

# LA (VIEILLE) TOUR PREND GARDE

PRINTEMPS

Eveil

AVANT-PROPOS

*Synopsis :*

Un baron voisin de la Forêt s'est mis en tête de réhabiliter l'Ancienne Route et d'occuper à nouveau la Vieille Tour comme poste de garde. Accompagné d'une importante soldatesque et d'une escouade de bûcherons, de terrassiers et de maréchaussées, il avance rapidement sans qu'on puisse semble-t-il l'arrêter. Il établit son camp de base au pied de la Vieille Tour.

La fée noire va encourager cette entreprise afin de prendre son frère l'enchanteur en tenaille et l'acculer à ses diaboliques et perfides marais.

**Conseils**

L'Enchanteur peut lire ci-dessous quelques règles originales concernant les dégâts causés à nos arbres par le feu, leur ennemi mortel.

Sa vitesse et son efficacité sont redoutables contre l'écorce de l'arbre comme le démontre le tableau ci-dessous.

*Flammes*

*Vitesse : 4*  
*Faiblesse : 2*  
*Fragilité : 2*

Pour bien visualiser les saisons et leur donner une ambiance musicale appropriée, je vous propose de voir défiler en même temps que l'histoire, les Quatre Saisons de Vivaldi. Quoi de plus parlant pour retrouver tout l'éveil du printemps, la vigueur de l'été et la mélancolique torpeur de l'automne qui annonce la somnolence de l'hiver...

L'hiver est enfin terminé, les températures se sont radoucies et le ciel s'est dégagé pour laisser les premiers rayons du soleil venir réchauffer tendrement et doucement la cime de vos êtres ligneux.

Vous ne pensiez pas devoir vous dégourdir les racines aussi vite ! En effet, Nérion le Prince des Conteurs et Sylvan attendaient déjà votre réveil de « racine » ferme.

Il semblerait que d'autres personnes aient aussi des fourmis dans les jambes, en effet vous percevez une certaine tension parmi les murmures du vent et le bruissement des feuilles. Celle-ci provient d'une intense activité dont vous ne pouvez déterminer la cause.


**Le récit de Sylvan et de Nérion**

Sylvan et Nérion sont en grande discussion avant que l'un des arbres les interroge sur leur présence.

Aussitôt, ils s'arrêtent et se tournent vers vous l'air grave et inquiet. On les sent complètement terrassés par la survenance de terrible événements !

Sylvan le très respectable se sent touché aux plus profonds de son « hêtre » ainsi que Nérion qui est encore plus impliqué : la demeure de sa jeunesse et la maison de l'elfe – la Vieille Tour – est investie, prise d'assaut par une horde d'humains voulant la reconquérir...

L'illustre et sage Nérion s'interroge sur la passivité des vieux chênes qui bordent l'Ancienne Route et qui sont sensés la garder. Sylvan réplique gentiment à son interlocuteur que ces vénérables gardiens prennent un certain temps pour sortir de la torpeur de l'hiver vu leur grand âge et que l'équipée du baron Darkheim s'est mise en route aux premières lueurs du printemps.



L'elfe est trop vieux et trop petit pour faire quoi que ce soit contre les humains et Sylvan ne peut abandonner sa garde sacerdotale de la Source d'Inspiration.

Ainsi, ils vous demandent votre aide, ce qu'aucun arbre ne pourra refuser à d'aussi remarquables personnages de la Forêt.

### « Faire feu de tout bois »

Soudain, nos arbres sont alertés par d'épaisses colonnes de fumées qui s'élèvent de la cime des arbres alors que très vite une fumée acre et une odeur piquante les prend à la gorge et les fait bientôt toussoter et leur pique et fait pleurer les yeux...

Les arbres se dépêcheront probablement de se rendre sur place, oubliant ce qui les préoccupait juste avant et c'est bien le but !

