

Ce scénario et son système de jeu sont diffusés librement et gratuitement mais si vous souhaitez soutenir cette initiative, vous pouvez vous rendre sur [Buymeacoffee](#) ou [Tipee](#) !

Bienvenue à Crummock Hall, la tanière de la Maison Abbot, sise dans la vallée du Mosedale Beck. Autrefois, l'endroit était une retraite monacale des plus austères et le premier Moldu venu ne verrait que quelques cailloux et arches romanes. Allen Abbot dirige ici sa maisonnée ou du moins la laisse-t-il tourner. C'est à cet endroit que le mariage de Hannah Abbot et Neville Londubat a eu lieu dix ans plus tôt. Cela lui a laissé un joli souvenir de sa nièce, heureuse, au bras d'un héros de guerre, ce qu'il était lui-même, puisqu'il a combattu aux côtés de Theseus Scamander dans son jeune âge. C'est d'ailleurs la dernière fois qu'il a pu bassiner son troupeau d'admiratrices comme la timide Callidora Londubat ou « l'élégante et superbe Muriel Prewett » comme il dit lui-même. Car le gaillard vit seul, mais rêve souvent à sa vieille vie d'aventurier. Il est tout de même bien entouré, puisqu'il peut compter sur les Elfes de Maison (les personnages qui ne seront pas pris seront PNJ dans la partie). En réalité, il en a tant que cela dépasse ses besoins. Allen recueille en effet tous les Elfes maltraités, au grand dam de Kolkoky, son « Majordome » qui voit parfois en eux de honteux scélérats qui font honte à leur race. Tant et si bien que cela a valu à Crummock Hall le surnom de « Pension Abbot ».

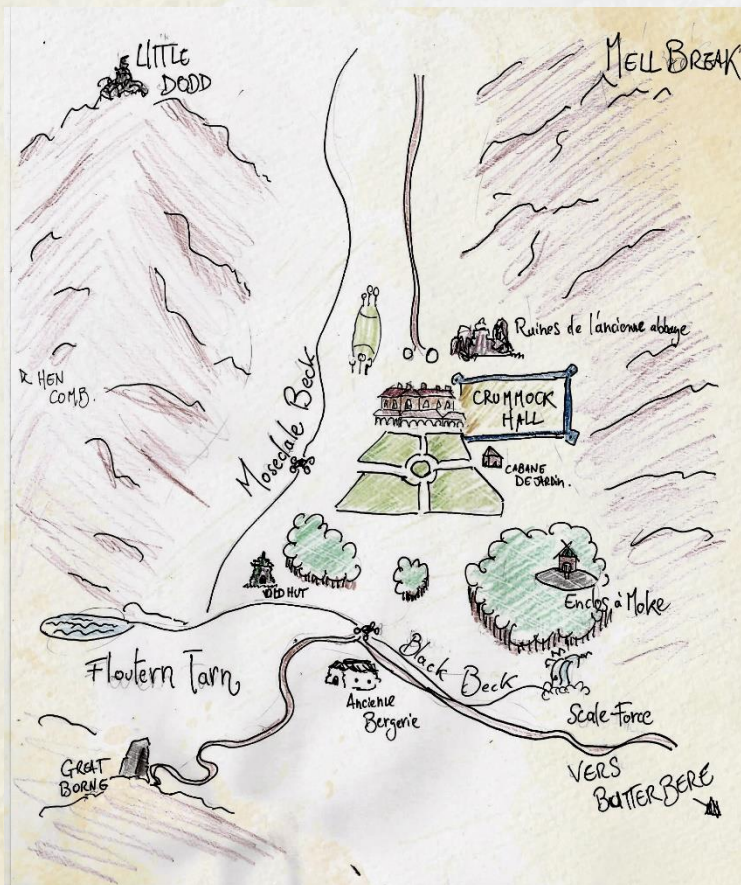
DESCRIPTIF DU DOMAINE



Une Moldue à la recherche des pixies de la vallée de Mosedale, à gauche Hen Comb et à droite, Mell Break.

