



LE LIVRE DES ARBRES

INTRODUCTION

Lentement, l'esprit du vieil arbre s'éveille après sa longue nuit.

Il retrouve peu à peu toutes les sensations qui font de lui un être vivant, la caresse des premiers rayons du soleil sur son écorce durcie par les âges, le vent qui fait doucement trembler ses branches. Alors que ses racines s'ouvrent à nouveau aux sensations du sol ancestral, il perçoit comme dans un écho les murmures de la Forêt renaissante. Il sent les autres arbres qui s'éveillent après leur long sommeil hivernal, les animaux qui sortent de leurs abris. Puis il ressent comme un grand fourmillement dans tout son être, c'est la sève, la force vitale qui parcourt de nouveau ses vaisseaux. Sa chaleur emplit de nouveau tout son être, jusqu'aux petites pousses au sommet de ses branches.

Chaque printemps, inlassablement, se répète le même rituel. Au cours de toute sa longue existence, il a vu de nombreuses choses, il a assisté à de nombreux événements, dramatiques ou joyeux. Les incendies, les guerres, les fêtes, les naissances... tant d'histoires, auxquelles il peut associer un visage, un lieu... Mais la seule vérité importante, songe-t-il, c'est le cycle des saisons. La mort de l'hiver, la résurrection du printemps. Cela seul ne changera jamais. Cela seul est important.

Juste au bout de son nez, il ressent une petite démangeaison. Il ouvre alors les yeux, doucement, pour les habituer à la lumière, et aperçoit... un petit être pâle, avec deux grands yeux qui le regardent d'un air curieux. L'arbre fronce les sourcils, secoue la tête et envoie la créature dans l'herbe. Celle-ci se relève rapidement et commence à parler d'une voix stridente, dans une langue que le vieil arbre identifie comme étant la chantelangue, le langage des elfes : « Seigneur l'arbre, seigneur l'arbre ! Nous avons repéré un groupe de loups qui rodaient près du vieux gué ; ils sont sûrement en train de préparer un sale coup, il faut les arrêter le plus vite possible ! »

Désidément, le rituel du printemps ne changera jamais, songea le vieux chêne. Il soupira, grogna dans sa moustache de mousse, pendant que ses yeux amusés suivaient la course du petit elfe qui sautillait partout dans la clairière, visiblement très inquiet. « Hum, des loups, finit-il par dire. Cela ne pourrait pas attendre quelques instants, je viens à peine de me réveiller... » Un seul regard en direction du petit elfe, qui tremblait quasiment de peur, lui fit comprendre que, non, il n'était pas possible d'attendre.

L'arbre fit alors appel à toute l'énergie vitale qui circulait en lui, au liquide de vie qui coulait dans ses veines, à la sève. Dans un grognement titanesque le géant de bois se redressa et sortit du sol ses puissantes racines, l'une après l'autre, pesamment. Lorsque enfin il

se fut extrait du sol, il commença à avancer à la suite du minuscule elfe, alors que les autres créatures s'écartaient respectueusement sur son passage...

Bienvenue à toi, ô lecteur ! Tu as entre les mains le tout premier jeu de rôle proposant d'incarner un arbre. Au long de ses pages, tu découvriras ces êtres puissants et sages, ainsi que leur univers, l'ancienne Forêt. Tu y trouveras également les règles originales qui permettront au Meneur de Jeu (MJ), que nous appellerons ici l'Enchanteur, de mettre en scène cet univers mystérieux et fascinant.

Alors laisse-toi guider par les chants des Anciens, et viens fouler les vieux sentiers qui serpentent jusqu'au cœur de la Forêt...

Les mots du jeu de rôle, les mots de Sylvae

Dans Sylvae, nous utiliserons parfois un vocabulaire spécifique pour désigner certains concepts familiers des joueurs de jeu de rôle.

Tout d'abord, le Meneur de Jeu (MJ) sera appelé l'Enchanteur (notez la majuscule, qui le différencie de l'enchanteur, un PNJ de l'univers)

Les personnages incarnés par les joueurs seront quant à eux appelés indistinctement PJ, personnages ou arbres.

