

# La Bière d'Ühr

Scénario pour Rêve de Dragon par Matthias «*Chias*» Wiesmann

Ce scénario est conçu pour un groupe de 3-4 voyageurs. Le déroulement du scénario est plutôt ouvert, avec plusieurs dénouements possibles selon les actions des personnages. Le scénario ne requiert ni combattant ni haut-rêvant, mais plutôt des personnages capables de pratiquer un peu de diplomatie.

## **Le scénario dans les grandes lignes**

Les personnages émergent d'une déchirure dans un rêve glacé, avec comme seul îlot de civilisation une agglomération construite dans les ruines d'une ville de second âge ensevelies sous les glaces, la légendaire cité d'Ühr.

Le centre de l'activité économique de cette communauté est une brasserie qui produit une bière magique. Cette bière est la seule raison d'être de la ville : elle est vendue fort cher plus au sud. Le seul moyen de quitter l'endroit est par la mer, mais les premiers navires ne viendront qu'avec la débâcle, d'ici quelques jours. L'endroit sous la coupe d'un haut-rêvant nommé *Modération*.

Si en apparence, le haut-rêvant contrôle la ville et la production de la ville pour s'enrichir, la réalité est un peu plus complexe : *Modération*, n'a aucune ambition brassicole ni même financière, son but est de raffiner la pierre d'Ühr pour produire un matériau magique, le métal *Lhour*. Il veut créer la créature de ses rêves avec ce métal. La bière n'est magique que parce qu'elle est élaborée avec l'eau issue du processus de raffinage, pour *modération*, c'est un déchet.

Dans les faits, la gestion de la ville est assurée par *Prudence*, qui, comme la plupart des habitants, est totalement dédiée à la bière, elle est aussi amoureuse de *Modération*. *Prudence* est la seule à connaître

le véritable projet du haut-rêvant, pour lequel elle a des sentiments ambigus, d'un côté elle veut aider Modération, de l'autre, l'existence d'une créature magique réduirait ses chances de séduire le magicien à néant.

Malheureusement pour les personnages, les premières nefes qui arrivent ne sont marchandes qu'en apparence : Badace, le baron de Mégalie, las de payer un prix exorbitant pour la bière, a décidé d'annexer l'endroit et d'étendre son influence. Les marins sont en fait des soldats déguisés qui sont là pour prendre le contrôle de la ville.

Les voyageurs n'ont pas de rôle précis à jouer dans cette histoire : quoi qu'ils fassent, l'invasion du baron aura lieu, les personnages peuvent aider les envahisseurs et obtenir un passage vers des terres plus hospitalières, aider à la défense et se faire récompenser en bière, ou même aider Prudence à séduire Modération et ainsi détruire la raison d'être de la bière. Vu les faibles forces en présence, le rôle des personnages peut être déterminant dans une direction ou l'autre.

## **Introduction**

Les personnages émergent d'une déchirure dans une tempête de neige, peut-être qu'ils n'ont pas vu la lueur jaune dans le brouillard, peut-être ont-ils traversé volontairement une déchirure, toujours est-il qu'ils sont dans une zone balayée par des vent glacés qui charrient de la neige. Les bourrasque dégagent parfois le brumes, découvrant un ciel étoilé, décoré par une immense pleine lune, il fait nuit. Devant eux, une sorte de tranchée de sept mètres de large taillée dans la parois rocheuse, avec, de l'autre côté, un escalier rudimentaire taillé dans la glace.

Alors que les personnages avisent la situation, un cor résonne dans le brouillard en amont, et une lueur de torches apparaît au dessus d'eux, quelques instants plus tard, un immense bloc de glace déboule dans la tranchée, avec, perché dessus des humains qui tiennent des

torches. Les voyageurs pourront suivre du regard la lueur des torches jusqu'à dans la plaine. La tempête se dissipant, ils pourront deviner (Vue / Survie en Glaces à 0) un série de lumières: un campement.