Déjà sur les lieux, les secours s'organisent pour maîtriser ces foyers d'incendie multiples et épars. Les plus habiles et ingénieux elfes dirigent les manœuvres : élaboration de coupes-feux, éteindre les brandons enflammés et disperser les futaies et broussailles en feu, etc.

Des arbres gorgés de sève maléfique, comme fous furieux, courent un peu partout faisant office de véritables torches vivantes éparpillant les cendres incandescentes au beau milieu de futaies et broussailles qui s'embrasent aussitôt comme des fétus de pailles, faisant vite naître de hautes flammes qui se mettent immédiatement et imperturbablement à lécher l'écorce des arbres et à se prendre dans leurs branches...

Rien que cette vision devrait faire monter en nos arbres la sève rouge de la colère et de la rage !!!

La situation doit être vraiment tendue : des flammes menaçantes de toutes parts cernant elfes et arbres, les emportant dans un brasier infernal, ne laissant derrière leur passage que la désolation et la mort, dont les troncs calcinés et la cendre qui recouvre la Forêt d'un épais

et moelleux tapis sont les signes visibles. L'air ambiant est une véritable fournaise et sa toxicité éprouve les corps.

Des araignées complètent la manœuvre pour empêcher les elfes de lutter contre le feu et organiser des coupes-feux. Alors que des arbres pervertis par la sève noire s'occupent de contrer l'assistance éventuelle que pourraient apporter des arbres militant pour la cause de l'enchanteur.

A l'Enchanteur de déterminer ces attaques gênantes des araignées dont seront victimes les elfes improvisés pompiers de la Forêt et la force d'obstruction que pratiqueront les arbres pervertis sur leurs homologues.

Tout cela rend vraiment l'organisation des secours difficile voire quasi-impossible... Nos personnages doivent se sentir déchirés entre le fait de sauver leurs camarades des flammes et sauver les elfes des araignées. Corneille quand tu nous tiens !

Finalement, les sbires de la fée noire éliminés, la situation peut enfin être maîtrisée et laissera place à la stupeur et à la désolation compte tenu de l'étendue des dégâts...


Toute cette diversion est orchestrée en coulisse par la fée noire pour retarder nos arbres et les empêcher d'être à « racine » d'œuvre, afin de laisser le temps aux hommes du baron de prendre possession des lieux et de s'y cramponner fermement.

Enfin tout cela, nos arbres le comprendront sans nul doute lorsqu'ils verront le camp établi du baron.

ETE

### Campement ... contemplatif

Quand les arbres arrivent enfin, le printemps a déjà laissé sa place à l'été et les hommes sont déjà fermement installés sur place.



Le campement est immense ! On se rend compte de l'ampleur des travaux entrepris et des moyens mis en œuvre. La détermination du baron à mener cet ambitieux projet à son terme est à la mesure de ce que nos arbres contemplent !

Les tentes et chapiteaux ont poussé comme des champignons après un petit crachin d'automne dans l'air matinal et brumeux du matin. Elles sont multicolores et transforment l'endroit en patchwork coloré et bigarré.

La tente du baron est facilement reconnaissable : c'est la plus imposante, frappée de ses armoiries et fortement et étroitement surveillée par des hallebardiers.

Les hommes vont et viennent, affairés à mille et une tâches invisibles... c'est un tourbillonnement d'activités qui règne ici ! Nos arbres seront un peu étourdis par tout ce remue-ménage.

Des chariots remplis de vivres et de matériel sont garés le long de la route. A distance régulière un soldat monte la garde. Ces chariots contiennent des réserves alimentaires impressionnantes. Plusieurs de ceux-ci forment une cantine de campagne gigantesque. Les autres sont remplis de matériel, d'outils, etc. un forgeron a même installé non loin un atelier pour la réparation et l'entretien des outils et de leurs lames qui seront mises à rude épreuve. De longs chariots transportent quantité de briques, de mortier, de blocs et de poutres ramenés directement de la ville... De grandes citernes et barriques contiennent des réserves d'eau potable.

