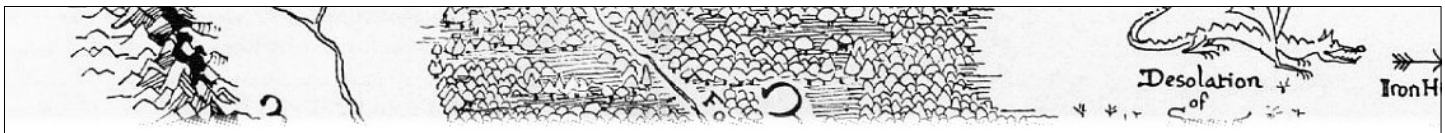


SUPPLEMENT DE PERIPETIES

Suite à une petite discussion très hobbit sur un forum bien connu des rôlistes, CasusNo pour ne pas le citer, on m'a suggéré d'ajouter quelques péripéties supplémentaires pour pimenter un peu le scénario «Plus de bière au Dragon Vert».
Toutes les idées ne sont pas de moi; je remercie donc tous ceux qui m'ont murmuré quelque inspiration pour cet petit page supplémentaire.

Le concours de bière

Ce paragraphe est à glisser en début d'aventure.
Les PJ ne sont pas au Dragon Vert par hasard: un concours du plus gros buveur de bière est au programme ce soir là (ce qui ennuie fortement Rosie, qui d'habitude n'a rien contre ce genre de compétition sportive mais qui ce soir est inquiète pour son stock de bière).
Les participants au concours ont redoublé d'imagination pour remporter le titre. Le premier n'a plus rien bu depuis deux jours pour avoir plus soif; le second n'a rien manger pour avoir plus de place pour la bière tandis qu'un troisième s'est bourré de pain en espérant avoir une plus grande capacité d'absorption.
Tous rivalisent de procédé typiquement hobbits en vue de gagner le concours.
Et une rumeur inquiétante circule depuis cet après-midi: un nain va venir participer au concours (c'est bien évidemment totalement faux mais tous les participants sont assez remués; comment gagner contre un nain?)

Le soir venu, pas de nain bien heureusement.
Rosie tire une drôle de tête mais les hobbits assoiffés n'y font guère attention.
Les pintes sont remplies à raz-bord.
Le concours peut commencer.

Pour simuler la résistance à l'alcool, faites des tests de Constitution à chaque pinte ingurgitée (Diff. 15).
Augmentez la difficulté à chaque pinte.
En cas d'échec, le participant avale de travers, touffe et renverse une partie de sa boisson sur lui, ce qui ne manque pas de déclencher l'hilarité générale.
Certains hobbits se mettent à chanter tandis que la bière coule à flot.
Après trois échecs successifs, le hobbit s'effrondre, noyé dans sa bière.
Le dernier hobbit en lisse sera déclaré vainqueur du concours et le plus gros buveur de bière de Lézeau, jusqu'au prochain concours.

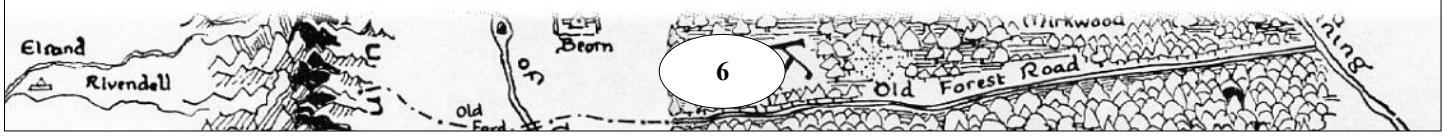
Le sinistre rôdeur

A l'auberge de Raoul BonChemin à Bree, les PJ font l'objet de la surveillance particulière d'un rôdeur.

Peut-être les PJ auront-ils remarqué l'individu (Vigilance ou Sagesse, Diff. 20).
Ils peuvent demander à l'aubergiste qui est cet homme.
Il s'agit d'un certain Darnor, un rôdeur du nord dont il faut se méfier. L'individu est connu pour être violent et sans scrupule. BonChemin ne l'apprécie guère mais a trop peur de lui pour lui dire d'aller boire ailleurs.
Les PJ ont intérêt à éviter ce sombre oiseau.
Hélas, l'homme les a repéré. En fait, il n'est pas si mauvais qu'on le dit mais il a ses méthodes bien à lui.
Il traque l'alchimiste Noireau depuis un bon moment.
Noireau est pour lui un serviteur du Mordor et il compte bien l'éliminer, et pour arriver à ses fins, tous les moyens sont bons.
Il tentera donc de parler aux PJ; des hobbits de la Comté, ici à Bree, ce n'est pas banal et ça pourrait bien avoir à faire avec l'alchimiste Noireau.
Plus les PJ essaieront de l'éviter, plus ils paraîtront suspects aux yeux du rôdeur, ce qui risque de le conduire à des extrémités que les PJ pourraient bien regretter.
Si Darnor pense que les hobbits sont des complices de l'alchimiste, il risque de se montrer violent.
Darnor suivra les PJ tout au long de leur enquête et interviendra de manière inopportune lorsque les PJ auront presque capturé l'alchimiste.
Darnor n'hésitera pas un instant à trucider Noireau, sous les yeux des PJ (ceux-ci devront être persuasifs s'ils ne veulent pas eux aussi être passés au fil de l'épée par le rôdeur...)

Darnor, sinistre rôdeur du nord

For 18 (+5), Dex 18 (+5), Con 16 (+3)
Int 15 (+2), Sag 18 (+5), Cha 16 (+3)
Initiative +5; Points de Vie: 50; CA 16
Armes de mêlée (épée) +8

Détection +6	Survie +8
Perception auditive +8	Persuasion +5
Déplacement silencieux +6	Discrétion +7

Epée 1d8+5
XP: 500