En imaginant que les voyageurs empruntent l'escalier, il faudra une bonne heure draconique (120 minutes) pour atteindre le campement, ils arriveront à la fin de l'heure de l'araignée. Le campement comporte cinq baraques en bois, la plus grande, au centre, semble être une salle commune. À côté, des grande masses sombres recouverts par des bâches en peau: les blocs de glace. À l'opposé, un enclos contenant une dizaine de bœufs musqués. Malgré l'aspect désolé du lieu, le campement paraît très ordonné, un drapeau rouge orné d'une sorte de crochet noir flotte dans la nuit.

À leur arrivée, les personnages sont salués par un homme portant une sorte d'uniforme: une veste en fourrure décorée avec le même symbole que le drapeau. Il s'appelle *Jaquerémie*, et est très content d'avoir de la compagnie, Ils demandera au voyageurs s'ils sont trappeurs ou des réfugiés. Il sera quelque peu étonné d'apprendre qu'ils sont voyageurs, vu qu'ils sont rare dans ces contrées. Il invitera les arrivants dans la salle commune au centre, il doit rester un peu de soupe sur le feu, et ils peuvent finir la nuit dans un coin, près du feu.

Si on lui demande ce qu'on fait ici, il pourra expliquer qu'on récolte une glace spéciale, qui est utilisée pour fabriquer une bière encore plus spéciale: la bière d'Ûhr. Il ne pourra pas expliquer exactement ce qui rend la glace spéciale, mis à part la présence de certains cailloux à l'intérieur. Jaquerémie pourra aussi expliquer en gros la situation de la brasserie.

Le lendemain, les voyageurs seront réveillés à l'aube par le son du cor, le campement est une fourmilière: une vingtaine d'hommes est en train de charger d'immense blocs de glace sur des lourds chariots, une heure plus tard, le lourd attelage part en direction de la ville d'Ûhr. S'ils veulent monter à bord, ils sont les bienvenus.

## La Cité d'Ühr

D'après la légende, la cité d'Ühr avait été construite directement à l'emplacement de la demeure d'un dragon. À cause de cette origine, la ville et sa région bénéficiait au second âge d'une aura magique, les rêves y étaient plus forts, plus intenses. Curieusement, cela n'aidait pas tellement les haut-rêvants, mais plutôt les aventuriers, et la ville était renommée par son caractère héroïque, les hommes y étaient de vrais hommes, les femmes de vraie femmes.

Les fiers *Ühriens* étaient connus à travers les mondes pour leurs armures en métal *Lhour*, raffiné à partir d'un minerai abondant dans les alentours de la cité, la pierre d'Ühr. D'après la légende, la magie du métal était telle qu'une toute petite pièce d'armure protégeait plus qu'une armure de plates. Telle étaient les merveilles de cet âge fantastique.

Un personnage réussissant un jet d'Intellect/Légende à 0 se souviendra de ces vers :

*Pierre d'Ühr et Métal Lhour,  
Chantent les guitares et les triques.  
ÿbusent des runes diacritiques.  
Du disque urbain, personne n'a fait le tour.  
Scorpion et Léopard Sourd  
Vierge de fer, forgeron des airs  
Loups des steppes et Ministère  
Tous à Ühr viennent faire la cour  
Métal Lhourd et Pierre d'Ühr  
Voici l'équipe hétéroclite!  
Vois, blasphème onirique  
Le culte de l'huitre azure*

Le cataclysme de la fin du second âge précipita la ville dans un environnement inhospitalier: sous les glaces éternelles, et en partie submergée par les eaux. Au centre de la ville se trouvait une arène, c'est à présent une source d'eau chaude, dont les vapeurs ont dégagé de la glace la partie centrale de la cité.

La cité fut abandonnée par ses habitants, ne n'était visitée que rarement par des trappeurs, ou des aventuriers en quête d'objets anciens et précieux préservés par la glace. Dans la partie dégagée, il reste quelques bâtiments à peu près intacts, ainsi que les pièces des statues gigantesques des guerriers et des guerrières du second âge et un labyrinthe d'arches et de colonnes.