Les bûcherons sont établis à la lisière de la forêt, affûtant leurs terribles lames et cognées. Menace...

Les artisans et terrassiers sont rassemblés en cercles de plus ou moins grande envergure par guilde ou corps de métier. On retrouve pêle-mêle : terrassiers, menuisiers, charpentiers,

maçons, maréchaussées, forgerons, etc. Ils s'organisent pendant que les Maîtres dressent les plans qu'ils soumettront au baron.

Les soldats patrouillent en quelques petits groupes ou montent la garde aux extrémités du camp et aux points stratégiques. Ils surveillent également le matériel et les vivres. Tout le reste de l'escouade est cantonnée dans la caserne de toile.

## Rencontre

Les arbres peuvent manœuvrer par l'intermédiaire d'éclaireurs elfes pour essayer de savoir quels sont les plans du baron.

Convoqués le soir près de la grande tente de commandement, les Maîtres ne tarderont pas à venir discuter de la tournure du chantier...

La réhabilitation de la tour comme poste de garde semble primordiale au baron pour assurer la sécurité de cette nouvelle voie commerciale. La route sera rendue à nouveau carrossable, on bouchera les ornières, on nettoiera le passage, on fera place nette aux chariots qui seront amenés à l'emprunter.

## Peuplier mais il y a du Bouleau

Le baron peut plier, céder mais il y aura du boulot pour le faire partir. On peut toujours le déloger de la place ou bien s'entendre avec lui.


Les joueurs devront réfléchir à la position qu'ils adopteront et aux moyens qu'ils mettront en œuvre et l'Enchanteur pourra alors se rapporter à la saison suivante.

## AUTOMNE

### Terrain d'entente, champ de bataille ou plaine de jeu ?

L'Enchanteur suivant la voie que les arbres ont choisie se rapportera au paragraphe





concerné. Ils peuvent opter pour l'usage de la force et son Champ de bataille, les bonnes relations de voisinage avec Terrain d'entente ou encore choisir d'effrayer les hommes pour les pousser à partir avec Plaine de jeu.

Terrain d'entente. Les arbres peuvent faire comprendre au baron qu'il existe d'autres postes de garde le long de la route et que seul un passage dans la Forêt ne troublerait pas sa quiétude.

Ils peuvent éveiller le baron à la magie qui règne dans le forêt par la présence d'esprits de la nature : arbres conscients ou elfes.

Les arbres pourraient avertir le baron du danger que représente pour lui et ses hommes l'infect Marais au nord.

L'enchanteur pourrait trouver un allié fort intéressant en la personne du baron Darkheim contre sa maléfique sœur, la fée noire.

L'idéal est de pouvoir rencontrer le baron seul à seul, de lui faire apporter une missive ou de se servir d'un humain lié par un Sentiment à l'un des arbres, qui servira de messenger.

Champ de bataille. Boutons l'ennemi hors des murs ! Furie, colère et sève rouge !

Les arbres se jettent dans l'ivresse des batailles et auront fort à faire avec les soldats et bûcherons prêts à défendre chèrement leur peau.

L'Enchanteur jugera des forces en présence. Il faut savoir que les combats titanesques que mèneront les arbres auront vite fait de faire fuir la plupart des combattants. Ainsi seul un petit nombre d'adversaires s'opposeront effectivement aux arbres.

Quelques groupes types : une série de bûcherons, un petit groupe de soldats menés par un sergent, etc.

La bataille fait rage : sève rouge contre sang versé.

Plaine de jeu. Les arbres pourraient jouer sur le fait que si armes et bagages venaient

à disparaître ou à être saccagés, les hommes devraient bien s'en retourner. C'est leur couper l'herbe sous les pieds, couper le robinet à vivres.

Ils pourraient aussi les terrifier en leur montrant l'effrayant spectacle nocturne de la Forêt mue par les elfes et les arbres. Des mouvements bizarres, des événements insolites, des cris et bruits effrayants, etc. Les possibilités sont nombreuses...

