

# Un Scénario d'Intrigues au Mootland

Par Karl Franz



Mes amis, voici la première partie de notre Campagne sur les Pas Bien Grands. Vous noterez que c'est un scénario d'intrigues demandant un MJ expérimenté, vu que ce scénario comporte surtout des listes de PNJ et des études plus ou moins détaillées du Moot. Voici un plan de cette page. Amusez vous bien!

## **Partie I: Aller au Mootland**

## **Partie II: Etude Abregée du Mootland**

**Partie III: L'Intrigue** (il est recommandé de lire ce chapitre avant de lire le reste)

## **Partie IV: Rencontres au Mootland**

## **Partie V: Nouvelles Rencontres et Changement d'Ambiance**

## **Partie VI: Rumeurs à la Poissonerie**

## **Partie VII: L'Avant Poste Nain**

## **Partie VIII: Ces étranges Elfes de Feu**

## **Partie IX: Denouer l'Intrigue, avec le Temple de Zerg.**

# Partie I: Aller au Mootland

## 1) La rencontre du Gros Nain

Il se trouve que les PJ sont à Nuln. Ils peuvent donc y faire tout ce que bon leur semble: amusez vous grâce aux [pages sur Nuln](#). Mais tôt ou tard, ils rencontrent un nain. Il se nomme Ugrimm Kadrum, et il cherche à recruter des aventuriers vaillants et audacieux. La raison? Il vient de Karak Varn, une forteresse qui fut conquise voilà bien des lustres par les vils gobelins. Or, il y a quelques années, le prétendant au trône, qui vivait en exil à Karak a Karaz auprès du Haut Roi, a décidé de reconquérir la forteresse de ses ancêtres. Contre toutes attentes, il a réussi grâce à son génie militaire à vaincre le gros des gobs et à s'installer dans les niveaux supérieurs. L'avant poste de Khazar Drakhaz a lui aussi été reconquis. Mais ces positions sont encore incertaines, et le roi cherche des guerriers pour l'aider dans sa tentative de reconquête, et il est prêt à les récompenser richement, car les niveaux inférieurs occupés par les gobelins regorgent de trésors (pour preuve, Ugrimm a sur lui une superbe dague en mithril (+1 A)).

Si les PJ acceptent cette proposition, Ugrimm prétendra qu'il ne peut malheureusement pas les accompagner jusqu'à Karak Varn: en effet, il doit encore demander une audience auprès de la duchesse Emmanuelle pour lui acheter des armes à feu et de la poudre, et aussi aller à Grissenwald où il a entendu parler d'un clan de nains oisifs qu'il voudrait bien recruter.

Cependant il leur désigne la direction à suivre: "allez par la route conduisant à Averheim; Mais à Baudendorf, au lieu de poursuivre vers Averheim, remontez donc vers le Moot; vous passerez devant "la Capitale", puis vous traverserez le Pont des Soupirs au dessus des Gorges Vertes: alors vous serez à Freidendorf: demandez aux gens du coin de vous renseigner sur le chemin à poursuivre, vous devriez même pouvoir trouver des guides et des poneys."

## 2) Sur la Route

Ben oui comme dans tous les débuts de quêtes faut se déplacer. Mais ce voyage là devrait être bien sympa. Non! N'agressez pas les PJ avec des brigands! Voilà plutôt une série de petites rencontres de PNJ mineurs, surtout dans les villages. Amusez vous bien, et gardez en quelques uns pour le pays halfing!

## **LE DOCTEUR MABUSE**

Charlatan. Gras, habits de soie colorés et couverts de paillettes. Chapeau déformé par les intempéries. A un chariot conduit par sa femme, Zing, et tiré par un vieux cheval qu'il a maquillé pour qu'il ressemble à un zèbre. A des osselets accrochés à une ficelle autour du coup, et une broche de cuivre portant un signe étrange. Il se prétend docteur, et montre à qui veut le voir un vieux diplôme tout sale et taché de l'Université de Kislev (qu'il a en fait volé sur le cadavre d'un voyageur qu'il a trouvé mort dans un fossé). Il fut clerc de Morr et il sait bien dire des formules étranges et gesticuler pour impressionner le peuple. Il propose différents services:

-Il fabrique des potions avec des plantes, des petits chiots, des crottes de hibous et tout ce qui s'ensuit. Certaines de ses préparations sont efficaces pour regagner quelques points de vie ou soigner quelques maladies courantes, mais il ne les vend que si on refuse les premières qu'il propose.

-Il fait également des philtres d'amour qui sentent terriblement mauvais (en fait cela a tendance à attirer les trolles)

-Il dit l'avenir grâce à ses osselets. Ce qu'il dit est sans intérêt: "vous allez vers des êtres qui ne sont que la moitié des hommes", "de grands dangers vous attendent", "vous vous marierez et vous aurez beaucoup d'enfants"...

-Il donne votre date de naissance (la plupart des PJ la connaissent pas!), qu'il invente bien entendu.

-Il exorcise les malédictions (en fait utile seulement si c'est un ennemi de Morr qui l'a lancée).

## **KURT WISSENMANN**

Officier Impérial. Il conduit une troupe de 26 frondiers halfings qui ont été formés par Philippe l'Arabe. Il les amène chez Emmanuelle pour prendre des canons, et apportera le tout à Altdorf. Il n'est pas très loquace sur sa mission. Ces halfings ont été envoyés par l'intendant des halfings à l'Empereur en échange d'un convoi de vivres, mais seul Kurt sait tout cela.

## **MANFRED ERSTEDT**

Marchand ambulancier halfing. Pas très riche. Il crie "Objets Sacrés! Objets Sacrés! Demandez mes Objets Sacrés". En fait il a un peu de tout: un médaillon de Myrmidia, deux tableaux peints pouvant servir d'ex voto pour les pèlerins allant au

Temple d'Esmeralda de La Capitale, des fioles d'eau miraculeuse de la fontaine bretonnienne du Roc à Mélisse, un livre de prières d'Ulric, une médaille en argent de Telmari...

Il détient un objet dont il ne sait que faire... Il sent que c'est maléfique mais il espère en tirer un profit: c'est un parchemin en peau de bête sentant le poisson, qu'il a trouvé près du pont enjambant la Rivière Aux Roseaux, devant La Capitale. Il s'agit en fait d'une page arrachée à un recueil de nécromancie. On y traite des expériences chirurgicales qu'un certain Von Hess a mené il y a 300 ans en Sylvanie afin de combiner des zombies nains et des ours.

## **LA TROUPE DU SOLEIL ROUGE**

Ce sont 3 Estaliens, Francesco, Rodriguez et Annita, qui animent cette troupe de bateleurs. Francesco fait des tours de passe passe, la séduisante Annita capte l'attention des hommes en dansant près d'eux et pendant ce temps Rodriguez coupe les bourses. Ceux qui ont vu le film "Le Bâtard de Dieu" comprendront la méthode. Les tours de Francesco sont des tours de cartes, ou bien il jongle, on encore il jette des poudres dans le feu pour obtenir des étincelles, des fumées ou des explosions. c'est d'ailleurs ce qu'il fera si la combine est mise à jour, avant de s'enfuir avec ses complices.

## **CONSTANTIN ILLESCU**

C'est le fils d'un grand marchand Sylvanien. Il est très inexpérimenté, mais plein de sympathie naïve, de bonne volonté et d'audace. Il a acheté en Sylvanie un coffret de gemmes (saphirs et rubis) à des mineurs nains, et il compte les revendre avec un gros profit à Nuln. Il a échappé de justesse à une embuscade de gobelin, surtout par chance et parce qu'il avait un cheval rapide, mais pour lui c'est "un haut fait d'armes" dont il est très fier. Pour éviter que pareille mésaventure ne survienne à nouveau, il a récemment recruté GURT, un garde du corps Ogre qui s'ennuyait à l'auberge de Linzkuchen. Mais cet ogre, silencieux au regard noir, n'a qu'un seul souhait: profiter du sommeil de son employeur pour l'assommer et partir avec le coffret de pierreries. Les PJ l'en empêcheront-ils?

## **BIMBAN KRATIN ET LES GARDES DE FER**

C'est peut être la seule rencontre importante de ce voyage, et j'allais l'oublier!!! Bimban est le chef nain de la garnison de l'avant poste de Khazar Drakhaz. Assailli de toutes parts par les gobelins depuis deux semaines, les portes ont finalement



Cependant attention, ce qui est une ville pour un halfing est juste un gros village pour des humains. Ainsi Grossgraben et La Capitale, les deux villes halfings, ont entre 1000 et 1500 habitants seulement. Grossgraben (=grand fossé) est situé avant le Grand Pont des Nains conduisant vers Freidendorf. Cette ville a longtemps vécu du commerce avec les Nains, mais celui ci est de moins en moins florissant. Quant à La Capitale, c'est la ville construite par le tyran Vermont, comme nous aurons l'occasion d'en reparler.

Le Mootland est la partie dont les noms de localités ne sont pas écrits en gothique. Ce pays est limité par la Grande forêt au Nord et à l'Ouest, les Gorges Vertes suivies des Falaises de Fer à l'Est, et les Collines Vertes au Sud. C'est un pays de plateaux en herbe assez élevés. La vallée du Bief Bleu est de plus en plus escarpée au fur et à mesure que l'on progresse vers l'Est, et pour aller de Terre de Sienne vers Verte Forest il faut gravir une route en lacets pour aller du bas de la vallée jusqu'au plateau. De même La Capitale demande une ascension similaire. Et la route entre Verte Forest et La Capitale longe le sommet de la côte et domine toute la vallée; c'est le long de cette route à la vue magnifique que le sorcier elfe Eléanor a établi sa demeure...

Comme on peut le voir, l'essentiel du Moot est au nord du Bief Bleu; mais il faut noter que des avants postes ont été édifiés au delà, comme Freidendorf qui a été dévasté, et aussi les Sablons, petits villages construits sur des berges sablonneuses et dont les habitants ont la réputation d'être excentriques.