## **Modération**

Modération n'est pas physiquement très impressionnant, il est grand, mais plutôt maigre. Son trait le plus apparent est le fait qu'il a tendance à ne pas voir les gens, à leur regarder au travers. Il n'est pas très patient et a tendance à couper au plus court. Il porte invariablement un tablier de cuir et des vêtements de couleur mal définie.

C'est un haut-rêvant et un alchimiste très compétent, mais il n'est pas *méchant*, plutôt le contraire, il se décrit lui-même comme un *anti-disrupteur*, c'est quelqu'un qui aime l'ordre et la modération (d'où son nom), il a juste tendance à être trop absorbé dans ses recherches, et à arriver aux mauvaises conclusions.

Modération a des scrupules, enfin, un-seul, mais uniquement parce que c'est le nom de son chien, un bâtard dont la principale qualité est qu'il semble pouvoir consommer toutes les substances du laboratoire de son maître son mourir ou exploser.

Modération pense que le seul moyen pour lui pour vivre en paix, sans villageois en colère armés de torches et de fourches, c'est d'établir son propre royaume, avec la compagne idéale. Cela semble

être un réquisit dans nombre de fables, et il se sent un peu seul. Après de longues recherches, il a établi que le métal Lhour serait le matériau idéal pour une telle compagne, et découvert les ruines d'Ûhr où il a établi son laboratoire.

Il a d'abord commercé avec des trappeurs de passage, ce qui lui a permis d'agrandir son laboratoire, qui est devenue officiellement un brasserie (c'est écrit dessus en runes carrées). Un petit groupe de pirates chercha à lui voler la bière, le capitaine fut transformé en poulet, le reste de l'équipage se décida spontanément pour une reconversion professionnelle, leur navire exportant le fameux alcool.

Ainsi c'est développé une petite ville autour de la brasserie: si la majorité des habitants sont des pirates, des voleurs et des aventuriers, l'ordre y règne, surtout depuis que Prudence seconde Modération. En un sens, le haut-rêvant a réalisé son rêve, il ne l'a juste pas remarqué.

Tant que les personnages n'aident ou n'entravent pas son plan, il aura tendance à les ignorer. C'est un ennemi implacable, et si Prudence est à ses côtés pour le lui rappeler, il sera reconnaissant si on l'aide.

Modération est la seule personne de la ville qui ne consomme pas de bière, tout le monde vous le dit, *on ne peut consommer de bière avec Modération.*

## **Prudence**

Prudence est l'une des premières femmes à être venues à Ûhr. C'est une grande femme à la chevelure noire, elle a des pommettes maquées et des yeux bruns très profonds. Prostituée de son état, elle a échoué dans les ruines suite à des déboires avec des pirates. Lorsque ceux-ci se sont «*volontairement*» mis au service de Modération, elle a suivi le mouvement, s'occupant surtout des détails qui n'intéressaient pas le haut-rêvant, comme la lessive et la cuisine. Elle est rapidement devenue son assistante, le magicien ayant réalisé qu'il pouvait lui

déléguer en toute confiance tous les problèmes *d'intendance*.

Prudence gère toutes les affaires courantes dans la Brasserie, les différentes matières premières pour la bière, les employés, elle fait aussi office de juge pour les disputes et les conflits dans la ville. Elle prétend toujours n'être que *l'exécutrice* de Modération, ce qui n'a jamais été remis en question, personne n'a envie d'ennuyer le haut-rêvant avec des détails et d'être transformé en poulet – comme le capitaine pirate. Selon les rumeurs d'autres gêneurs auraient été transformés en volaille et Prudence maintient ostensiblement un poulailler pour rappeler ce détail. Être invité à venir manger un poulet au laboratoire est considéré comme un *avertissement* très sérieux.