Les collines encaissant la vallée du Mosedale Beck ne sont pas bien hautes mais dissimulent un secret bien gardé : une des plus prestigieuses demeures de sorciers ! Le premier Moldu venu n'y apercevra que des ruines et un sol spongieux où les herbes jaunâtres s'élèvent des tourbières. Mais pour le sorcier qui arriverait depuis la grande route au nord du domaine, Crummock Hall est une vision des plus réconfortantes. Ses fondateurs, les Abbot, ont créé une maison de famille aisée qu'Allen Abbot, en aventurier veuf de son état, a bien du mal à entretenir sans l'appui de ses Elfes de Maison.

Tout d'abord, les voyageurs qui transplanent ou arrivent en balais aux portes de la vallée aperçoivent le long du Mosedale les ruines visibles des Moldus à l'est et le terrain de Quidditch laissé à l'abandon à l'ouest. Il faut d'ailleurs s'arrêter un instant sur l'origine de ce nom, car si « dale » désigne la vallée en vieil anglais de grand-mère à chats, « Mose » est tout simplement un dérivé des « Mokes » qui donnent leur réputation aux Abbot. Les Moldus ne voyant pas ce que Moke pouvait être ont substitué le K inconfortable pour leurs oreilles délicates, au profit d'un S que le premier sans-dent de Butterbere pourrait prononcer. Ce village voisin, qui jouxte le lac du même nom, abrite d'ailleurs une communauté soudée de sorciers, soucieux de passer incognito en dépit des touristes moldus qui envahissent leur chemin tous les étés en écorchant le nom de Butterbere au profit d'un Buttermere. Ce qui n'a pas de sens quand on sait que la première Bièraubeurre (Butterbeer en VO) a été brassée ici, dans cette vallée, et reste aujourd'hui indétrônable en tant que meilleure Bièraubeurre de Grande-Bretagne !



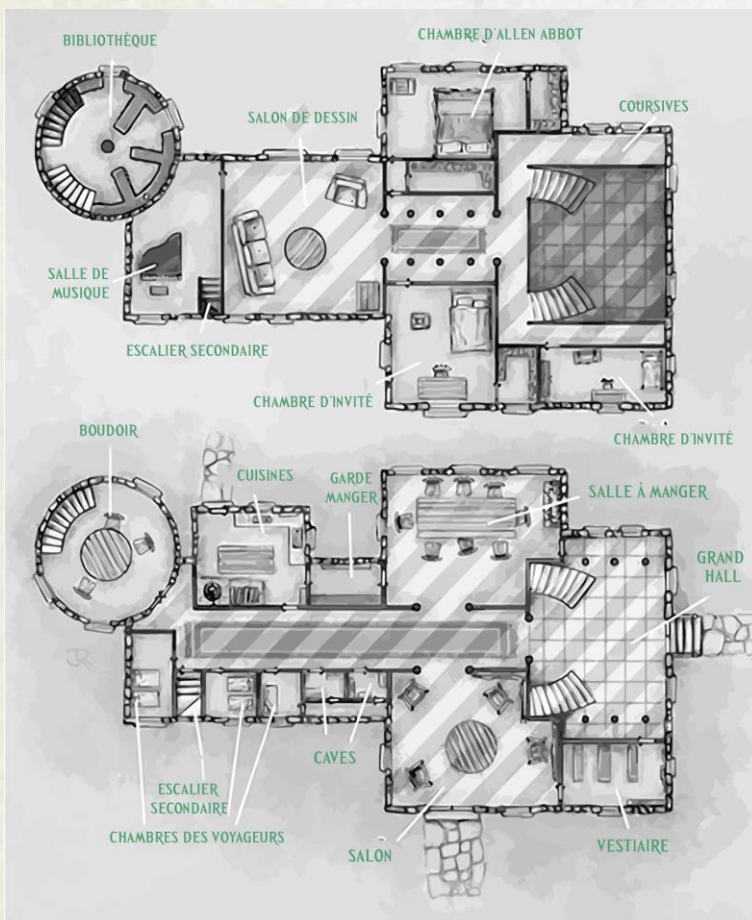
Mais revenons à Crummock. Une fois délaissés les buts de Quidditch couverts de lierre et de mousse, le visiteur arrive devant une entrée gardée par deux statues de Tizzy Whizies. Ces créatures typiques de la région ressemblent en tous points à des hérissons où des ailes vrombissantes d'abeilles ont poussé au milieu des piquants, dont les arcades se sont faites aigrettes et dont la queue allongée en panache est jalouée par les plus roux des écureuils. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir ces créatures barboter dans la Mosedale au printemps ou se castagner avec les écureuils gris lors des « Guerres de l'Équinoxe », épisode qui annonce à Crummock Hall l'arrivée de l'automne. Ces créatures peuvent paraître inoffensives de prime abord mais quiconque dérangerait leur essaim s'expose à de terribles morsures dites « liquéfiantes » : en effet, l'eau devient alors le seul aliment que l'individu peut consommer pendant plusieurs semaines, sous peine de régurgiter ses reins.