Notons enfin qu'entre Grossgraben Freidendorf se trouve "Le Grand fossé" pour les halfings ou encore "Les Gorges Vertes" pour les nains: c'est un gouffre ou passe , au fond, la rivière. La hauteur est d'environ 110 mètres et la largeur de 49 mètres (ah ah!!! pas de pont magique!!!) et cette gorge était traversée par un solide pont de pierre nain... qui fut détruit récemment, comme nous en reparlerons.

Note: les 2 localités situées au sud de La Capitale sont en fait les faubourgs de cette ville, c'est à dire Bas Village et Trou du Talus. Nous en reparlerons au chapitre consacré à La Capitale.

## **Partie II: Etude Abregée du Mootland**



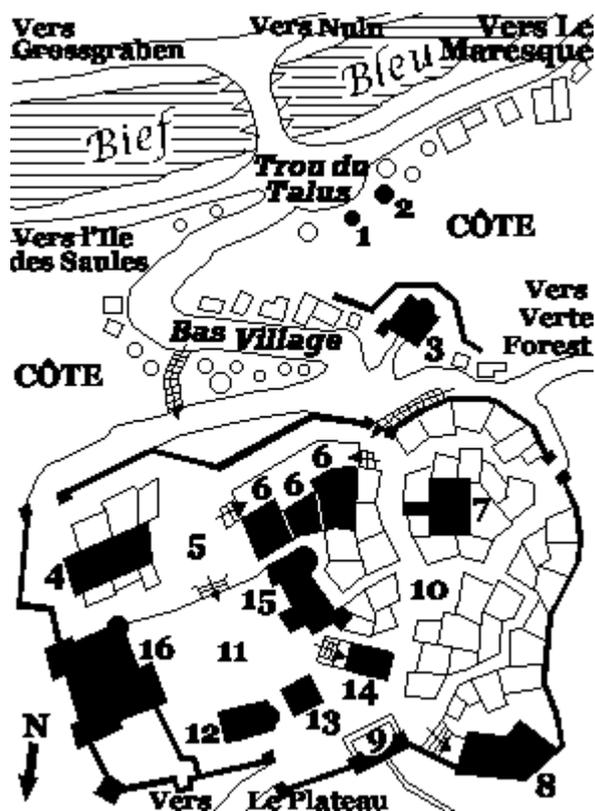
# 1) La Capitale

## A) HISTORIQUE

Lorsqu'en 1510, l'Ancien Vermont Du Creux Du Chemin voulut fonder une "villeneuve" qui serait le centre de tout le mootland, certains l'accusèrent de vouloir devenir un tyran comme les grandes gens avaient coutume d'en avoir... Et au fond ils n'avaient pas tort. Emporté, vaniteux, colérique et aimant les disputes, l'Ancien Vermont avait tout du caractériel. Mais il était brillant, savait parler plus de six langues et était doté d'une mémoire prodigieuse. Il avait de grands projets pour le Moot: il désirait que les humains cessent de traiter les hobbits comme des citoyens de seconde zone, et voulait apporter prestige et gloire au peuple halfing. Il commença à fabriquer des machines de guerre et à se faire construire une nouvelle capitale, qu'il baptisa "Villeneuve les Essarts", dans une position dominante par rapport à la vallée du Bief Bleu. Les Halfings lui laissèrent faire ses caprices, espérant qu'il s'assagirait avec l'âge. Mais, par dérision ils la renommèrent "La Sublime Capitale de l'Orgueilleux Vermont", et aujourd'hui le nom "La Capitale" est resté dans le langage courant, même si les panneaux et les cartes indiquent toujours "Villeneuve".

## B) LA VILLE ACTUELLE

**a)Voici un plan commenté:**



### b) Le Trou du Talus.

Tout en bas, le long de la route qui longe la rivière, se trouve une série d'habitation récentes (aucune n'a plus de 70 ans), mi troglodytes, mi de briques rouges: le trou du Talus. C'est là un quartier pauvre et populaire, habité notamment par deux figures emblématiques du Trou du Talus: le proxénète Dutrou et le poissonnier Renny qui rivalisent pour savoir lequel est le plus populaire de ce quartier minable:

-1-Le Cabaret-Bordel du proxénète Dutrou. Lieu peu réputé, surtout fréquenté par les marchands de passage et les pauvres types du Trou du Talus.

-2-Le trou du poissonnier Renny. L'endroit est sale et empesté le poisson; c'est le lieu de commérage principal de la cité.

### c) Le Bas Village

Plus près de La Capitale est apparu Bas Village, il y a 150 ans, le long de la route en lacets conduisant à la ville, donc à flanc de coteau, sur les fondations d'un ancien monastère de Véréna qui cultivait sur la côte un vin réputé, il y a de cela bien des siècles. Une partie des bâtiments subsiste encore (-3-), et a été récemment acheté à l'Ancien, qui en était propriétaire, par un groupe de moines disant vénérer le dieu Zerg. Comme ceux ci sont des lépreux, on préfère éviter ce bâtiment et ne pas leur chercher d'histoires. Une légende fautive mais tenace prétend que le trou (habitation

troglodyte aux fenêtres rondes) d'un des habitants du Bas Village, Bobo Dusapin (idiot de profession), est reliée par un souterrain au Temple de Zerg (-3-). Les habitants du Bas Village sont surtout des artisans modestes et des vigneron, pas très riches mais plus respectables que les dégénérés du Trou du Talus.

#### **d) La Cité Intra Muros**

C'est un petit bourg prospère, où l'ambiance rurale se fait moins sentir que dans les villages alentours. Ici on vend, on achète, on propage des rumeurs... Mais n' imaginez pas pour autant une ville humaine! Certes l'agitation règne le matin, on déballe des marchandises sous les halles, on fabrique divers objets dans les boutiques ou plus souvent dans la rue ou sous des arcades. Mais l'après midi est réservé à la sieste et à la promenade sous les arbres séculaires de la Place Vermont, ou encore à discuter entre amis sur la terrasse des tavernes qui dominent la vallée du Bief Bleu. Car la ville, bâtie en haut de la côte, a une vue magnifique sur les Collines Vertes. Les jours de ciel dégagé, on peut, paraît il, apercevoir Averheim. Mais tout le monde ne jouit pas de ce panorama. Moults rues sont en retrait, notamment celles du quartier des bains. Les rues sont le plus souvent en pente, et il y a pas mal d'escaliers. Il convient aussi de noter que les murs de la ville ne font jamais plus de 2 mètres de haut, ce sont surtout des murs de soutènement pour éviter que la terre ne s'érode et qu'il y aie des glissements de terrains. Les portes de la cité ne sont que de simples grilles. Le cimetière de la ville n'est pas représenté; il se situe sur la Côte Dorée, le long du chemin reliant La Capitale à Verte Forest.

-4-Les Halles. C'est ici qu'à lieu le marché, tous les matins. Le Maistre Cellierier vient régulièrement inspecter les instruments de mesure et la qualité des marchandises pour éviter la fraude.

-5-La Place du Marché. Ceux qui n'ont pas pu trouver de place aux halles vendent leurs produits ici, à l'ombre d'énormes marronniers.

-6-Ces trois auberges, toutes bien tenues, donnent sur des terrasses ombragées par des platanes surplombant la vallée du Bief Bleu. L'auberge la plus proche de la place du marché (5) est plus chère et plus luxueuse que les 2 autres.

-7-Les Bains... Ben on s'y lave. Mais c'est aussi un lieu de détente agréable. Après un couloir bordé de vestiaires, on arrive dans une grand piscine ronde sous un dôme alimentée par une source naturellement chaude; et donnant sur cette piscine se trouvent des bains de vapeur dans une petite salle aux anciens carelages colorés, et aussi une petite salle de massage. Le prix de l'entrée est de 6 pistoles, et on fournit les savons arômatisés.

-8-Les Greniers D'abondance. Ils contiennent les reseves de grains en cas de disette. Ce bâtiment aux petites fenêtres et surmonté de créneaux cachant sa toiture

a une allure de forteresse. Mais actuellement les réserves sont presque vides, même si le Maître Cellier et l'Intendant prétendent le contraire. Des distributions sont faites tous les matins. Chaque halving a droit à une ration, qu'ils jugent tous comme étant ridicule.

-9-Fontaine des Amoureux. Cette fontaine magnifiquement décorée d'animaux fantastiques sculptés dans le marbre fournit une très bonne eau naturellement chaude en quantité merveilleuse. C'est la même eau thermale que celle qu'on utilise aux bains.

-10-Cette place est la seule qui reste animée l'après midi, et surtout dans la soirée: on y trouve chanteurs, bateleurs, orgues de barbarie, cracheurs de feu... En général on trouve toujours hobbit qui se laisse entraîner par les jeunes à leur raconter un histoire (toujours la même de préférence)...

-11-Le Cours Vermont est une vaste place ornée de bacs à fleurs, et, au centre, d'un énorme chêne sur le tronc duquel sont affichés diverses proclamations et annonces particulières. Les monuments de La Capitale sont surtout situés autour du Cours Vermont, ou en léger retrait par rapport à elle. Ils ne sont pas très impressionnants pour un humain mais ils méritent qu'on s'y arrête:

-12-Le Temple de Vermont... Eh oui Vermont avait poussé le narcissisme jusqu'à se faire diviniser. Les halvings ont depuis longtemps abandonné ce temple aux rats et à la poussière. Des nains ont squatté ce temple il y a 20 ans et ont gravé leurs noms en runes à droite de la niche de la statue, laquelle a perdu sa tête.

-13-Une tour à trois étages contient le Trésor de L'ancien (deuxième étage) et l'Atelier Monétaire (rez de chaussée). Rien de spectaculaire, à part une cuillère en or massif, un diadème orné d'un saphir ébréché et 2436 CO et 6 pistoles de Nuln. Le Trésorier Dumoulin a ici son bureau (premier étage); c'est le successeur de Du Haut Du Talus. Il est honnête et scrupuleux, et sans ambitions.

