tout ce qui est arrivé n'est pas sa faute et il ne voudrait pas qu'elle pâtisse de toute cette histoire.

Il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre la route de la Comté avec un lourd chargement de bière pour le Dragon Vert.

PERSONNAGES PRETIRES

Pour cette aventure, il vous faudra un groupe de hobbits.

Si vos joueurs jouent tous des hobbits, c'est parfait; dans le cas contraire, vous pouvez leur confier les prétiérés suivants.

Bungo DesFougère

For 12 (+1), Dex 15 (+2), Con 12 (+1)

Int 13 (+1), Sag 16 (+3), Cha 13 (+1)

Initiative +2; Points de Vie: 7

Compétences:

Arme de jet (fronde) +3* Artisanat +1

Marchandage +1 Métier (chasseur) +1

Discrétion +3* Déplacement silencieux +4*

Vol à la tire +1

Dons:

(*) Discret (+2 en Déplacement silencieux et Discrétion)

Arme de prédilection (fronde) +1

Equipement:

Pantalon, chemise, gilet, manteau à capuchon, sac à dos (contenant une couverture et des vivres pour 3 jours), une dague (1d4+1) et une fronde (1d3+1).

Bungo DesFougère est un chasseur agile et silencieux.

Il est originaire du quartier est de la Comté, la zone la plus boisée de la région. Son habilité à la fronde est légendaire.

Sam BriseBois

For 17 (+3), Dex 11 (+0), Con 18 (+4)

Int 12 (+1), Sag 14 (+2), Cha 11 (+0)

Initiative +0; Points de Vie: 13

Compétences:

Artisanat +1 Marchandage +1

Métier (bûcheron) +2 Discrétion +1

Vol à la tire +1 Escalade +1

Saut +1 Déplacement silencieux +1

Dons:

Endurance (+2 aux tests de Constitution)

Robustesse (+3 PdV)

Equipement:

Pantalon, chemise, gilet, manteau à capuchon, sac à dos (contenant une couverture et des vivres pour 3 jours), une hache de bûcheron (1d12+3)

On est bûcheron de père en fils dans la famille de Sam BriseBois. Ce hobbit est doté d'une force peu commune et d'une résistance incroyable pour un simple hobbit.

Ralfin FierPied

For 14 (+2), Dex 15 (+2), Con 12 (+1)

Int 17 (+3), Sag 18 (+4), Cha 11 (+0)

Initiative +2; Points de Vie: 7

Compétences:

Artisanat +1

Marchandage +1





Métier (pisteur) +2 Discrétion +1
 Vol à la tire +2 Renseignement +3*
 Fouille +3* Déplacement silencieux +3

Dons:

Fin limier (+2 Fouille et Renseignements)
 Pistage (+2)

Equipement:

Pantalon, chemise, gilet, manteau à capuchon, sac à dos (contenant une couverture et des vivres pour 3 jours), une fronde (1d3+2), un bâton (1d6+2)

Ralfin FierPied est un cousin de la jolie Rosie de Lézeau. Ralfin est un hobbit pas comme les autres: il aime l'aventure et parcourt la Comté d'est en ouest et du nord au sud. Il connaît tous les sentiers et tous les bosquets. Il sait reconnaître les empruntes des animaux et suivre une piste à la manière des rôdeurs du nord.

Gontran Sacquet de Besace

For 13 (+1), Dex 14 (+2), Con 11 (+0)
 Int 12 (+1), Sag 15 (+2), Cha 10 (+0)
 Initiative +2; Points de Vie: 6

Compétences:

Artisanat +2 Marchandage +2
 Métier (marchand) +2 Discrétion +1
 Vol à la tire +1 Détection +1
 Marchandage +3 Déplacement silencieux +1

Dons:

Doigts de fée (+1 Vol à la tire et Crochetage)
 Talent (Marchandage)

Equipement:

Pantalon, chemise, gilet, manteau à capuchon, sac à dos (contenant une couverture et des vivres pour 3 jours), un bâton (1d6+1)

Chez les Sacquet de Besace, l'argent, c'est une chose sérieuse, et le commerce, ça permet de gagner de l'argent. Gotran est un marchand comme l'était son père et son grand-père, etc. Il n'aime pas les aventures (comme tout hobbit qui se respecte) mais sa soif de profit est plus forte que sa peur de l'inconnu.

PERIPETIES

Pour étoffer un peu ce scénario, voici quelques péripéties que vous pouvez glisser ça et là dans cette aventure. Elles donneront l'occasion aux PJ d'utiliser leurs talents et donneront lieu à quelques tests qui pourront être lourds de conséquence en cas d'échec. Donc, à utiliser avec modération.

Mauvais temps

A peine les PJ ont-ils quitté le Dragon Vert que de lourds nuages commencent à s'amasser dans le ciel, à l'est. Il va pleuvoir avant la nuit. Les PJ ont intérêt à trouver un abri pour passer la nuit.

Ils peuvent demander à se loger chez l'habitant (contre quelques pièces); on les laissera dormir dans une grange ou sous un porche.

Si les PJ sont pris sous la pluie, ils devront faire un test de Constitution Diff. 15. En cas d'échec, ils attraperont froid, ce qui veut dire nez qui coule et éternuements, ce qui dans ce cas précis risque de nuire à leurs tests de Discrétion ou de Déplacement silencieux (1 chance sur 4 d'éternuer au mauvais moment).

Si les PJ passent la nuit sous un porche (donc, pas vraiment à l'abri du froid), le test de Constitution devra être fait également.

Saleté de vermine

A l'issue d'une nuit de bivouac, les PJ s'aperçoivent que des souris (ou une autre vermine) ont grignoté une partie de leurs vivres. Ils devront se procurer de la nourriture pour continuer leur voyage vers Bree. Cela peut vouloir dire pêcher quelque chose dans le Brandevin ou chasser un peu de gibier, ou encore acheter des vivres à l'habitant.

Inondations

Si les PJ ont opté pour le passage par le bac de ChateauBouc, de fortes pluies auront tiré la rivière de son lit. Toute la région est inondée et le bac est inaccessible pour l'instant. Ils devront se rabattre sur le pont, et perdront une demie journée.

La Vieille Forêt

Si les PJ passent par le bac de ChateauBouc, ils devront longer la Vieille Forêt. Lors d'un bivouac sur les bords d'un petit étang, ils vont être victimes du charme du Vieil Homme-Saule. Celui-ci tentera de les «endormir» pour les étouffer entre ses racines...

Vieil Homme-Saule

For 30 (+10), Dex 1 (-5), Con 40 (+20)
 Int 3 (-4), Sag 18 (+3), Cha 1 (-5)
 Initiative -5; Points de Vie: 80; CA 16
 Charme (test de Sagesse, Diff. 15 pour résister)
 Racines 1d3
 XP: 200

Les ruelles de Bree

Les PJ ne connaissent pas très bien le village de Bree qui pour eux est un véritable labyrinthe. En cherchant l'auberge de Raoul BonChemin, ils risquent de faire de mauvaises rencontres.

Tire-laines urbains

For 13 (+1), Dex 13 (+1), Con 14 (+2)
 Int 11 (+0), Sag 10 (+0), Cha 12 (+1)
 Initiative +1; Points de Vie: 9; CA 12
 Armes de mêlée (dague) +2
 Détection +1
 Perception auditive +1
 Dague 1d4+1
 XP: 100