Délaissions cette parenthèse faune locale pour nous intéresser désormais à la maison en elle-même, imposante avec ses trois étages en comptant les combles. Au sud, une fois passée la terrasse couverte qui protège des rayons d'un soleil pâlichon les peaux rousses les plus sensibles, se trouve un charmant jardin à l'anglaise, pour l'heure un peu délaissé puisque l'Elfe de maison Retch a été affranchi et que Gimkey n'a guère de passion pour la taille des rosiers. Autant dire que l'élégance ici, le dispute à l'abandon.

La ligne d'horizon au sud du jardin, est barrée par trois bosquets. Le plus à l'est permet de trouver la demeure de Gimkey, perchée dans les arbres, tandis qu'à leurs pieds se trouve le célèbre élevage de Mokes. Ici, Galdoric Abbot, un lointain ancêtre, a enchanté les arbres pour que de leurs ramures

dispensent une lumière chaude et dorée à même de contenter les précieux lézards. Le bosquet à l'ouest du domaine donne sur ce que Mr Abbot appelle « the damn old hut » une vieille cabane en pierre qui a autrefois fait office aussi bien de parc à veaudelune que de poulailler. Aujourd'hui, elle ne sert plus, puisque les Elfes de maison d'Allen Abbot sont envoyés pour acheter les volailles directement sur le Chemin de Traverse. Pire, un filet du Diable s'est enraciné ici et empêche désormais l'accès au bâtiment. Enfin le bosquet central, une fois traversé, permet d'accéder au second pont permettant de sortir du domaine (le premier enjambe le Mosedale à l'ouest du jardin), pont aux deux arches qui bondissent par-dessus le Black Beck. De là, les chemins se séparent. L'un serpente jusqu'à la Great Borne, petit sommet mais point culminant de la vallée d'où l'on aperçoit Little Dodd et Mell Break, les deux autres hauteurs qui encadrent la vallée, mais aussi au nord, par jour de beau temps, la mer et parfois l'Irlande.

LE MANOIR DES ABBOT



Notons quelques excentricités de ce manoir, parmi lesquelles les chambres des voyageurs. En effet, Allen Abbot met un point d'honneur à accueillir tous les êtres, quels qu'ils soient, au sein de la maisonnée. Il évoque à chaque fois pour se justifier auprès d'un Bilm mécontent de devoir préparer davantage à manger ses périples au cours desquels il était toujours heureux de tomber sur de bonnes gens prêts à l'accueillir. Aujourd'hui il souhaite simplement leur rendre la pareille.

Par ailleurs, tant qu'à parler des voyages de Mr Abbot, le salon de dessin n'est ni plus ni moins qu'une pièce comportant une importante collection de photographies et peintures de lui-même dans des paysages divers et variés. Il ne dessine pas lui-même car, citons « son talent serait un service médiocre rendu aux artistes ».