-14-Le Temple de Tamerlane est un tout petit temple en marbre blanc de style romain Il est défendu d'y entrer, mais actuellement de nombreuses processions ont lieu pour qu'il restaure la fertilité des terres

-15-Les Archives du Moot, ou sont compilées les anciens textes de lois, les contrats importants et accords signés avec l'Empire, mais surtout les innombrables copies des registres de généalogie des villages. Le bâtiment contenant tout cela est construit en briques peintes de toutes les couleurs. il comprend une tour octogonale où sont rangées les chartes.

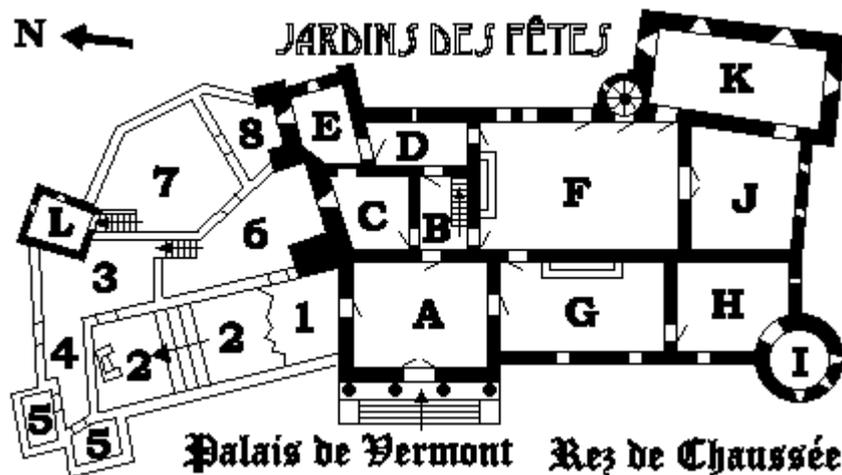
-16-Le Palais de l'Ancien... C'est là le chef d'oeuvre de Vermont mais il est resté inachevé. Nous exposerons en détail ce qu'il contient ci dessous, en 2). Notez qu'à

l'emplacement du "N" montrant l'orientation, se trouve le Jardin des Fêtes, sorte de vaste prairie où l'on organisait de grands banquets avant la maladie de l'Ancien.

## 2) Le Palais de Vermont

### A) PLAN DU PALAIS

Alors voilà un plan de ce palais où les PJ vont certainement se rendre à plusieurs reprises:



L'aile gauche n'a jamais été terminée car Vermont est mort trop tôt. Les parties noires avec des lettres sont achevées. Les parties en blanc avec des chiffres sont des bouts de murs inachevés, sans toit ni fenêtres. L'ensemble fait penser à une grosse ruine.

A: Grand Hall. Salle très haute précédée de 4 colonnes surmontées d'un fronton, et d'une imposante porte. Les murs n'ont jamais été décorés. La porte de gauche est murée avec des briques car elle donne en 1), ce qui est 3 mètres plus bas.

B: Salle de Garde. Comprend une table et un petit escalier. Plafond voûté en pierre assez bas, murs de pierre, éclairage grâce à une torche. Une simple table et une chaise permettent au garde, Duroseau, de surveiller et d'introduire les visiteurs chez l'intendant.

C: Bureau de l'Intendant. Ordinairement, c'est là qu'on conduit tous les visiteurs. C'est une petite pièce basse très bien entretenue. Les murs sont recouverts de lambris de chêne, le plancher est simple mais très beau, et le bureau est décoré de quelques sculptures de bon goût. Tout ce bois brille et sent fortement la cire d'abeille. A priori l'intendant y est et y travaille, penché sur une carte du moot où des figurines représentent les différentes troupes de soldats.

Le tiroir du bureau (non fermé à clé) contient:

-un beau coupe papier en or,

-3 enveloppes,

-de quoi écrire

-2Co,

-plusieurs pages (de 1106 à 1111) déchirées du Grand Registre Généalogique des Archives du Moot, et plusieurs notes manuscrites sur des personnes et leurs descendants. On y suit toute la descendance de Vermont, et, avec un minimum de connaissance généalogique ou l'aide d'un halving, on trouve que l'intendant Du Haut Du Talus est le descendant du fils bâtard de Vermont.

-Une lettre du poissonnier: "Je vous le répète, j'en ai plus que marre de cet imbécile de Dutrou. Il fait fuir ma clientèle, et ses activités sont un scandale pour le quartier. Monsieur l'Intendant, je vous demande officiellement et pour la dernière fois de le sommer de déménager. Je peux compter sur vous? Renny"

Plusieurs tableaux de paysages décorent la pièce, et notamment celui du mur de droite cache un coffre fort de fonte(DS=35; R=7). Ce coffre contient plusieurs documents du plus haut intérêt:

-Une lettre signée par Zerg: "L'installation s'est déroulée comme prévu. Merci de m'avoir vendu ce vieux monastère, il sera parfait pour notre petite confrérie. Bien amicalement, Zerg."

-Un parchemin signé de Damase: "Ayant reçu votre missive. Ayant analysé votre proposition. Ayant soumis ladite proposition au Grand Conseil. Nous en avons délibéré, et décidé ce qui suit: Je viendrais en personne d'ici deux semaines. Nous sommes d'accord pour vous acheter les 30 tonneaux de céréales, à condition que vous fournissiez les moyens de transportation, j'entends charettes, charrons et poneys, et ce sans que j'aie à payer plus cher. Ainsi soit il. Damase."

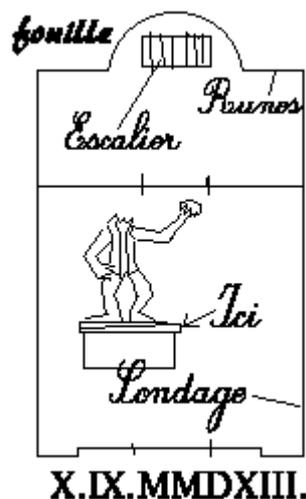
-Une lettre venant d'Altdorf: "Nous avons eu vent de vos mauvaises récoltes. L'Empereur est prêt, dans sa bonté magnanime, à vous envoyer un convoi de vivres en provenance d'Ostland. On vous envoie tout ça à Trou le Loup, après vous vous débrouillez. En reconnaissance de sa bonne volonté, Son Altesse aimerait beaucoup que vous lui envoyez deux douzaines de frondiers dûment formés par vos soins. Messer Von Drichten, Plénipotentiaire Impérial."

-Une lettre de Damiel Dutrou: "Fête kek chose pour eul commerce bon sang a va pu. moi ay rien, a pu cliens, cause eud c'te pry del blé fromment. A siouplay fet kek chose vous bon ancien moi vou ême trai forre. X."

Avec tout ça il y a de quoi dénouer l'intrigue!!! Mais attention, l'intendant est à peu près toujours dans son bureau, à moins que le garde ne surveille. Ils ne s'en iront de là que s'ils se sentent menacés, ce qui arrivera quand les PJ mettront à jour les machinations de Zerg.

D: Bibliothèque. Il y a peu de livres. Quelques histoires du Moot, le Livre des Records Apéritifs (résultats de concours de beuveries et de goinfrage), et pas mal de livres de recettes de cuisine.

E: Chambre de l'Intendant. Le sol est en sapin, et les murs sont peints en jaune. Le plafond est là aussi assez bas. Il y a un lit à une place en laiton, deux portaits d'ancêtres, et une armoire en bois peint contenant des habits sombres, une boîte de monocles et des pipes anciennes. Un petit coffret de bois sculpté contient 12 Co, 13 pistoles et 3 sous, et le plan suivant (représente les fouilles que l'Intendant a effectué il y a deux ans au temple de Vermont; il y a découvert un escalier sous la statue. Les chiffres romains indiquent la date de sa découverte, et "ici" le bouton à actionner sur le socle de la statue):



Les PJ ne sont pas censés entrer dans la chambre à moins qu'ils ne tuent le garde Duroseau.

F: Salle des fêtes. Cette salle est haute, et on voit la charpente. Elle est décorée par une grande cheminée sculptée et par d'anciens trophées: cornes d'abondances, coupes et diplômes dédiées au "Meilleur Glouton", etc. Une petite armoire en chêne décorée de déesses contient des liqueurs variées. Une grande table en U reposant sur des tréteaux occupe le centre, mais manifestement elle n'a pas servi depuis longtemps car elle est couverte de poussières. Si les PJ vont dans cette salle, le garde Duroseau les laissera regarder un peu puis leur demandera de sortir, par peur qu'ils ne prennent l'escalier en colimaçon conduisant aux appartements de l'Ancien.

G: Cuisines: Une grande salle, haute et vivante. La grosse cuisinière à charbon a le plus souvent le four rempli de gâteaux en train de cuire. Des tas d'ingrédients sont

là, dans le buffet ou tout simplement dans des sacs de toile le long des murs. Il y a également un grand vaisselier contenant une grande quantité de belles assiettes anciennes et des couverts en argent.

H: Chambre du vieux Prêtre d'Esmeralda, Herty Desherbes. Aveugle et quasiment sourd, ce vieux clerc à demi sénile croit qu'on est en 2465 et passe son temps à marmonner des bribes de prières. N'a aucune idée de ce qui se passe actuellement. Les PJ peuvent accéder à cette salle sans problème.

I: Temple d'Esmeralda: une jolie chapelle ronde surmontée d'une coupole dorée. La décoration consiste surtout en des fruits et des légumes en or fixés au mur. Il y a toujours un plat contenant de la nourriture renouvelée tous les jours devant la statue d'ivoire. C'est le seul temple de cette déesse, et seul le prêtre a le droit d'y entrer.

