

La feuille de Longoulet

par FaenyX

1er prix du
9ème concours

Une noce en pays hobbit, voici une expérience qui vaut d'être vécue. Mais, quand une incursion inattendue trouble la fête et qu'on se permet de piétiner les plates-bandes du Vieux Tobie, l'ambiance est moins festive. Attention : ce scénario est plein de hobbits !

« Il n'existe aucune trace de la façon dont le Vieux Tobie trouva la plante, car il ne voulut jamais le révéler de son vivant. Il avait une grande connaissance des herbes, mais il n'était pas voyageur. On dit que dans sa jeunesse il se rendait souvent en Bree, encore qu'il ne se fût certainement jamais éloigné davantage de la Comté. Il est donc fort possible qu'il ait eu connaissance de cette plante en Bree où, maintenant en tout cas, elle pousse bien sur les versants sud de la colline »

Le Seigneur des Anneaux, « De l'herbe à pipe »

Le contexte

En l'an 1070 de la datation de la Comté (2670 selon le Calendrier Royal), le vieux Tobold Sonnecor de Longoulet introduisit l'herbe à pipe dans le Quartier Sud. Pour anecdotique qu'elle soit, cette innovation allait avoir de grandes conséquences sur le devenir des Terres du Milieu. Néanmoins, entre les gens de la Comté et les habitants de Bree, la querelle dura des siècles au sujet des véritables inventeurs de l'art de fumer l'herbe à pipe.

Prologue

C'est jour de fête à Longoulet, petit village du Quartier Sud de la Comté. Les noces d'Ygolin Sonnecor et d'Emeline Fierpied vont être célébrées,

en ce beau jour de printemps. Il faut dire que les Sonnecor ont longtemps désespéré de voir leur fils unique trouver chaussure à son pied, tant son caractère ombrageux et son penchant pour la dive bouteille lui causèrent du tort. Mais, à presque cinquante ans, Ygolin, fils de Tobold, a enfin jeté son dévolu sur la frêle Emeline. Certes, le marié ne brille pas par son intelligence, et sa future épouse n'apporte que peu de choses dans la corbeille, mais les Sonnecor ont bon espoir de voir perdurer leur lignée. Tout le village partage leur enthousiasme, d'autant plus que les Sonnecor ont fait les choses en grand, invitant non seulement leur famille, mais aussi la totalité des habitants de Longoulet et même les voyageurs de passage.

Mais, à entendre les habitants de la Comté, la présence la plus étonnante est celle des Bophin, des cousins lointains de Tobold Sonnecor, ayant fait fortune en Bree. Bien que n'entretenant aucune relation avec les hobbits de la Comté, les Bophin ont été invités à la noce. On chuchote même que le Vieux Tobie lui-même est allé les voir à Bree pour les inviter personnellement au mariage de son fils. La vérité est quelque peu différente : c'est uniquement parce qu'il était de passage à Bree que Tobold est venu frapper à la porte des Bophin et les a invités. Le mariage de son fils lui a semblé une raison suffi-

sante pour renouer avec une branche éloignée de sa famille et tirer un trait sur les vieilles querelles.

Les personnages, quant à eux, sont invités à la noce, en tant que membres de la famille des mariés (s'il s'agit de hobbits), d'amis de la famille, ou parce qu'ils résident actuellement à « La tourte chaude », l'auberge de Longoulet, que le destin a placé sur leur route.

Acte 1 : Jour de fête

Au matin du dixième jour de Wedmath de l'an 1070 du Comput de la Comté (2670 T.A.), dans le grand champ situé au pied de Longoulet, et dans lequel un ruisseau chantonne, de grandes tentes commencent à être dressées. La journée qui s'annonce sera l'occasion pour beaucoup d'apprendre ce qu'est une fête en pays hobbit. Au programme, et ce dès le début de l'après-midi : Les mariés accueillent leurs invités, en les gratifiant d'un présent. Il s'agit bien souvent de mathoms. Le MJ aura à cœur « d'adapter » ces présents à ces joueurs (exemple : une théière pour un guerrier, un coupe-papier pour un barde, etc.)

- Le mariage à proprement parler : Ygolin et Emeline s'échangent leurs vœux d'amour, de fidélité et de secours mutuel, sous l'œil

bienveillant du Thain Ysengrin (premier du nom).