Enfin, le grenier. La plupart des Elfes de maison dorment au pied du lit de leur maître. Mais pas à Crummock Hall. Mr Abbot a fait monter pour eux les meilleurs matelas de tout l'ouest de la Grande-Bretagne et le grenier est devenu dortoir, non sans que des caisses et des tentures puissent procurer à chacun son intimité. Sous le grand Troll de Nadroj empaillé, Kolkoky a fait son nid il y a de cela plus de quatre-vingt-dix ans et lorsqu'il se juche sur la tête du monstre, chacun sait qu'il faut écouter et se tenir à carreau car ce sont les annonces sérieuses qu'il fait depuis son perchoir. Depuis peu, il l'utilise un peu trop disent certaines mauvaises langues, mais il faut dire que la communauté d'Elfes de maison s'agrandit d'année en année au rythme des naissances et certains, comme Kratchy, ont préféré quitter le grenier que de supporter les jérémiades des nouveau-nés.

Les joueuses peuvent choisir à partir des descriptions ci-dessous qui ils ou elles vont incarner ainsi que le sexe du personnage car le « il » n'est ici qu'une facilité d'écriture. Chacun peut ensuite s'emparer de sa fiche de personnage et découvrir avec stupéfaction le secret noté dessus.

PERSONNAGES JOUEURS

Kolkoky est ce qu'on pourrait appeler le Maître de maison. C'est un vieil Elfe assez irascible qui ne tolère rien d'autre que l'ordre et n'exècre rien tant que le chaos. Il sait qu'un chef doit être sévère mais juste et se contrefiche que tous ses pairs le haïssent. Crummock Hall prévaut !

Gimkey est le gardien du domaine et a tout pouvoir sur la vallée environnante. C'est le seul qui ne dort pas avec les autres dans les combles de Crummock Hall mais dans une cabane perchée dans un arbre. Il a notamment la charge de l'élevage de Mokes qui a fait la réputation des Abbot.

Retch (ex-jardinier, affranchi), on ne sait pas bien pourquoi il a obtenu un vêtement puisqu'il traîne toujours autour de la cuisine avec sa casquette des Tapesouaffles de Quiberon. Toujours est-il que le jardin n'est plus aussi bien entretenu depuis ce jour-là. Mais cette langue de vipère de Bilm affirme que c'est parce qu'il ne s'entendait plus avec Gimkey qu'il a été « affranchi ».

Bilm n'a de cuisinier que le nom. Sa spécialité, outre la soupe à la grimace, est sans nul doute le ragoût de ragots. Il a repris le poste de feu Wigby, qui était un vrai chef. Lui se contente de préparer des choses... digérables... en tout cas plus digestes que les rumeurs dont il raffole.

La Bricole est un curieux personnage toujours affairé dans son atelier que certains surnomment « La Charbonnière » en raison du poêle à tourbe qui y tourne en permanence. Personne ne connaît le vrai nom de La Bricole, mais tout le monde a déjà eu affaire à son bagout ou sens inné pour réparer les choses cassées, que ce soient les cœurs ou les balais !

Flim est le frère de Bilm. Il traque la poussière toute la journée, pour enlever absolument tous les grains de cette « bloody dust ». Celui qui arrivera à le détourner de sa quête de propreté n'est pas né. Il déteste par-dessus tout quand les autres entrent à Crummock les pieds sales. Même les invités qu'il n'hésite pas à agresser physiquement si Allen Abbot n'intervient pas.

Kratchy est considéré comme l'idiot du village. Fils de La Bricole, du moins d'après les dires de Bilm, il n'aime rien tant que récurer le linge qu'on lui confie et ne connaît qu'un mot, « kratch » qu'il prononce à tort et à travers. Peut-être connaît-il plus de vocabulaire, mais nul ne l'a jamais entendu jusqu'ici.