Enfin, toutes les aventures de Sylvae se déroulant sur une durée d'un cycle (composé des quatre saisons) on pourra les appeler « cycle ».



HISTOIRE DE LA FORÊT

Aux premiers temps...

Aux premiers temps il n'y avait que la nature, et son maître et créateur, Pan. Il était le dieu, puissant et respecté, et tous, arbres, animaux, insectes, craignaient ses colères. La Forêt était jeune et sauvage, et Pan était à son image. Pour l'aider à régner sur son domaine, il crée les satyres, des êtres mi-hommes mi-bêtes, à qui il confia une partie de ses pouvoirs.

Ces derniers le servaient et le louaient en lui offrant des sacrifices d'animaux et en faisant des rituels à la pleine lune. Ils étaient son armée, des guerriers sans pitié qui semaient la mort dans les rangs de ses ennemis.

La rencontre de Pan et de Muse

Un jour, alors qu'il se promenait seul dans la Forêt, Pan vit une créature qu'il n'avait jamais rencontrée auparavant. C'était une jeune femme d'une si extraordinaire beauté que le dieu en tomba immédiatement éperdument amoureux.

Muse, car tel était son nom, était assise au bord d'une source et fredonnait de la poésie. Tous les arbres l'écoutaient, fascinés. C'est alors que Pan se présenta à elle, vêtu d'habits merveilleux, auréolé de sa puissance divine, déchaînant les éléments. Mais Muse se détourna de lui, et alla se réfugier sous un grand saule.

Pan se présenta alors à elle pour la seconde fois, dans un costume de mendiant, et lui demanda sa main. Cette fois-ci, Muse accepta, et ils se marièrent.

Le mariage eut lieu dans la plus grande clairière de la Forêt, au milieu des grands chênes. Les satyres organisèrent une grande cérémonie. On but beaucoup et l'on chanta jusque tard dans la nuit.

Les enfants divins

Quelques temps après, Muse accoucha de deux enfants, une fille et un garçon. Ce fut là encore une grande fête, Pan invita tous les êtres de la Forêt à venir saluer les deux nouveau-nés.

La fille fut appelée fée noire. Elle avait le teint pâle et des yeux magnifiques hérités de sa mère. Lors de son baptême, Moron, un saule très sage, fit une prophétie sinistre à son sujet, mais Pan le congédia avec violence et ordonna à tous d'oublier les paroles du devin. Seul Moron et son ami l'Ancien gardèrent ce secret dans leur cœur.

Le garçon était plus petit et plus fragile que sa sœur,



et il criait sans arrêt. Pourtant, il séduisit immédiatement l'Ancien, seigneur des arbres de la Forêt, qui accepta d'être son parrain.

L'enfance de l'enchanteur et de la fée noire

Les deux enfants grandirent, entourés par l'amour de leurs parents et les soins attentifs des arbres et des satyres. Ils développèrent tous deux des aptitudes magiques, héritées de leur père. La fée noire réussissait dans tous les domaines, et plus spécialement dans celui de l'alchimie. L'enchanteur, quant à lui, n'était doué que pour la magie des rêves, qu'il pratiquait avec le vieux Moron. Alors que sa sœur partait souvent explorer les recoins les plus lointains de la Forêt, lui restait aux côtés de ses parents et de l'Ancien.

Pour ne pas qu'ils se sentent seuls, Pan donna à ses enfants le pouvoir de créer des êtres selon leur volonté. La fée noire créa à son image les fées, grandes et belles créatures, dotées de pouvoirs magiques et d'un esprit fin et supérieur. L'enchanteur créa les elfes, encore plus petits que lui, et avec un cœur d'enfant. Il les fit farceurs et amateurs de contes et de chansons.

Les satyres n'accordèrent à ces nouvelles créatures que leur mépris, mais aucun n'osa reprocher à Pan d'avoir permis leur création.