- Une collation : de somptueux gâteaux et des friandises (salées et sucrées) accompagnent le thé ou la bière.
- Danses et chants, en l'honneur des mariés. Si les personnages peuvent profiter de l'occasion pour pousser la chansonnette, l'assemblée sera admirative.
- Un goûter (danser et chanter, ça creuse !) : des terrines, pâtés, et quelques légers en-cas froids, accompagnés de vins fins
- Les discours du marié, du père du marié, du père de la mariée, et du Thain. Au final, c'est presque une heure de discours qui attend l'auditoire, alors que l'on dresse les tables pour le repas du soir
- Le repas de mariage, ou plutôt le festin, qui sera l'occasion de manger et boire plus que de raison, mais également régaler ses voisins de table en narrant ses aventures, en chantant, ou en dansant. Lors de cette nuit de fête, il sera possible d'assister à quelques scènes particulières (à disséminer parmi d'autres, plus banales) :
- Le Vieux Tobold s'esquive et, à l'abri d'un fourré, sort de sa poche une sorte de tuyau de bois dans lequel il fourre des herbes séchées. Brûlant les herbes en question, il inhale la fumée par le tuyau et semble en tirer un vif plaisir. A l'époque, nul n'a encore entendu parler de l'herbe à pipe.

Les personnages qui auront réussi à suivre Tobold pourront se rendre compte que Trison, l'un des jeunes Bophin de Bree s'est livré au même exercice d'espionnage. En l'interrogeant, il sera possible de se rendre compte que les Bophin sont persuadés que Tobold dispose de richesses fabuleuses et qu'ils se sont mis en tête de mettre la main sur l'or du vieux Sonnecor...

- Plus tard dans la nuit, un petit accro-

chage aura lieu entre les Bophin et Tobold Sonnecor. Les premiers, clamant haut et fort leur cousinage avec les Sonnecor, souhaitent faire valoir des droits sur quelques lopins de terre appartenant aux seconds. Tobold, désireux de voir la paix régner, fera en sorte de les calmer, mais leur niera ce droit.

Tout cela se termine fort tard dans la nuit et c'est en titubant que les personnages rejoignent leur chambre à « La tourte chaude », pour ceux qui seront capables d'atteindre l'auberge.

Acte 2 : Réveil difficile

Émerger du sommeil risque d'être difficile, après une nuit pareille, surtout pour ceux qui ne sont guère habitués à la bonne chère des hobbits. Il va donc falloir quelque temps aux aventuriers pour récupérer pleinement et comprendre ce qui se passe chez les Sonnecor, d'où des cris de colère jaillissent.

Tobold Sonnecor est furieux. Des inconnus ont profité de la nuit pour s'introduire dans son jardin et saccager ses plantations. Le plus grave est, à ses yeux, qu'il ne s'agit pas de son potager, mais du jardin où il cultive les herbes aromatiques qui ont fait sa fortune et sa réputation. Non contents d'avoir brisé la clôture, les vandales ont piétiné la plupart des plates-bandes et se sont même emparés de certains plants. La variété qui a fait l'objet est une herbe inconnue des personnages. Si l'on interroge Tobold, il expliquera que la plante en question a été récemment découverte par lui (dans un bosquet proche de Bree, où il est passé récemment) et qu'il comptait l'appeler la Sonnecorine. Il lui attribue des vertus purement aromatiques...

Examiner les lieux plus attentivement peut s'avérer instructif. Dans la terre du jardin, il est possible de trouver des empreintes de souliers cloutés, comme en portent habituellement les orques.

Des orques en Comté, c'en est trop

pour de simples hobbits. Tobold demandera l'aide des PJ : il veut savoir qui a commis cet acte et, si possible, récupérer ses précieux plants...

Acte 3 : Enquête

Pour réussir à mettre la main sur les coupables, les personnages vont devoir faire preuve d'ingéniosité et de perspicacité.