J: Bureau de l'ancien. Belles boiseries, mais tout est poussiéreux. Un aigle en pâte de verre sert de presse papiers. Sous lui il n'y a que des feuilles blanches. Quelques tableaux de la vallée du Bief Bleu décorent les murs, dont un représentant le pont nain enjambant les Gorges Vertes. Duroseau ne laissera pas les PJ y entrer.

K: Chambre de Justice. Ici l'Ancien rendait la justice avant sa maladie. c'est une grande pièce aux murs épais de pierre de taille; de simples bancs de bois et une tribune du côté du bureau de l'Ancien permettait à l'ancien, et maintenant à l'intendant, de rendre la justice. Les halfings étant pacifiques, on s'en sert peu souvent à part pour des problèmes de voisinage... Duroseau peut la faire visiter si les PJ y tiennent.

L: Tour de garde: le seul élément de la partie gauche à avoir été achevé. Il y a toujours un soldat de faction.

1: trou profond de 3 mètres. Devait servir de cave à vin. La porte du grand hall donnant ici a été murée pour éviter les chutes.

2: Salle du trône inachevée. Le trône n'est qu'un gros bloc de calcaire qui n'a jamais été sculpté.

3: magasin inachevé

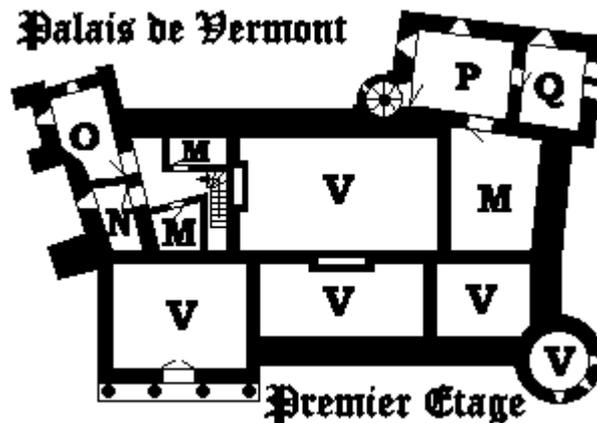
4: salle de garde inachevée

5: prisons inachevées

6: cour inachevée

7: casemate inachevée

8: poudrière inachevée



V: Vide sur la salle d'en dessous.

M: Greniers: contiennent les vieux souvenirs accumulés par les Anciens. Il y a de vieilles médailles, des fauteuils éventrés, de vieilles horloges cassées, des couverts en or datant d'il y a au moins 300 ans, de vieilles pièces de bronze... Sur une table se trouvent de vieilles maquettes en bois que Vermont avait fait faire (elles sont datées de son époque) pour voir à quoi ressembleraient ses grands monuments. Il jouait très souvent avec comme tous les dictateurs. Ce qui est curieux c'est que contrairement aux autres bibelots des greniers, les maquettes ne sont pas du tout recouvertes de poussières! Car l'intendant les a retrouvées et il les étudie pour reprendre le travail de Vermont; il les a donc fait nettoyer par Hemiga.

N: Chambre de la Cuisinière Hemiga Zehobbitte. L'armoire contient des habits de cuisinière (tablier...) et de quoi faire le ménage (plumeau, torchons, balais...) et 6 pistoles.

O: Chambre de Duroseau le garde. Contient un lit au sommier de paille: il y a caché 3 Co et la dague elfique en argent qu'il a dérobé à Damase. Le coffre contient des habits de soie colorée, trois torches, trois dés, et jeu de clés(du palais). Une étagère supporte une statuette en marbre d'Esmeralda, un livre sur les marmottes, le livre "Crimes Parfaits, Crimes Discrets" de l'assassin Marienbourgeois La Vipère, et un livre expliquant les méthodes de torture des Elfes Noirs.

P: Salon Jaune. Duroseau ne laissera jamais, lui vivant, les PJ accéder à cette salle et au delà. Elle contient un beau tapis de laine ovale, des fauteuils rococo, une commode (genre Louis XV) surmontée d'un très beau miroir, et contenant des tranches de jambon fumé (ah ces halfings!!!), des chemises de soie avec dentelle, des culottes et un beau manteau. Il y a aussi une belle broche en or, qui est en fait l'insigne officiel des anciens; il s'agit vraisemblablement d'un ancien travail d'orfèvrerie nain.

Q: Une odeur très désagréable saisit les PJ s'ils parviennent à entrer dans la pièce. Les volets sont à l'intérieur, donc il est possible de monter depuis les jardins avec un grappin pour ensuite crocheter la fenêtre et les volets (R=4). La pièce a un papier peint de couleur rose, et un lit à baldaquin en chêne. Le parquet est très grinçant et le risque d'attirer Hemiga ou Duroseau est élevé. Sous quelques tonnes de couettes de plumes se trouve l'ancien, ou ce qu'il en reste. Officiellement il a la gangrène, mais il s'agit en fait d'un gros zombie décérébré. Il est tout juste capable de marmonner des choses incompréhensibles, de se retourner dans son lit, et de signer les paperasses qu'on lui tend. Si on s'approche de trop près, il donne une grande baffe (force 4), laissant un ou deux doigts pourris dans l'affaire.

## B) LES PNJ DU PALAIS:

**HEMIGA ZEHOBBITTE**, Cuisinière et bonne à tout faire.

Elle est efficace dans son domaine mais n'a pas inventé la poudre. C'est elle qui soigne l'Ancien et qui fait le ménage. N'a rien remarqué de spécial et pense sincèrement que l'Ancien a une gangrène incurable. Vocabulaire assez limité, et tendance à chercher ses mots, voire à bégayer.

**DUROSEAU**, Garde.

C'est officiellement le garde du palais mais en fait c'est le bras droit de l'intendant qui l'a mêlé à tous ses actes un tant soit peu sordides. Ainsi c'est Duroseau, qui, il y a un an, a étouffé de sang froid l'Ancien, sous la surveillance de l'intendant. Et c'est lui qui a escorté Damase dans le Moot, pour le guider et le protéger... et en fait il en a profité pour utiliser ses talents de pickpocket afin d'échanger le bâton de Damase contre un faux. Dans la foulée il a aussi piqué le poignard de Damase qu'il a caché dans son sommier. C'est donc un drôle de gars, fasciné par le sang, les meurtres et Khaine (même s'il n'appartient pas vraiment à cette religion). Mais il est assez perturbé même s'il n'en a pas l'air en apparence, et s'il sent que l'intendant est en grosses difficultés, il ira voir les PJ et leur donnera un rendez vous dans une heure, auquel il ne viendra pas: l'intendant aura préféré le jeter dans la fosse de derrière la porte fraîchement démurée (en 1 sur le plan) pour qu'il ne parle pas.

**VETTERKRUNT DU HAUT DU TALUS**, Intendant.

Notre ami l'intendant est un personnage à l'aspect austère et sérieux, mais ses idées sont aussi noires que les habits qu'il porte. Il est assez maigre, chauve, et il a 54 ans. Il commença sa carrière comme commerçant, puis il remplaça le Trésorier, un poste important pour des humains mais peu prestigieux et dont personne ne voulait: ici on a plus de respect pour un gros mangeur ou un gros buveur. Il se révéla efficace et zélé malgré son salaire de misère. C'est à cette époque qu'il entreprit des recherches afin de trouver qui était son grand père, ce que son père n'avait jamais su en raison

d'une histoire d'enfants illégitimes. Il recoupa différents documents qu'il déroba aux Archives pour se rendre compte qu'il descendait, de façon illégitime certes, mais en ligne directe de l'ancien Vermont. Se rappelant qu'il avait fait une chute de poney étant jeune et que Vermont avait aussi eu le même type d'accident, il n'en fallut pas plus pour qu'il décida à reprendre et achever l'oeuvre de son illustre ancêtre. Du coup il s'est mis à fréquenter l'ancien Coeurvaillant et à lui rendre quelques services. Celui-ci fut touché par ces attentions et en fit son intendant, il y a 5 ans. Mais être intendant ne donnait pas assez de pouvoirs, et il en fallait à Du Haut Du Talus pour réaliser ses projets: remettre en état le Temple de Vermont, finir le Palais, lever de puissantes armées... Tout au plus il parvint à faire accepter l'idée à Coeurvaillant de recruter Philippe l'Arabe qui rentrait des Principautés frontalières afin de former des troupes d'élite. N'ayant pas assez de marges de manoeuvres, il fit tuer l'ancien il y a un an, après s'être assuré le concours de Zerg pour cacher ce meurtre...

Donc l'intendant est un personnage machiavélique qui réfléchit à des actions insensées pour des hobbits mais très banales pour des humains: construire de beaux bâtiments, avoir une armée pour imposer le respect... Il ne recule devant rien pour atteindre ses ambitions et ses objectifs. En privé il est courtois et aimable, il recevra dans son bureau les PJ autant de fois qu'ils voudront, leur donnera des idées de visites ("Avez-vous été voir le moulin de Troujoli? Et les ruches du Père Soulard à Bout du Chemin?"), leur parlera des coutumes des hobbits, etc... Il devrait donner l'impression d'un haut fonctionnaire sérieux et capable, ayant la situation en mains. D'ailleurs pour ce qui concerne la famine: "Nous avons négocié avec l'Empereur afin de recevoir du ravitaillement dans les plus brefs délais", et en effet le ravitaillement arrivera bientôt au grand soulagement de la population. Plus tard, pour les attaques des zombies, il précisera "Nous avons eu recours aux forces de Philippe l'Arabe pour enquêter sur ces crimes, protéger la population et surtout la rassurer." Donc rien d'inquiétant chez ce hobbit, à priori du moins. De même si les PJ lui demandent pourquoi il a vendu du blé à Damase alors que ses stocks sont vides, il dira qu'il a escroqué Damase et qu'avec cet argent il va acheter beaucoup plus de vivres qu'il n'en a vendu.