Le crime de la fée noire

La fée noire était devenue une jeune femme très belle et très intelligente, et elle estimait que ses parents ne lui prêtaient pas l'attention qu'elle méritait. De plus, elle était jalouse de l'amitié que portaient les arbres Moron et l'Ancien à son frère. Sa jalousie et sa haine enflèrent au fil des jours, et bientôt elle cherchait un moyen de tuer ses parents.

Au cours d'un de ses voyages à travers la Forêt, elle rencontra la reine des araignées, une créature habile et manipulatrice. Cette dernière vit tout de suite l'intérêt qu'elle aurait à tirer de la fille de Pan. Elle lui proposa un marché ; si elle l'a aidait à tuer ses parents, en contrepartie la jeune magicienne lui donnerait l'immortalité. La fée noire accepta.

Une nuit, elle vint près du palais de Pan, accompagnée de la maléfique araignée, et déjouant l'attention des gardes satyres par un sort, elle s'introduisit dans la chambre de ses parents. Là, la reine des araignées leur injecta son poison mortel, et toutes deux s'enfuirent à travers les bois.

Muse était morte, et le dieu Pan n'allait pas tarder à la rejoindre. Il fit convoquer en urgence son fils, l'enchanteur, lui conta la trahison de sa sœur, et lui confia la Forêt. Puis il rendit l'âme, et toutes les créatures de la Forêt ressentirent une grande douleur et un grand vide.

Alors que l'enchanteur courrait rejoindre son vieux

mentor, l'Ancien, pour bénéficier de son antique sagesse, le satyre Dremnon emmenait secrètement les corps de Pan et de Muse pour les enterrer dans un lieu caché.

L'armée de l'enchanteur

Rassemblés dans la clairière de l'Ancien, autour de l'enchanteur, de nombreux arbres et d'autres créatures venaient se rendre compte de l'inavraisemblable tragédie. Pan était bien mort, de même que Muse, tués par la fée noire, et les satyres avaient disparu. Beaucoup murmuraient et voulaient lever une armée pour rechercher la criminelle – et la tuer.

L'enchanteur, quant à lui, était toujours caché dans les branches de l'Ancien, et discutait avec lui entre deux sanglots. Petit à petit, les mots sages et rassurants du vieux chêne firent leur effet, et il put se relever au milieu de la foule houleuse. Il parla d'une voix forte, pour la première fois en tant qu'héritier de Pan. Il dit que la vengeance devait être bannie, mais qu'il fallait former une armée pour défendre la Forêt, et la protéger d'une probable attaque de la fée noire. Après un moment, un arbre s'avança. Il s'agissait d'Harkan, le fils de l'Ancien, un chêne réputé pour sa force. Il s'inclina devant l'enchanteur et jura de lutter pour lui. Après cela, beaucoup d'autres arbres suivirent son exemple et vinrent rejoindre les rangs de l'armée de l'enchanteur.

Pendant ce temps se tenait un autre conseil, l'Assemblée des fées. Ces dernières discutaient longuement des récents événements, et de la position qu'elles devaient adopter. Elles étaient conscientes du rôle décisif qu'elles pourraient tenir dans la guerre à venir. Même si la fée noire était leur mère, de nombreuses fées, sous la conduite d'Arséline, s'indignaient de son crime et voulaient rejoindre la jeune armée de l'enchanteur. Après d'âpres discussions, et tandis que certaines fées quittaient définitivement l'Assemblée pour rejoindre la fée noire, la proposition d'Arséline fut acceptée.

La Guerre Fratricide

La première attaque eut lieu quelques jours plus tard. La fée noire, appuyée par une armée d'araignées, les fées qui lui étaient restées fidèles, ainsi que des arbres corrompus par ses poisons, voulut prendre la clairière de l'Ancien. La bataille fut rude d'un côté comme de l'autre, et nombreuses furent les pertes. La puissance de l'enchanteur était encore faible par rapport à celle de sa sœur, et il n'y eut que la force des arbres et l'ingéniosité des elfes et des fées pour emporter la victoire.