Prudence agit aussi en sous-main comme protectrice des quelques prostituées de l'agglomération, elle leur fournit protection et une ration de bière par semaine. En échange, elle sait à peu près tout ce qui se trame en ville. Elle n'aime pas les sœurs Salisfia, qui le lui rendent bien, entre-elles règne une sorte de neutralité méfiante.

Le point faible de Prudence, c'est Modération, justement, elle en est éperdument amoureuse, et ferait tout pour obtenir son attention. Elle soigne toujours son apparence, et comme elle consomme régulièrement de la bière, elle est à présent fort belle. Si elle soupçonne qu'un voyageur ou une voyageuse pratique le haut-rêvant ou l'alchimie, elle mettra un point d'honneur à en apprendre le maximum. Le soir, elle prend des cours de lecture auprès d'une des filles qu'elle protège.

Depuis qu'elle a appris que Modération s'intéresse aux *réactions en chaîne*, elle porte une tenue de cuir noir rehaussé de chaînes. Évidemment, Modération n'a rien remarqué, le reste de la Brasserie, par contre, murmure que le haut-rêvant a fait *quelque-chose...* Bref, Prudence essaie par tous les moyens d'être la compagne idéale pour le haut-rêvant. Celui-ci n'a absolument rien remarqué.

## La Brasserie

C'est ainsi que ses habitants désignent toute l'agglomération, tant son existence est axée sur les activités brassicoles. Une bonne centaine de personnes y forment une société hétéroclite, trappeurs, pirates, prostituées, voleurs, aventuriers et autres réfugiés y travaillent de concert, liés par deux forces implacables: l'amour de la bière et la crainte de Modération. Tout le monde sait que c'est un terrible haut-rêvant.

Outre la brasserie, la ville comporte une poissonnerie, une boucherie-tannerie, une forge, une auberge, une lavanderie, un bordel, et le magasin des sœurs Salsifia et bien entendu l'endroit où l'on fabrique la bière, que tout le monde appelle le laboratoire. Trois guildes ont en outre leur propre bâtiment, qui font office de dortoir: les brises glaces, les trappeurs, et les minables.

Généralement, les prix des denrées de bases sont élevées dans la Brasserie, compter le double des prix usuels pour la nourriture. Une pinte de Bière d'Ûhr coute cinq fois le prix d'une bière normale, en mégalie, le prix est encore bien plus élevé.

### *Les Brises Glaces*

C'est le groupe que les personnages ont déjà rencontrés, ils découpent des blocs de glace gorgées de métal Lhourd et les amènent au laboratoire. Il ne sont que rarement à la Brasserie, mais disposent d'une cabane à l'entrée de la ville.

### *Les Trappeurs*

Ce n'est pas un groupe très structuré: une dizaine de chasseurs qui passent plusieurs jours dans la glace et reviennent régulièrement revendre leur gibier dans la Brasserie. Ils se partagent une longue baraque construite à partir de débris. Avant l'arrivée de Modération, c'était la seule habitation de l'endroit.



### *Les Minables*

Ce terme désigne les gens qui creusent des galeries à travers les ruines pour récupérer différents matériaux. Ils sont tous à la recherche de trésors oubliés, mais vendent surtout du vieux bois et de la ferraille. Eux-même s'appellent les *recupérateurs*, mais personne d'autre n'utilise ce mot. La guilde est dirigée par trois individus, un frère et une sœur qui se prénomment tout deux «*Pique*» et un Grouin qui porte le doux nom de «*Colérique*». La guilde occupe les ruines de ce qui a dû être un palais. La cour intérieure est encombrée de débris qui n'ont pas encore été *triés*.

### *L'Auberge*

Elle occupe la base d'un grand bâtiment près des quais. Elle a un gouvernail comme enseigne, mais tout le monde l'appelle l'*Auberge du Traître*. Le propriétaire est un homme très massif à la chevelure ébouriffée et blanche, personne ne sait son vrai nom, on parle soit de l'aubergiste, soit du *traître*. Malgré son qualificatif, l'aubergiste est de bon conseil, et peut mettre les personnages en contact avec différentes personnes.