**HERTY DESHERBES**, prêtre d'Esmeralda.

Il a 187 ans. Ne comptez pas sur ce vieux sénile pour apprendre quoi que ce soit d'intéressant. Il a même tendance à mélanger les noms des différents dieux. L'autre jour on l'a surpris à vénérer Slaanesh...

## **L'ANCIEN COEURVAILLANT**

Il est transformé en zombie depuis un an bien qu'officiellement il aie une gangrène incurable à un stade très avancé. Son odeur est putride et son aspect repoussant: il n'a plus de nez, du pus sort de partout, et il est couvert de taches bleues, noires et vertes et même de quelques champignons. Il reste sagement dans son lit tant que

Zerg est à la Capitale; Si Zerg n'est plus dans les parages il sortira de sa chambre et cassera tout sur son chemin avant de tomber en poussière.

### 3) Religion des Halfings

#### ESMERALDA

C'est le culte principal des halfings. C'est la déesse de la cuisine et elle est vénérée dans chaque cuisine, qui comprennent toutes un petit autel situé en général près de la cheminée, parfois à l'intérieur si elle est très grande. En septembre, c'est la fête des tartes; tous les halfings passent leur temps à cuisiner et à dévorer des gâteaux. Les PJ arrivent le dernier jour de la fête, et les halfings sont assez inquiets car leurs réserves de farine ont fondu plus vite qu'ils ne l'escomptaient pendant la semaine. Mais les halfings sont très accueillants et devraient offrir aux PJ plus de gâteaux qu'ils ne pourront en avaler. Le seul temple d'Esmeralda et son seul prêtre sont basés au Palais de l'Ancien.

#### OROUS

Dieu du vin et de la concorde. Sa fête donne lieu à une beuverie terrifiante.

#### AZIMARA OMBRAI

Dieu des baies sauvages, des fruits de la forêt et du petit gibier. Sa fête donne lieu à une vaste "Battue aux Champignons"

#### AZIMARA BRANCHU

Dieu des vergers et des fruits. Le fruit par excellence d'Azimara Branchu est la pomme.

#### OZAREB

Dieu des prairies, des poneys et de l'herbe à pipe. Lors de sa fête, on fait un concours pour déterminer qui tient une pipe allumée le plus longtemps.

#### TELMARI LE GLOUTON

Dieu de l'appétit, dont la fête consiste en un concours pour élire le plus gros mangeur de quiche. Cette fête se déroule trois jours après la fin de la Semaine des Tartes, donc les PJ devraient pouvoir y assister! Les épreuves préliminaires se font sur le champ des fêtes de chaque village, et dans chaque auberge pour les villes. Ensuite les finalistes sont départagés dans le jardin du palais de l'ancien ou dans la salle des

fêtes, selon le temps (dans ce cas l'intendant enverra Duroseau au salon Jaune pour le surveiller). C'est essentiellement une série de jets d'endurance à répétition qui déterminent l'appétit des PJ et des PNJ concurrents.

## TAMERLANE

Déesse de la fertilité et des grains. Au printemps les clercs font des processions pour bénir les champs. Le choix de bénir tel ou tel champ par le clergé entraîne inmanquablement des rivalités. Au début de cette année on a assisté à une bagarre mémorable entre le poissonnier Renny et le proxénète Dutrou pour leurs ridicules lopins de terre. Tamerlane a un temple sur la Place Vermont.

## ZERG

Contrairement aux autres, ce dieu n'est pas très ancien: il y a seulement un an que des moines ont installés un temple dans les restes du monastère du Bas Village. On pense qu'ils viennent de l'Empire, et que ce sont des lépreux, et que Zerg est le dieu des lépreux. Donc on évite de trop s'en approcher, et personne ne sait rien à part que le monastère appartenait à l'ancienneté et que l'ancien a vendu cet édifice à la communauté de lépreux.

En fait Zerg est un nécromant, et ses "lépreux" sont des zombies; ceux ci sont de deux types: des zombies-poissons créés par Zerg (qui ne sortent jamais) et des zombies normaux qui sortent parfois en ville, couverts d'une robe de laine pourpre avec une grande capuche, et en agitant une clochette. Ceux qui les croisent s'éloignent toujours d'eux, mais ils remarquent quand même qu'ils sentent très mauvais. D'où la rumeur comme quoi ils s'enduisent de graisse et de crème tournée pour retarder les effets de leur maladie.

## VERMONT

Ce vieux fou de Vermont a voulu se faire diviniser. Il s'est donc fait construire un temple face au Palais, comprenant une grande salle suivie d'une chapelle ou trône dans une abside sa statue, dont la tête a été cassée il y a bien longtemps. Le temple est abandonné depuis sa mort, et personne, à part l'intendant, ne sait que sous la statue un escalier secret mène à une crypte.

# 4) Société Hobbite & Administration

A) La Plupart des Halfings sont des paysans modestes, peu ambitieux et satisfaits de leur condition. Ils ne vivent que pour cultiver la terre, manger et fumer l'herbe à pipe en se racontant des histoires traditionnelles. Ils aiment recevoir des

amis et faire des fêtes où le buffet a une place d'honneur, discuter de généalogie, de la vie des villages et de leurs habitants.

Mais une ambiance toute différente règne dans les "villes", La Capitale" et "Grossgraben", qui sont plus animées et où beaucoup de halfings vivent du commerce, en achetant les produits agricoles des villageois et en leur vendant des petits objets venant souvent de l'Empire ou des forteresses naines: boîtes, miroirs, peignes, vaisselle, etc... Il y a aussi quelques artisans mais ils sont beaucoup moins nombreux que dans une ville humaine, même de petite taille. Il n'y a pas de guile et chacun peut exercer le commerce qu'il désire, à moins d'avoir obtenu de l'Ancien ou de l'Intendant une patente qui coûte 10 à 50 Co par mois selon le métier.

**B) Les Bourgmestres** sont choisis dans chaque village par les halfings. Une exception notable se situe à Trou le Loup où ils forment un collège de 3 "Baillys" qui se cooptent entre eux depuis 250 ans. Ils organisent les banquets et envoient les surplus au Grenier d'Abondance de La Capitale. Chaque paysan a son lopin de terres, mais les terres communales sont la majorité et c'est le Bourgmestre qui répartit ces terres, chaque saison, à différentes familles. Les halfings sont très unis et peu individualistes, et tout le monde se range sans difficulté derrière le Bourgmestre, et lui même prend naturellement les décisions convenant à tout le monde

**C) L'Ancien** supervise les Bourgmestres. Il est élu par l'assemblée des bourgmestres, et ce à vie. c'est en général le plus vieux d'entre eux qui est choisi. Il représente la sagesse, les anciennes lois et la tradition. Il représente les Halfings face à l'Empire ou les autres nations, il envoie de temps à autres des ambassades, et il a une voix pour élire l'Empereur. Mais pour le peuple il est surtout le Juge, fonction qu'il exerce sous le Chêne des Ages ou dans la Chambre de Justice quand il pleut, et aussi le président de la Fête de la Tourte.

Actuellement l'ancien a 132 ans, ce qui est vieux même pour un halfing. Il se nomme Hisme Coeurvaillant, et il est cloîtré chez lui depuis qu'il est malade (cela fait au moins un an). On s'en souvient comme étant un ancien joyeux, gras et sympathique.

**D) L'Intendant** a pour première mission de veiller à l'approvisionnement du Grenier d'Abondance de La Capitale et d'en distribuer le contenu en cas de problème. Mais l'intendant actuel, qui est en place depuis 5 ans (auparavant il était trésorier), Vatterkunt Du Haut Du Talus, doit aussi assurer la plupart des fonctions courantes, Coeuvaillant étant atteint d'une "Maladie de langueur".

**E) L'Archiviste** est nommé à vie, et il choisit son successeur. Il assure la garde des archives et aide les hobbits à les utiliser pour compléter leur arbre généalogique. C'est une place respectée qui fut longtemps détenue par le vénérable

érudit Maître Delabutte, et qui est actuellement occupée par son disciple, le jeune historien Dita Delarivière.

F) **Le Trésorier** Dumoulin prélève les contributions apportées par le bourgmestre, il supervise la frappe des monnaies, garde le trésor de l'Ancienneté et paye les soldats de Philippe l'Arabe et les banquets. Cette place est assez méprisée.

G) **Le Sénéchal** est Philippe l'Arabe. Installé dans un camp militaire sur l'île des Saules, il entraîne de jeunes halfings au maniement de la fronde et de l'arc, et aussi de quelques humains que lui envoie Emmanuelle de Nuln, car la formation militaire qu'il dispense est bien réputée. La plupart des gens ne le connaissent pas bien et toutes sortes de rumeurs circulent à son sujet...

H) **Le Maître Cellier** garde les greniers et distribue les rations. On l'accuse toujours de tous les maux: il prend trop de blé et n'en distribue jamais assez. Mais le brave hobbit, Willow Troisdoigts est aussi honnête qu'on peut l'être. Il se charge aussi d'inspecter le marché.

I) **Le Garde Chasse** Mariel Leclerc tue les loups, les renards et autres bestioles gênantes. Il disparaît régulièrement lors de ses battues et on ne le revoit pas avant plusieurs semaines. Il est profondément associal et préfère la forêt aux villages. Il connaît le pont de cordes pour aller à Freidendorf.

## 5) Amuses Gueules

Ah! Que dire si ce n'est que les halfings n'ont que 2 préoccupations: fumer et manger!!! Mais il ne faut pas agir "à l'ogre" et avaler n'importe quoi. Non, il faut que ce soit bon!!! Mais attention, les halfings ont besoin de phénoménales quantités de nourritures. Actuellement ils redoutent la famine, mais ils mangent encore plus que la famille de paysans humains moyens! Ainsi sont ils...