LES AUTRES FIGURES DU DOMAINE

Allen Abbot est un maître... des plus laxistes. Son passé d'aventurier est loin derrière lui, mais il a rapporté toute sorte d'objets étranges (notamment une très dangereuse corne d'Eruptif qu'il a accroché au-dessus de la cheminée dans la salle à manger) qu'il entasse dans les divers salons et chambres. Son sens de l'hospitalité n'est plus à prouver et il accueille tous ceux qui le souhaitent dans les « chambres des voyageurs ». De temps à autre, il trompe sa solitude avec une ou deux dames de bonne compagnie, qui elles, ne trompent pas que leur solitude avec lui. Celles-ci se pâment devant ses exploits d'un autre âge. Car Allen Abbot, tout accueillant qu'il soit, n'a levé sa baguette que pour elles pendant les guerres sorcières. Crummock Hall a alors accueilli femmes et enfants de familles au sang discutable, d'un point de vue des Mangemorts, et le jardin avait été rasé au profit d'un grand champ de tentes, au grand dam de Retch qui est demeuré inconsolable après ça. La joie a d'ailleurs quitté ce brave homme en même

temps que ses pensionnaires sorciers puisqu'à cette époque, il a perdu sa fille, son mari ainsi que leur enfant, tout juste un bébé, tous trois disparus dans un terrible incendie londonien.

Il aura fallu attendre jusqu'au mariage de Hannah Abbot pour que son visage retrouve le sourire et encore, à grand renfort de whisky pur-feu. Non content d'être fin plein une bonne partie de l'après-midi, Allen Abbot a élégamment renversé une pleine soupière de jus de prunes chantantes sur la robe de la mariée. Autant dire que si la couleur de la robe d'Hannah a été récupérée, elle a néanmoins été sujette aux acouphènes pendant toute la semaine suivante à cause de sa tenue.

En dehors de cette brève biographie, il faut savoir que les Elfes qui se mettent à son service sont souvent traités d'égal à égal et n'ont pas à se plaindre de se tuer à la tâche. Chacun d'entre eux en a une plus ou moins spécifique et une fois sa mission terminée pour la journée, il est libre de vaquer à ses occupations. Si cela peut ressembler à un petit paradis pour certains, d'autres Elfes deviennent carrément dépressifs dans un contexte aussi oisif.

Vekey travaillait autrefois au magasin Tissard et Brodette sur le Chemin de Traverse. Cela jusqu'à ce que la supercherie soit révélée il y a quelques années : Tomelia Tissard et Benedict Brodette ne créaient rien et Vekey concevait et fabriquait tout ! Suite à la fermeture du magasin par la Division Granger. C'est ainsi que les Elfes parlent des inspecteurs du ministère envoyés par Hermione Granger qui les libèrent à tour de bras (officiellement, il s'agit du CRADE, Comité de Recensement des Afflictions Domestiques des Elfes). Vekey a été « affranchi ». Incapable toutefois de ne pas avoir de maître, il a rejoint la Pension Abbot. C'est lui qui a cousu les costumes des mariés Hannah Abbot et Neville Londubat.

Iska est la femme de Vekey. Dévouée, elle l'est dans toutes les tâches, mais quand le boulot est fini, c'est l'heure de la mine ! Et pas dans le sens de la pelle et de la pioche. Non, en ce qui la concerne, elle se jette un petit godet de derrière les fagots avec son pote Jokar. Ce qui n'est pas forcément du goût de Vekey, qui trouve que ces deux-là sont parfois pires que Glinto en termes de nuisances sonores.

Molok et Lokom sont les filles d'Iska et Vekey. Toutes deux aident à la cuisine sous la houlette de Bilm, et ont même développé un certain talent pour ça. Ce qu'elles mettent comme acharnement à bosser avec couteaux, planches et rouleaux à pâtisserie, est cependant à relativiser car elles aiment à faire les quatre cents coups dans le parc. Elles n'ont absolument aucune sympathie pour les Tizzy Whizies, qu'elles s'amusent à enfermer dans des bocaux, juste pour les enrager.