### *Le Magasin des Sœurs Salsifia*

Cet établissement est tenu par deux sœurs, jumelles. Elles portent des robes noires plutôt proche du corps et brodées de runes, et soignent une apparence de haut-révantes Thanataires, une médaille en forme de tête de mort exposée dans leur décolletés. Elles ont certainement beaucoup plus *l'air* de magiciennes que Modération.

Elles sont totalement incapables de la moindre magie, mais personne n'a eu l'envie de vérifier. On trouve une grande variété de matériel dans leur magasin, en général au triple du prix usuel, et très souvent d'origine peu claire. Les seules exceptions sont les armes, les articles en cuir et en fourrure.

## Le Laboratoire

Modération s'est installé un ancien palais à proximité de la source d'eau chaude, une statue s'est effondrée dans le bâtiment, ce qui donne l'impression d'un géant ivre qui s'est affaissé dans le corps principal, on l'appelle le *soulard*.

Située d'abord dans l'aile ouest, l'installation de Modération a peu à peu grandi et elle occupe à présent tout l'espace disponible: la cuve principale se trouve au centre, partiellement suspendue sous le *soulard*. Outre les cuves de bière, on y trouve les filtres d'extraction du métal *Lhourd*.

L'aile ouest comporte au rez-de-chaussée le bureau, ainsi que le poulailler de Prudence, au premier la chambre de celle-ci ainsi que l'économat (où sont stocké les barres de métal *Lhourd*), au second la chambre de Modération, ainsi que sa bibliothèque, le troisième abrite les réserves de houblon (et aussi d'autres herbes du haut-rêvant), les deux étages suivants sont l'atelier-laboratoire, installés dans une ancienne salle d'armes, seul Prudence et Modération ont le droit de venir dans cette pièce, où se trouve la créature. Cette pièce est fermée à clef.

Les deux premier étages de l'aile est servent d'entrepôt, avec des réserves d'orge et de bois. Les deux suivants abritent les cuves où est stockée la glace récoltée, une fois qu'elle a été broyée. Le cinquième étage contient un treuil pour hisser les blocs de glace, ainsi qu'un ancien pressoir qui est utilisé pour broyer les blocs de glace.

## La Bière

Brassée à partir de l'eau infusée du métal *Lhourd*, la bière d'Ühr est naturellement magique. Elle n'est pas très alcoolisée et d'un goût excellent qui redonne des forces et ravive les esprits. Une pinte donne automatiquement un point de moral et fait regagner 1D6 d'endurance.

Une consommation prolongée apporte des effets plus subtils, ce

sont les effets que l'on *croit* obtenir en buvant de l'alcool: on devient plus beau, plus éloquent. Autant dire que la bière est très prisée par les nobles et les bourgeois des régions alentours, la Mégalie, notamment. Pour obtenir cet effet, il faut boire une pinte par jour durant une lune complète.

Seul Modération est capable de produire la bière, pour lui ce n'est qu'un déchet de la création de son œuvre véritable: la créature de métal Lhourd. De fait, la recette de la bière change régulièrement, Modération n'y prête que peu d'attention, et oublie. Cela n'a, après tout, aucune importance réelle. Cette recette changeant et mystérieuse embrouille tous ceux qui dans la cité, cherchent à connaître ce secret, et ils sont nombreux – chacun a donc sa théorie personnelle.

## La Créature

C'est le centre d'attention de Modération: une créature façonnée de métal Lhourd. Au premier abord c'est une armure de métal aux courbes féminines, ses traits sont très semblables à ceux de Prudence. Celle-ci ne s'est pas fait prier pour servir de modèle. Modération a simplement créé un moule d'après le corps de son assistante, l'intérieur est creux. La créature se trouve sur une table dans le laboratoire du haut-rêvant.