De plus les pauvres bougres sont très crédules et très superstitieux.

## Epilogue

Que les hommes du baron soient poussés à fuir ou quittent volontairement les lieux, la Vieille Tour et ses alentours retrouveront leur quiétude d'antan.

Nérion pourra regagner son domicile et accueillir à nouveau en ses murs la sarabande des jeunes elfes, les ribambelles de rires et les farces en cascades. Les vieux murs résonneront à nouveau des rires et des cris, pareils à la cour de récré d'une petite école.

Si les arbres ont réussi à convaincre les parties en présence de s'accorder pour vivre dans de saines relations de bon voisinage, il est probable que les hommes sont partis remettre en état un autre poste de garde, un autre bâtiment le long de l'Ancienne Route.

Peut-être que l'Enchanteur accordera aux joueurs un allié supplémentaire (ou un Sentiment) en la personne du baron ?

Celui-ci pourra leur prêter main-forte à l'avenir contre la fée noire et ses arachnides et peut-être faire basculer la donne au sein de la Forêt ?

Ces quelques pistes sont laissées à l'entière discrétion de l'Enchanteur.

## Hiver

Si votre groupe d'arbres comporte un ou plusieurs pins, ces derniers peuvent encore agir et faire évoluer l'histoire.

La fée noire enrage d'avoir encore perdu un combat contre son éternel rival de frère.

En effet, les hommes ont été découragés, mis en déroute ou pire encore, un climat d'entente cordiale est né ! Tout ceci a le don de fâcheusement contrecarrer ses sombres machinations.

Elle décide alors d'envoyer ses araignées géantes décimer les hommes du baron qui se sont installés quelque part ou qui fuyaient ou partaient de la Forêt.

Une myriade d'araignées venimeuses menées par des araignées géantes s'apprêtent à se jeter sur les infortunés humains...

Les arbres aux épines pourront les aider à se débarrasser des quelques araignées géantes, renforçant ainsi l'idée de la providentielle et généreuse Forêt !

## Expérience

Pour ce scénario, vous pouvez attribuer à chaque membre du groupe 1 point de sève blanche, plus :

- *S'ils ont maîtrisé le feu de Forêt* : 1 point
- *S'ils ont mis en déroute les hommes par la force* : 1 point
- *S'ils ont réussi à faire rebrousser chemin aux hommes* : 2 points
- *S'ils ont réussi à faire cohabiter pacifiquement tout ce petit monde* : 3 points
- *Si durant l'hiver, ils ont aidé les hommes à vaincre les araignées envoyées de rage par la fée noire* : 1 point

Pitche, Paul-Henri VERHEVE,  
[phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be)

## CARACTERISTIQUES DES CREATURES

### Effectifs du baron Darkheim

#### Baron Darkheim

*Vitesse* : 3  
*Faiblesse* : 2 avec son glaive  
*Fragilité* : 4 (2 avec son plate d'arme)

#### Soldat type

*Vitesse* : 2  
*Faiblesse* : 3 avec son épée courte  
*Fragilité* : 4 (3 avec son armure d'écaille)

#### Sergent type

*Vitesse* : 3  
*Faiblesse* : 3 avec son épée longue  
*Fragilité* : 4 (3 avec son armure de cuir)

#### Bûcheron type

*Vitesse* : 4 (vigueur)  
*Faiblesse* : 3 avec sa hache  
*Fragilité* : 4

### Effectifs de la fée noire

#### Arbre – Torche

*Dé d'ancienneté* : 1d4  
*Tronc* : 3  
*Branches* : 3  
*Racines* : 2  
*Feuillage* : 2  
*Points de sève noire* : 0

#### Araignée géante

*Vitesse* : 3  
*Faiblesse* : 2  
*Fragilité* : 4

*Arbre perversi*

*Dé d'ancienneté : 1d4*

*Tronc : 4*

*Branches : 4*

*Racines : 1*

*Feuillage : 1*

*Points de sève noire : 2*



*Photo : Damien Massart*