Jokar : Si Gimkey est le gardien du domaine, Jokar en est le concierge. Il officie dans sa cahute à l'entrée, sous les statues des Tizzy Whizies de l'aube au crépuscule. Il a notamment pour rôle principal de récupérer le courrier et d'accueillir les personnes qui se présentent à la porte. Toutefois, le manque d'activité à cet endroit l'a empâté et il a pris un sacré embonpoint depuis qu'il n'est plus *noctambule*. Insomniaque depuis de nombreuses années, il avait au départ la charge de surveiller le domaine de nuit. Mais depuis l'arrivée de Glinto, il n'a pas eu à s'en soucier. Il entraîne parfois d'autres Elfes de maison avec lui à Butterbere pour « faire la nouba » à la *Première Chope*.

Bergie est l'ex-compagne de Jorak. Elle officie principalement comme « plieuse », c'est-à-dire à ranger les draps une fois que Kratchy en a terminé avec eux. On raconte partout que c'est la nouvelle amante de La Bricole mais elle dément formellement. Depuis peu, elle s'est passionnée pour les Tizzy Whizies qu'elle adore voir barboter ou jeter glands et noisettes... même quand cela lui arrive dans la figure ! Lors de la dernière Guerre de l'Équinoxe, ils lui ont même pété le nez. Les autres la trouvent timbrée !

Moline est la « mère » de Kratchy. Du moins c'est ce qu'on raconte à Crummock Hall. C'est elle qui l'a ramenée et ça a suffi à Bilm pour la charger du lourd bagage de la maternité. Elle fait partie de ces Elfes difficiles à réconforter qui ont toujours besoin d'ordres. Pour elle, Mr Abbot ne donne pas assez de tâches aux domestiques et cela la déprime à un point incommensurable. On l'a même empêchée de se pendre aux solives du grenier.

Jyli est une Elfe qui a toujours cultivé la timidité comme Gimkey élève les Mokes : dans une sorte de paranoïa pas piquée des Billywigs. Son comportement des plus étranges lui vaut le surnom de « la pilotée » par les autres Elfes. Certains sont persuadés qu'à l'intérieur de son crâne, un Veracrasse a fait son nid et ne lui donne que ses excréments pour pensées.

Bodrom est un jeune Elfe de Maison tout à fait agaçant selon Kolkoky et charmant d'après sa mère, la sulfureuse Bergie. Ce dernier n'a d'yeux et d'oreilles que pour les histoires du grand Kreattur, le savateur de Détraqueurs, ou de son héros, Dobby, celui qui a sauvé le Survivant !

Glintobecøchetkyqikyvacht est tristement célèbre dans la maisonnée pour la mettre sens dessus dessous. Il s'agit d'un poltergeist ramené par Mr Abbot d'un voyage en « Prussie ». Persuadé d'avoir rapporté un épouvantard à même de faire fuir les voleurs et autres truands souhaitant lui dérober ses richesses, il y voyait un moyen de soulager Jokar de la lourde tâche de *noctambule*. Glinto, comme le surnomment les Elfes, est rapidement devenu l'ennemi numéro 1 de ces derniers, mais malheureusement, seule la prononciation impeccable de son nom complet permet de l'arrêter dans sa grande œuvre : le chaos. Le poltergeist s'annonce toujours lorsqu'il prépare une bêtise en hurlant « Ça gratte à la cave ! », ce qui permet parfois de le contenir. Le soir au coin du feu, devant ses invités, lorsque Kolkoky a le dos tourné, Mr Abbot se félicite de l'avoir rapporté car depuis, il ne déplore pas une seule intrusion dans sa maison.

Crédits

Ce scénario est basé sur l'univers imaginé par J.K. Rowling, et n'est pas pour autant libre de droits. Libre à vous cependant d'y créer votre fanfiction à partir des éléments ici (et d'en ajouter d'autres que vous aimez issus ou non des livres, films et jeux autour de *Harry Potter*).

Les illustrations et photographies sont toutes réalisées par mes soins, merci donc de bien vouloir respecter cette mise à disposition libre et gratuite.