Note: Contrairement à une rumeur bien établie, les gentilhobbites ne connaissent pas le thé! Car en ces temps reculés, le thé vient de Cathay et l'importer est si cher qu'il n'a jamais dépassé le port de Marienbourg. Alors le Moot, vous pensez... Nos hobbites boivent donc pas mal de vin, et surtout de la bière, notamment de la bière naine. La bière, faite à partir de céréales, est peu chère tant que les cours des grains sont bas... Mais si ceux ci venaient à augmenter, alors le prix de la bière augmenterait aussi, ce qui est le cas actuellement! Et alors le thé ne serait plus, proportionnellement, aussi exorbitant...

Si vous voulez égayer une scéance de jeu, sachez ceci: les Halfings ont un certain nombre de passions pouvant mener à des jeux ou des concours: Par exemple on aime beaucoup faire des paris pour savoir qui est capable, de tête, de remonter le plus haut possible dans sa généalogie. Outre les habituels concours de gloutonnerie, que ce soit avec la bière, les gâteaux, etc..., les hobbits de Grossgraben organisent, tous les ans le concours du poney le mieux dressé (on lui fait faire un petit parcours d'obstacle, et il doit marcher de telle ou telle manière selon les ordres du dresseur). De même les halfings de Grand Sablon ont coutume de faire concourir les meilleurs chiens de troupeaux. Evidemment, l'année est couverte par ces manifestations, spécifiques à chaque village: le plus gros porc (Bout du Chemin), l'oie la plus gloutonne (Trou le Loup), les grenouilles les plus rapides (à Petit Sablon)... Et un hobbit n'hésite jamais à venir de loin (=1 ou 2 km) pour participer à ces concours qui sont souvent accompagnés d'une petite foire au bétail. Et, quand il n'y a rien de spécial dans les environs, on se contente de jouer au croquet. Ainsi sont ils.

Pour approfondir ce modeste scénario, voici une petite bibliographie:

Pour l'Herbe à Pipe, voir le prologue (I et II) du Seigneur des Anneaux concernant ce passionnant sujet; pour les autres aspects de la vie du halfing moyen, consulter "Le Nouvel Apocryphe" pages 54, 55 et 56. On lira également avec profit le gros supplément pour JRTM "La Comté", qui est en français et de bonne qualité (ce qui est assez rare chez ICE pour être salué), ou l'on trouvera diverses indications sur les hobbits, des tas de PNJ et des idées d'intrigues secondaires...

## **Partie III: L'Intrigue**

### **1) Intrigues Secondaires**

#### **A) UN GNOME POUR DES POMMES**

En longeant un verger entouré de murets, près de Grossgraben, les PJ peuvent voir un vieux halfing (nommé Paluzel) en train de cueillir des pommes en haut d'une échelle. Il descend et aborde les PJ: "Oh là là!!! Quelle récolte de pommes cette année, mes aï lleux! Les arbres croulent sous les fruits. Je n'ai pas vu ça depuis 15 ans au moins. C'est une aubaine, qui peut être compensera la perte des récoltes de blé. Mais je n'arriverais jamais à tout cueillir! Pouvez vous m'aider à cueillir les fruits et les transporter à mon neveu qui habite Linzküchen? Ce serait si gentil!!! Je suis trop vieux, moi!". Les PJ peuvent refuser, et le petit vieux semblera désolé de voir tant d'indifférence de la part de la jeunesse. Si les PJ acceptent, ils passent l'après midi à cueillir les fruits, les mettent sur la cariole du vieux. Puis le vieux explique: "Allez à la distillerie de Linzküchen, c'est là que travaille mon neveu.

Dites lui que vous venez de la part de Paluzel. Pour vous remercier, prenez un panier de pommes!".

En arrivant à Linzküchen, on passe un pont de pierre enjambant une petite rivière. Juste après, en avant du reste du village, un petit bâtiment, doté d'une roue hydrolique plongeant dans le ruisseau; au premier étage de ce petit bâtiment est un écriteau: "Distillerie". Le reste du village est très mignon, avec de jolis trous percés de fenêtres et de portes rondes, agrémentés par des jardinets très bien tenus où poussent les fleurs et les légumes.

Si les PJ entrent dans la distillerie, devant une énorme machine à distiller pleine de tuyauteries, un halfing assez jeune les accueille avec le sourire: "Bienvenue Messieur! Mon établissement est honoré de la présence d'étrangers! Voulez vous goûter notre alcool fort de poire? Ou encore notre vieille prune, réputée dans tout le Mootland?" Rapidement, un autre halfing entre et attend son tour en trépignant derrière les PJ. Sur un jet d'observation réussi, les PJ remarquent qu'il porte des chaussures, ce qui est assez rare pour un halfing. Si on le questionne à propos de ces chaussures, il prétendra qu'il s'est blessé au pied, et qu'il a dû mettre un pansement. Bien entendu il refusera d'enlever ses chaussures pour vérification.

Quand les PJ parleront des pommes, le tenancier de la distillerie demandera: "Ah, mais d'ou viennent ces pommes?" Les PJ devraient préciser: "De ton oncle Paluzel (sinon autorisez un jet d'Int), alors il répond "Ah oui, d'accord. Pour vous remercier, voici une bouteille de prune." Les PJ vont donc probablement confier leurs pommes au halfing tenant la distillerie. Mais, une fois sortis, le halfing aux chaussures sort à son tour, après avoir acheté une bouteille de cidre, et les prend à parti: "Eh là, vous avez fait erreur! Je suis le neveu de Paluzel! Cet autre là à qui vous avez tout donné mes pommes n'est qu'un sacrebleu d'impoteur qui passe son temps à mystifier tout le monde avec ses contes de vieille matrone!!!". Là, les PJ devraient se poser des questions. Comment départager? Si les PJ disent "on nous a dit que c'était à une distillerie qu'il fallait remettre ces pommes", le hobbit aux chaussures leur demande de le suivre jusqu'à une petite maison de gardien située à l'entrée de la vaste propriété du noble chevalier Marius. Et là, à l'intérieur, il leur montre un vieil alambic en triste état: tuyaux percés, cuve fendue... Et il prétend qu'il est distilleur, qu'il attend les réparateurs pour son alambic mais qu'ils ne veulent pas venir, et que pendant ce temps, le mythomane vivant près du pont lui pique toute sa clientèle, et que même lui en est réduit à aller le voir pour acheter du cidre.

Qui, qui, qui, est le véritable neveu de Paluzel? Voilà comment le découvrir:

-La manière forte: Après des menaces suivis de quelques coups, le halfing aux chaussures se met à table: il n'est en fait qu'un gnome déguisé en halfing (pour cela il doit cacher ses pieds petits & non velus) qui se fait passer dans le village pour le fils du vieux Marius. L'idée lui est venue dans une auberge Talabeclandaise quand

des joueurs lui ont fait remarquer sa curieuse ressemblance physique avec les hobbits. Tout heureux d'avoir retrouvé en ce gnome son fils qu'il croyait perdu depuis 30 ans, le vieux Marius l'a hébergé dans le pavillon à l'entrée de sa propriété. Marius est un peu gâteux, et croit qu'il est bien son fils car il l'espère trop pour en douter, malgré tous les indices qui pourraient lui laisser penser le contraire (petites différences physiques, oublis d'évènements importants...).

-Voir Paluzel à Grossgraben et lui demander des renseignements complémentaires sur son neveu (comme son nom, son âge, sa couleur préférée...) pour pouvoir confondre le gnome ignorant toutes ces choses.

-Voir Marius? cela appuie les propos du gnome, car Marius dit que c'est de son fils qu'il s'agit; or, Marius étant le beau frère de Paluzel, le prétendu fils de Marius serait aussi neveu de Paluzel. Si on lui demande, Marius peut dire aussi que le gnome prétendant être son fils est revenu après bien des années d'absence, qu'il a beaucoup changé, qu'il a oublié beaucoup de souvenirs d'enfance, mais que c'est bien son fils sans aucun doute.

-Consulter les Archives à La Capitale peut renseigner sur les noms des neveux de Paluzel, et sur le nom du fils de Marius. On peut aussi obtenir leur date de naissance, pour vérifier auprès d'eux s'ils la connaissent et donc qui est un imposteur.

Dans tous les cas le gnome démasqué ne demande qu'une chose: qu'on le laisse partir: "Bah! C'était bien tenté, mais on ne gagne pas à tous les coups!". Il s'en ira vers le Nord sans faire d'histoires. Il n'est pas condamnable par la justice du Moot car il n'a finalement escroqué que Marius, et celui ci n'a pas l'intention de porter plainte. Il n'est pas nécessaire que les PJ s'acharnent sur lui et le mettent en pièces, comme l'ont fait les miens, cette bande de barbares! Notez que la plupart des hobbits de Linzküchen et de Grossgraben ayant cru de bonne foi que le gnome était bien un hobbit vu sa ressemblance remarquable, ils seront portés à croire que les PJ sont d'ignobles meurtriers de hobbits s'ils s'en prennent trop durement au gnome, ou, pire, qu'ils le massacrent. Alors les PJ seront chassés de ces villages et reçus à coups de fourches et de jets de pierres; et des rumeurs à l'encontre des PJ risquent d'apparaître.

## B) TEA TIME

**LAUDREGORN** est un Elfe des Mers qui a fait du commerce dans tout l'Empire pour le compte de son frère Jrendralt, navigateur à travers tous les océans. Laudregorn a longtemps vendu des camelotes de morts vivants ou de nains du chaos à des antiquaires d'Altdorf ou de Nuln pour des sommes astronomiques. Mais son frère l'a informé, voici trois ans, que le nombre de navigateurs elfiques était

devenu tel que le marché du Thé d'Ulthuan était engorgé par ce produit autrefois rare et prestigieux, et que les prix chutaient dangereusement.