Voici les indices qui pourraient les mener sur la piste des malfaiteurs :

- En examinant les empreintes laissées par les vandales, un PJ suffisamment habile dans l'art du pistage se rendra vite compte que les empreintes, aussi nombreuses soient-elles, ont été laissées par une unique paire de souliers...
- Plus étonnantes encore sont les traces laissées par les orques. Si on peut les suivre un instant au sortir du jardin de Tobold, ces traces disparaissent vite sur le chemin qui rejoint la route menant à Besace, (puis au Gué de Sarn), comme si les orques s'étaient volatilisés. Exposer ce fait aux hobbits déclenche une réelle panique : des orques rôdent en Comté, et ils disposent de pouvoirs magiques !
- Suivre la route de Besace en quête de ces pillards orques sera vain. Nul ne les a vus dans les parages. Certes, tous les hobbits de la région étaient invités à la noce, mais il reste étonnant que des orques disparaissent sans laisser de traces... Arrivés à ce point de l'enquête, les personnages doivent se rendre compte que quelque chose ne va pas. Tout porte à croire que les vandales ont cherché à s'en prendre à Tobold Sonnecor et à lui causer, ainsi qu'au siens, une grande frayeur. S'ils s'en têtent à vouloir remonter la piste des orques, le MJ pourra les laisser tourner en rond dans toute la région, quitte à perdre toute crédibilité. Par contre, s'ils décident d'enquêter sur le réel mobile du crime, de nouveaux éléments vont apparaître :

- Si on se montre suffisamment convaincant auprès du vieux Tobold, il sera ainsi possible de découvrir que la Sonnecorine semble être plus qu'une herbe aromatique. En ayant brûlé accidentellement, il a découvert que la fumée qu'elle dégage est en quelque sorte enivrante. Il comptait bien en faire la culture, pour bénéficier des sensations que cette fumée procure...
- Tobold concédera bien volontiers que l'entente avec les Bophin n'est pas la meilleure qui soit. D'ailleurs, ceux-ci sont pressés de reprendre la route et partiront dès le lendemain matin, à l'aube.
- Les Bophin de Bree, quant à eux, n'hésiteront pas à dénigrer autant que possible Tobold Sonnecor et sa famille : selon eux, ces derniers profitent sans vergogne de richesses qui devraient leur revenir. Si nécessaire, ils produiront de volumineux arbres généalogiques prouvant leurs assertions. Ces documents sont confus et légèrement falsifiés, mais jettent le doute...
- C'est en examinant de plus près les nombreux bagages des Bophin, que ceux-ci préparent avec soin, loin des yeux indiscrets, que les enquêteurs découvriront le fin mot de l'histoire, pour peu qu'ils arrivent à ouvrir les coffres de bois. Dans un des coffres se trouvent les plants dérobés dans le jardin de Tobold, soigneusement emmaillottés dans de la terre fraîche et humide.
- Enfin, l'un des convives de la noce (un certain Perhioc Touque, lointain petit-cousin du marié, du côté de sa tante maternelle, ou peu s'en faut) pourra témoigner d'un fait étrange. Au cours de la nuit, il s'est rendu près de la rivière passant à Longoulet, pour satisfaire un besoin naturel. Là, il a été surpris par la chute de quelque chose dans l'eau. Courageux (un peu) et curieux (beaucoup), il a essayé de savoir qui avait pu lui faire une telle peur. Il a alors croisé Helbon et Trison Bo-

phin qui lui ont avoué avoir jeté des cailloux dans la rivière pour lui faire peur. Si un personnage courageux osait plonger à l'endroit du drame, il pourrait mettre la main sur une paire de souliers cloutés. Les deux jeunes Bophin auraient alors à s'expliquer sur leurs actes...

L'investigation qui mène à soupçonner les Bophin peut être rapide ou s'inscrire dans une durée plus longue, selon les pistes que suivront les personnages. On peut imaginer qu'ils ratissent les environs, n'obtenant rien d'autre que des railleries, ou bien qu'ils interrogent tous les convives de la noce, et en tirent moult témoignages, certains utiles, la plupart futiles. Le Maître de Jeu aura à cœur d'improviser, au gré des choix faits par les joueurs...