S'il n'est pas distrait, Modération devrait lui donner vie à peu près au moment où les forces de Mégalie lanceront leur assaut sur la Brasserie. La créature est suffisamment puissante pour déjouer l'attaque, mais se retournera ensuite contre Prudence, voyant en elle une concurrente.

La créature est virtuellement indestructible et très forte. Son point faible est son poids, ce qui fait qu'elle cause des éboulements et ne peut nager. Une zone de transformation élémentaire ne l'affectera pas (elle est magique).

Idéalement, si la créature est détruite, il vaudrait mieux que les

pièces soient inaccessibles. Un morceau de métal d'Ühr serait une artefact très puissant, surtout si les personnages peuvent convaincre Modération d'en faire quelque chose.

## **Badace**

La Mégalie est une baronie située au sud de la région d'Ühr. C'est une région fertile et plutôt paisible. C'est là qu'est exportée la majorité de bière. Le baron de Mégalie, *Badace*, est un grand consommateur du breuvage, et sa nouvelle confiance a aiguisé ses ambitions: il ne veut plus voir l'or quitter son domaine, et désire prendre le contrôle de la brasserie et étendre la Mégalie.

Son plan est simple: arriver à Ühr avec une troupe en prétendant être de simples marchands et prendre le contrôle de la brasserie. Ses espions lui ont rapporté que Modération n'a pas de soldats, Badace pense donc qu'il n'aura aucun problème à dominer l'endroit. Il a donc armé trois houlques avec chacune un équipage de sept personnes. Deux hommes sur chaque navire sont des vrais marins, les autres sont des soldats.

Le passage maritime jusqu'à Ühr est bloqué par la glace, l'équipe débarquera dès qu'il sera dégagé, soit le jour après l'arrivée des personnages. Les deux premier jours au port, Badace se renseignera sur les forces en présence pendant que son équipage débarquera les marchandises – et se remettra, la traversée a été mouvementée et les houlques sont navires côtiers. À moins que les personnages forcent la main à Badace, il organisera l'attaque au matin du troisième jour.

Badace est un bel homme au cheveux blonds, bon combattant, avec une grande confiance en soi. Il est habitué à obtenir ce qu'il veut, typiquement par autorité ou par charme, mais il n'aura aucun scrupule à utiliser la violence. Il n'est pas très bon comédie, et ses tentatives de se faire passer pour un marchand son assez risibles.

Même s'il ne le laisse pas paraître, il est très dérouté par

l'organisation de la société autour de la brasserie. Son arrogance fait qu'il ne réalisera que trop tard qu'une situation à tourner à sa défaveur – le forçant à se battre jusqu'au bout.

## Déroulement

Le déroulement du scénario dépend largement des actions des personnages. S'ils ne font rien et se contentent de boire de la bière, le baron de Mégalie lancera son attaque, qui sera repoussée par la créature de Modération. La créature s'attaquera ensuite à Prudence, ce qui forcera Modération à la confronter, elle tuera son créateur, et de rage elle détruira tout sur son passage.

Les personnages peuvent soutenir Modération contre les forces de Mégalie. S'ils contribuent significativement à la bataille, l'assaut sera repoussé, et si Prudence est encore vivante et a vu les personnages à l'œuvre, elle s'arrangera à ce qu'ils soient récompensés.

Les personnages peuvent aider Prudence à séduire Modération, qui abandonnera sa création, lors de l'assaut des forces de Mégalie, s'il est encouragé et soutenu, il pourra convertir la créature en une armure pour Prudence, qui sera alors assez puissante pour repousser les assaillants.

Les personnages peuvent aider le baron de Mégalie, par exemple en sabotant la créature, l'assaut sera alors un succès, Prudence et Modération abandonneront la brasserie, après quelques jours le baron réalisera que personne ne connaît la recette de la bière, et qu'il est donc incapable de la produire, espérons que les voyageurs auront négocié un passage vers des terres moins hostiles.