Alors Laudregorn se dit que "le petit peuple de l'Est" (entendez les halfings), réputé pour sa gourmandise, serait un bon client potentiel. Il acheta donc une patente sur la Cours Vermont un our de marché, mais se rendit vite compte que ses prix étaient trop élevés, et les halfings continuaient à acheter de la bière pour se désaltérer... Mais notre pauvre Laudregorn ne pouvait pas baisser ses prix, car le thé devait être acheté assez cher à Cathay, puis traverser des océans avant d'être acheminé lentement jusqu'au moot, que ce soit sur le Reik (Mariembourg, Altdorf, Nuln...) ou par les Principautés Frontalières (Barak Varr, Rivière du Crâne, Col du Feu Noir, puis la Vieille route des Nains); cette dernière route est certes plus rapide mais surtout plus dangereuse... Aussi le transport est cher et la seule manière de rendre le thé compétitif était d'augmenter le prix de la bière. Or la bière est faite à base de céréales, et Laudregorn eut l'idée d'utiliser ses talents de Magie Grise (qu'il avait étudié à Altdorf entre deux affaires commerciales) pour provoquer des incidents climatiques: il fit pleuvoir pour que les blés pourrissent... Et ainsi depuis trois ans les récoltes sont calamiteuses, le prix de la bière a quintuplé et Laudregorn va maintenant dans les tavernes de La Capitale pour distribuer gratuitement des échantillons de thé, en vantant toute une liste de vertus thérapeutiques douteuses (mal de tête, mal de ventre, courbatures, pestes...). Et les halfings ont l'air d'apprécier ce nouveau produit... Peut être allons nous grâce à cet Elfe vers une nouvelle culture halfing, encore plus raffinée que ce qui existe actuellement?

Toujours est il que les PJ ne manqueront pas d'assister à une de ces distribution de thé (ils logent dans un auberge, n'est ce pas?). Si ils suivent Laudregorn rentrant chez lui, ils le verront arriver, au milieu de la route allant de La Capitale à Verte Forest, devant une tour Elfique majestueuse dominant la vallée, au lieu dit de la Cote Dorée.

Laudregorn est prêt à accueillir les PJ chez lui, mais il sera assez prudent avec eux. S'il a remarqué que les PJ le suivent, ou s'ils l'abordent directement, il entrera en contact avec eux et leur proposera de venir boire quelque chose dans sa tour. Cette tour est très intéressante: quand on y entre on se retrouve instantanément au dernier étage. Et là, une vaste fenêtre fait le tour de toute la salle ronde, de sorte que le toit ne repose sur rien du tout. La salle est nue et n'a aucune décoration à part la magnifique charpente de cèdre sculpté qui flotte au dessus. Là notre Elfe veut bien parler de tout, y compris expliquer pourquoi il est à l'origine de la "légère pénurie". Même si on l'agresse, il reste cordial avec tout le monde car il ne voit pas du tout ce qu'il aurait à se reprocher: il veut seulement faire du commerce et il estime que ses actes magiques sont de bonne guerre. Et puis on ne pourrait pas l'accuser de vilénie, lui qui fait tant d'efforts pour "apporter la civilisation aux Halfings" et les délicats délices d'une culture raffinée...

Si les PJ sont très en colère à son égard, il pourra leur promettre de cesser d'ensorceler les terres. Il sera ravi de leur vendre du thé ou des "antiquités" de nains du chaos dont il ne sait que faire car personne n'en veut, comme des fausses barbes bouclées, des boucliers à tête de mort ou encore des chapeaux en forme de poire décorés de flèches. Il a même une "authentique corne de Grand Taurus, très utile pour la magie" qu'il a en fait récupéré sur un bête taureau à l'abattoir de Nuln.

Une fois ces explications faites, notre Laudregorn, inquiet des rumeurs à son propos, décide de se ranger à l'écart quelques temps pour se faire oublier. Il dématérialise sa tour (et propose aux PJ de les déposer quelque part) pour la réimplanter dans les bois; il reviendra pour continuer ses ventes déguisé en marchand Tiléen.

## C) DE L'HERBE POUR MA PIPE

Le vieux **TROUPROFOND** de Grossgraben est un personnage étonnant. Malgré ses 139 ans il est toujours gaillard et alerte. Il a passé sa vie à collectionner les pipes et il a rassemblé une collection impressionnante comprenant 492 pièces, et qui occupent une salle entière de son trou, salle qu'il sera très fier de montrer à tous ceux qui le lui demanderont. Certaines pièces auraient plus de 1000 ans! Inutile de dire que tout cela vaut une fortune. Et dans une autre pièce, plus petite, des sacs contenant toutes les herbes à pipe possibles et imaginables rangés sur des étagères remplissent l'air d'une lourde mais néanmoins agréable odeur. Or, un des sacs est vide... En effet la meilleure herbe à pipe de la région, celle qui était cultivée à Freidendorf, n'est plus cultivée depuis l'invasion orque. Et maintenant que le pont du Grand Fossé est coupé, impossible d'y retourner pour s'y approvisionner.

C'est pourquoi Trouprofond enverra son domestique chercher les PJ qui passeront dans le coin, afin de leur confier "une mission de la plus haute importance". Il s'agit bien sûr de ramener de l'herbe à pipe de Freidendorf, si les PJ trouvent le moyen d'y aller. Il sera très déçu si les PJ refusent. Mais si les PJ acceptent et lui cueillent de l'herbe sauvage des champs abandonnés de Freidendorf, il leur offrira en récompense un très beau sourire, et un sachet rempli de petits cubes d'herbes compréssées... Il dira "c'est un Elfe qui m'a vendu ça et ça coutait les yeux de la tête. J'ai bien essayé de le fumer mais c'est ignoble. C'est vraiment un sale truc d'Elfe. Prenez le si ça vous fait plaisir". En fait il s'agit d'un sachet de thé de Laudregorn, mais ce dernier n'a pas indiqué à Trouprofond comment on s'en serait, ou alors celui ci n'a pas compris... Si les PJ sont déçus de son cadeau, il se rattrapera en leur offrant à chacun une petite pipe de bois sans prétention, et en leur montrant comment s'en servir pour fumer le plus longtemps possible.

## 2) L'Histoire Générale

Enfin, rien de bien compliqué. L'intendant Du Haut Du Talus, épris de désirs de grandeurs, décida il y a de vendre, au nom de l'Ancien, les restes d'un monastère en ruine appartenant à l'Ancienneté depuis des lustres. Un nécromancien original nommé Zerg s'installa en ces murs avec sa bande de zombies qu'il fit passer pour une communauté de lépreux afin d'éviter que les curieux ne s'approchent de trop. La confrérie de lépreux-zombies prétend vénérer un Dieu étrange et de fait inexistant auquel Zerg, par manque d'imagination, a donné son nom. Zerg et l'Intendant conclurent un pacte oral d'aide mutuelle.

Ainsi, quelques jours plus tard, l'Intendant fit assassiner l'Ancien Coeurvaillant par son garde, Duroseau. Puis Zerg vint, déguisé en docteur pour transformer le cadavre de l'Ancien en Zombie.

Mais l'intendant avait de plus besoin d'un climat de terreur pour affirmer son autorité. La famine, qui faisait ses ravages depuis deux ans (et pour laquelle il n'était pour rien) l'aidait un peu: il passait pour un sauveur en amenant des convois de vivres pour les distribuer. Pour mieux inquiéter les gens, il demanda il y a quelques semaines à Zerg de faire sortir ses dernières créations, les zombies-poissons; ces créatures auraient eu pour mission de tuer quelques habitants du Trou du Talus. Mais en échange, Zerg voulait obtenir un objet mythique: le fabuleux Bâton de Feu du sorcier Damase, dont celui-ci ne se séparait jamais.

Aussi il complota le plan suivant avec l'intendant: Zerg fabriqua une copie conforme et dotée d'un certain nombre de sorts, essentiellement d'illusion. Quant à l'Intendant, il fit venir Damase sous prétexte de lui vendre du blé (certes il n'y en avait déjà pas beaucoup, mais il n'y avait que cela qui intéressait Damase). Duroseau escorta Damase, lui fit visiter les différents monuments de la Capitale, puis, peu avant le départ de Damase, il subtilisa le bâton. Sur le chemin, Damase se rendit compte de la supercherie, mais il n'osa pas revenir, de peur de déclencher un incident diplomatique. En effet il n'avait aucune idée de qui pouvait être le coupable: l'intendant avait organisé la visite de telle façon que n'importe quel hobbit aurait eu mille fois l'occasion de lui prendre toutes ses affaires (bains de foules, réceptions bondées...). C'est pourquoi Damase préférait envoyer les PJ chercher son bâton car il pensait que ce serait plus discret et efficace.

Zerg, tout heureux d'avoir enfin ce bâton légendaire dont il ne sait se servir, passera les jours suivants à l'étudier. D'où les étincelles que l'on peut parfois voir sortir du Temple de Zerg. Puis il va exécuter, si possible en présence des PJ, le vœu de l'intendant: mener des attaques de zombies-poissons, afin d'épouvanter le peuple. Ainsi l'intendant pourra quadriller le secteur avec les troupes de Philippe l'Arabe, et imposer une sorte d'Etat de Siège.

### 3) Gestion des Chapitres du Scenario

Ainsi, nous allons jouer un vrai scénario d'intrigue. Moralité, je ne vous donne que des éléments constitutifs d'un univers (complot, lieux, PNJ) et c'est à vous de gérer tout ça. Il vous faudra énormément improviser. Et les PJ feront ce que bon leur semble, et dénoueront les problèmes dans l'ordre qu'ils veulent.

Cependant, il y a une nette coupure à effectuer entre 2 parties majeures du scénario. En effet la Partie IV et la Partie V ne se déroulent pas du tout dans la même ambiance. (les autres parties n'ayant pas vraiment d'importance pour le moment). Dans la Partie IV, les PNJ halfings sont certes inquiets à cause des récoltes et de l'approvisionnement promis qui tarde à venir, mais c'est la fête, et globalement tout ce petit monde est assez insouciant... Mais un changement apparaît dans la partie V: En effet les Zombies-poisson de Zerg ont fait leurs premières attaques, le peuple hobbit est effrayé, et l'intendant fait appel à la force armée de Philippe l'Arabe pour les calmer. Comment articuler ces 2 parties?