Acte 4 : Où les vieilles rancœurs sont exposées au grand jour

En interrogeant les anciens hobbits, qu'ils soient ou non apparentés aux Sonnecor (ou au Bophin), il sera possible d'avoir une idée de l'imbroglia qui règne entre ces deux branches. Néanmoins, cette partie du scénario (essentiellement basée sur l'interprétation) doit être l'occasion pour le Maître de Jeu d'embrouiller les joueurs plus qu'autre chose. La généalogie, chez les hobbits, est un art difficilement maîtrisable et l'on a tôt fait de se perdre dans les méandres des témoignages recueillis. Ainsi, n'hésitez pas à jongler allégrement avec les différents noms de famille, à développer plus que de raison des liens de parenté complètement hors de propos, et à utiliser le même prénom pour plusieurs personnes. Au milieu de ce joyeux méli-mélo, si complexe qu'ils pourront avoir l'impression d'avoir recensé toute la Comté, les personnages devraient, au prix d'une bonne migraine, plus ou moins compris ce qui s'est passé des années auparavant :

- Trois générations plus tôt, Humbold

Sonnecor, dont le mariage avec Odeline Bophin était préparé de longue date, croise (au hasard d'une kermesse) la charmante Rosie Bellorne, de Longoulet. Faisant fi des conventions, il déclare sa flamme à la belle, l'épouse et s'installe à Longoulet. Alors qu'il aurait du fonder une des plus grandes familles de la Comté, il devient le premier Sonnecor de Longoulet, avec la réussite que l'on sait. Pendant ce temps, les Bophin de Bree, humiliés et en proie à une immense colère, rongent leur frein et amassent la rancœur envers les Sonnecor, se résignant à n'en être que de lointains cousins.

Avec un peu de jugeote, et sur la base de leur enquête, ils pourront deviner la suite de l'histoire :

- Voyant la difficulté qu'a Ygolin à trouver une épouse, ils reprennent espoir et envisagent bientôt de devenir les maîtres des terres des Sonnecor, quand ce nigaud finit par demander Emeline en mariage. Eux qui espéraient trouver enfin la richesse à laquelle ils estiment avoir droit se sentent humiliés, et l'invitation que leur expédie Tobold est une provocation de trop. Après avoir ruminé leur colère toute la journée, et le bon vin de Comté échauffant les esprits, Trison et Helbon Bophin, deux des jeunes cousins du vieux Tobie passent à l'action. D'abord résolu à ravager le jardin qui fait la fierté de Tobold, ils découvrent bien vite les nouvelles plantations de celui-ci et, ni une ni deux, décident de s'en emparer et maquillent leur forfait en répandant des traces de souliers un peu partout, avant de se débarrasser des chaussures dans la rivière...

Acte 5 : (Ré)conciliation

La fin du scénario dépend du rôle que vont s'attribuer les personnages. Mais, on l'aura deviné, au sortir de cette affaire, l'essentiel est de ne pas altérer l'histoire de l'herbe à pipe...

- Si les personnages s'érigent en accusateurs, les Bophin se déclareront outragés et quitteront la Comté, définitivement en froid avec les habitants de Longoulet. Ils rendront les plants d'herbe à pipe, renonçant à cette trouvaille. Quelques mois plus tard, le Vieux Tobie vendra ses précieux plants à un voyageur de passage qui les revendra à un habitant de Bree
- S'ils décident de ne pas enquêter plus avant, et renoncent à explorer les méandres de la généalogie hobbit, les Bophin quitteront Longoulet, emportant avec eux leur précieuse cargaison. Par malheur, ils échoueront dans leur tentative de culture. Le Vieux Tobie, dont l'herbe à pipe a enivré les sens, retournera à Bree et ramènera, pour de bon, cette fois, la précieuse plante à Longoulet.
- Mais ils peuvent aussi endosser le rôle des conciliateurs et tenter de rabibocher les Bophin et les Sonnecor. Après tout, Tobold n'a nullement à payer les fautes commises par son aïeul. On peut le convaincre de présenter des excuses au Bophin et ceux-ci se montreront satisfaits. Ils sermonneront leurs deux fils et ceux-ci rendront les plantes volées au Vieux Tobie. Dans sa joie, Tobold en offrira quelques plants à ses cousins retrouvés. Tout est bien qui finit bien : l'herbe à pipe poussera bientôt à Longoulet et sur les collines de Bree...

* * * * *

Rappel : ce 9^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Saladdin (en sa qualité de gagnant du 8^{ème} concours) :

- thème : la protection de l'environnement ;
- élément : un mariage.