A) Si les PJ sont pressés d'arriver chez les Nains, ils ne s'attarderont pas bien longtemps chez les halfings... Alors jouez la Partie IV, et détendez les avec des histoires de bouffe. Nos PJ vont donc trouver le vieux qui les fera traverser les gorges vertes, puis ils monteront à l'avant poste nain pour s'y bagarrer un peu (partie VII), et enfin il seront interceptés par les Elfes de Feu (partie VIII). Là, le Mage Elfe Damase leur fera bien comprendre qu'il ne les laissera poursuivre leur route que si ils lui ramènent son bâton qu'il a égaré au Moot. Si les PJ passent outre, ils se perdront rapidement sans l'aide des Elfes de Feu. Moralité, faut qu'ils redescendent au Moot... Et alors jouez les parties V et VI, c'est à dire l'enquête proprement dite dans un mootland sillonné par les soldats de Philippe l'Arabe. Cependant rien ne vous empêche de mettre en place l'enlèvement des filles du proxénète Daniel Dutrou, comme on le raconte en B), afin d'ajouter un peu de piment. Il va sans dire que le poissonnier réagira toujours de façon à attirer les soupçons sur lui.

B) Si les PJ enquêtent proprement chez les hobbits, eh ben vous devrez vous même jouer la transition entre partie IV et partie V... Faudra donc mettre en place le premier enlèvement: nos PJ se réveillent tranquillement mais découvrent que l'auberge est en effervescence. On leur explique des rumeurs à la con du genre "c'est un loup avec des cornes qui a mangé 5 bébés", ou bien "c'est une femme aux ongles immenses qui a découpé un chaudronnier en morceaux"... En réalité des inconnus ont enlevé 3 femmes et 2 bébés, en l'absence de leurs maris. Personne n'a rien vu, mais il y a des traces de sang et une vague odeur de poisson pourri chez les victimes, qui vivent au Trou du Talus... (c'est encore le poissonnier Renny qui va être suspecté). Deux jour plus tard, deuxième drame du même genre. Choisissez un

moment où les PJ sont en train d'interroger quelqu'un du Trou du Talus... C'est alors que 3 des filles du proxénète Damiel Dutrou se font enlever. On entend des cris, et les PJ voudront peut être intervenir, mais ils arriveront trop tard. Les témoins ont vu des poissons géants qui ont plongé dans la rivière avec les filles, et ils croient être devenus fous. Mais effectivement il y a des écailles chez Dutrou... Du coup Dutrou s'en va et vend son échope à son voisin le poissonnier Renny qui se met à crier sur tous les toits qu'il a fait l'affaire du siècle et que vive le poisson. Vous pouvez en rajouter, mais cela devrait suffire pour créer un climat d'hystérie collective justifiant la décision de l'Intendant de faire intervenir les troupes de Philippe pour entreprendre des recherches et "asseurer la seureté de ladicte populace". Passez à la Partie V et VI. Les PJ n'iront en VII et VIII qu'après (du moins je le suppose... qui sait ce qu'ils vont encore faire???)

Mais tout ceci n'est qu'indicatif: laissez les PJ se débrouiller, piochez des rencontres à droite et à gauche et laissez les s'égarer avant de trouver le pot aux roses...

## Partie IV: Rencontres au Mootland

Voici des tas de PNJ utiles pour gérer la partie "sympa" de l'aventure. La plupart peuvent être rencontrés n'importe où, c'est vous qui voyez. Je ne donne pas de profils car les PJ ne sont pas censés se battre avec eux. Au cas où cela arriverait, rappelez vous qu'en moyenne un halfling a 2 en F et 2 en E

### 1) PNJ des Villages

**MARINETTA DESCHAMPS**, mère de famille nombreuse

C'est une très grosse **halfeling**, qui consacre le plus clair de son temps à élever ses 6 enfants. Dès qu'elle verra les PJ elle s'empressera de les inviter chez elle et de les gaver de gâteaux, dans le but avoué qu'ils lui racontent des histoires qu'elle ira répéter aux autres commères. Si les PJ le souhaitent elle peut aussi les héberger pour la nuit... Mais attention elle aime tellement épater ses voisines avec des histoires sensationnelles qu'elle se lèvera immanquablement une heure avant eux pour raconter à tout le monde toutes les choses atroces que les PJ lui auraient fait subir pendant la nuit... et la réputation des PJ risque d'en prendre un sacré coup, surtout si par ailleurs ils ont déjà commis quelques actions répréhensibles... Mais la grosse Marinetta ne croyait pas mal faire; elle voulait juste faire l'intéressante.

## **GAMINS**

Que ce soit chez Marinetta ou ailleurs, il est évident qu'un attroupement de gosses va se former autour des PJ. En effet les vrais aventuriers sont assez rares au Moot. Que les PJ se débrouillent avec toutes ces questions de gamins: "Ou êtes vous allés?" "est il vrai qu'à l'ouest les gens sont velus de la tête aux pieds?" "si on traverse la mer océane, est ce qu'on finit par tomber dans le vide?" "c'est quoi l'infini?" "comment on fait les bébés?" "avez vous rencontré le mythique Géant Vert?" ... Si les PJ racontent trop d'histoires de combats épiques contre les trolls et autres créatures, ils vont s'attirer les foudres des parents qui les accuseront de détourner leurs enfants de la tranquille vie des champs vers une vie précaire ou ils n'auront rien à gagner.

**TRODO POILAUPIED**, vieux marginal et PNJ majeur.

C'est un ancien habitant de Freidendorf. Le village a été dévasté il y a 15 ans à la suite d'un raid. Les habitants ont depuis pris la fuite et aucun n'est retourné sur les lieux du drame, à part Trodo, un nostalgique qui avait passé le plus clair de son temps à construire et à améliorer sa petite maison. Sa femme est morte au moment du raid et il aimait bien revenir à Freidendorf pour être près d'elle. Aussi quand il fut défendu aux hobbits de passer le pont des gorgres vertes, il a construit, en amont, une passerelle au dessus du gouffre pour pouvoir y retourner. Si il emmène les PJ sur son pont, il les conduira jusqu'au village, leur montrera sa maison... Il est pas méchant mais c'est une sorte de marginal excentrique que les autres halfings n'apprécient pas beaucoup.

**GRETA VERTMELEZE**, épicière

C'est la voisine de Marinetta et elle est du même genre mais en moins sympathique. A la limite elle est presque malveillante. C'est une vieille fille, assez maigre (rare chez les hobbits) qui tient un petit commerce ou elle vend de l'herbe à pipe, quelques fruits, de l'alcool et de vieux livres d'occasion. Elle a peu de clients car ses prix sont trop chers (20 à 30% supérieurs à la moyenne) et donc si les PJ s'arrêtent chez elle, elle multipliera les courbettes et les sourires forcés (on voit vraiment qu'elle aime pas ça) pour leur vendre quelque chose. Ensuite elle courra dire aux femmes du village que les PJ lui ont volé sa gourmante.

**DONK CAILLOUGRIS**, pâtre

C'est un jeune homme (16 ans) qui louche et dont les parents sont morts lors de l'épidémie de peste de 2509. Depuis il vit chez son oncle et garde son troupeau de moutons. Il repèrera rapidement les PJ mais ne voudra pas se montrer tout de suite. Ce qui signifie que les PJ verront d'abord des feuilles bouger dans des buissons, entendront de petits craquements... Une fois qu'il sera découvert (ce qui demandera des efforts de la part des PJ), il voudra écouter leurs histoire, en croyant absolument

TOUT ce que les PJ raconteront, même si c'est complètement stupide, car il est naïf et pas très malin. Plus les PJ lui raconteront de choses, plus il aura envie d'accompagner les PJ; c'est un vrai pot de colle.

### **HARBULL PEDIPOIL, héros**

C'est un fameux héros halfing (c'est un des Persos prétiés de La Campagne Impériale; comme depuis cette époque il a progressé, ajoutez 3 ou 4 carrières à son profil avec toutes les compétences qui en découlent). Il est revenu au Moot depuis un an, et il commence à s'ennuyer. Il est prêt à abandonner son trou pour aider les PJ, et il peut être très utile pour leur faire visiter La Capitale, chercher des renseignements, etc. Cependant s'il part il prendra avec lui 4 poneys chargés à raz bord de provisions, plus un cinquième pour lui.

## **2) PNJ de La Capitale**

Voici ce qu'on pourrait nommer des "paroles de hobbit". Inutile d'approfondir ces PNJ que les PJ croiseront en coup de vent dans cette ville animée. Si les PJ poursuivent l'échange, improvisez.

### **EDITH DELOISEAU, Chanteuse dans une taverne du quartier des bains**

"On va tous mourir de faim! Le prix du blé augmente chaque jour Sûr que quelques hobbits malveillants ont accaparé les grains pour faire monter les prix. Il faudrait bannir ces gens là."

N'a aucune preuve de ce qu'elle avance. Elle suspecte le noble Marius qui vit au manoir de Linzküchen.

### **DAMIEL DUTROU, proxénète au "Trou du Talus"**

Cet homme là a de l'importance au misérable quartier du Trou du talus. Voisin et rival du poissonnier Renny, il s'est disputé plusieurs fois avec lui et en est déjà venu aux mains. Cet homme est la hantise des femmes dont le mari est allé à la Capitale régler quelque affaire. Mais face à une conjonction de difficultés (prix du blé+ attaques) il va rapidement fermer boutique et déguerpir à Nuln. Donc les PJ n'auront pas trop l'occasion de lui parler, ni de recourir à ses services.