L'ennemi était trop puissant et trop nombreux, et pendant des jours de luttes acharnées les forces menées par Harkan ne purent que résister de toutes leurs forces à une invasion inévitable. Toute la région connue aujourd'hui sous le nom des Marais tomba sous leur emprise, et le cœur historique de la Forêt allait connaître

le même sort, quand un allié impromptu se présenta.

Alors qu'allait se livrer une bataille décisive pour le contrôle de cette région, et que les forces fidèles à l'enchanteur étaient au plus mal, les satyres décidèrent d'intervenir. Sans pour autant prêter allégeance à l'enchanteur, ils se rangèrent à son côté et permirent ainsi de remporter cette victoire décisive.

Par la suite, avec l'aide des satyres, le front se stabilisa non loin de là, et grâce à une vigilance constante il a tenu jusqu'à ce jour.

Une paix précaire

Même si, après quelques années, la paix est revenue de ce côté de la ligne de front, notamment grâce à la vigilance constante des armées d'Harkan et des satyres, des sujets d'inquiétude demeurent.

L'enchanteur a beaucoup progressé dès les premières années de la guerre, et est aujourd'hui un sorcier puissant et un seigneur avisé. Il continue à rechercher les conseils de l'Ancien, mais est aujourd'hui capable de trouver en lui-même la force de prendre les décisions importantes. Toutefois, il a conscience qu'il est aujourd'hui le dernier espoir des peuples de la Forêt. S'il meurt, nul héritier ne viendra lui succéder, et le monde sombrera dans le chaos.

La fée noire n'est désormais plus capable de mener des actions à grande échelle, mais a conservé suffisamment de force et de pouvoir pour maintenir une importante pression sur la frontière et engager régulièrement de petites actions à l'intérieur même des terres de l'enchanteur. Les incursions des araignées, la redoutable sève noire, ainsi que la rivière empoisonnée en sont de bons exemples.

QU'EST-CE QU'UN ARBRE ?

1. DESCRIPTION

Apparence

Dans l'univers féerique de Sylvae, les arbres sont des créatures conscientes et douées de raison. Ils ressemblent en tous points aux arbres que nous connaissons, à ceci près qu'ils possèdent un visage situé au milieu du tronc. Ce visage, de la même couleur que le bois, est comme gravé dans l'écorce de l'arbre, et n'est donc guère distinguable de loin. De près, il paraît presque figé tant les arbres sont lents et réticents à bouger ne serait-ce qu'un cil, si bien que certains n'y font parfois même pas attention. L'arbre possède deux yeux, un nez et une



bouche parfaitement opérationnels, mais pas d'oreille : il semblerait qu'ils entendent en écoutant les vibrations transmises par le tronc. En plus de cela, de la mousse ou des feuilles ont tendance à pousser autour du visage, lui donnant l'air d'être recouvert de poils ou de porter des sourcils, une barbe ou une moustache...

Les arbres sont capables de se déplacer, en se déracinant. Cette opération, heureusement réversible, est lente et, dit-on, douloureuse pour le sujet, aussi les arbres sont-ils souvent réticents à quitter le confort de leur carré de terre. Lorsqu'ils sont déracinés, les arbres se meuvent à l'aide de leurs racines ainsi libérées et parfois de leurs branches. Leur progression est lente et assez dévastatrice pour les régions traversées, à cause de leur poids important.

Rôle

Les arbres sont traditionnellement les gardiens de la Forêt. Ils sont le pilier central autour duquel tout l'écosystème est organisé. La plupart des régions de la Forêt sont organisées autour d'un ou plusieurs arbres centraux qui, sans se mêler systématiquement des affaires des autres habitants du lieu, sont le pôle central de toute cette communauté.

Vis-à-vis des autres peuples de la Forêt, les arbres adoptent le rôle de « parents », servant de guides, de mentors. Leur autorité morale est une réalité, et les seuls à ne pas la respecter sont les jeunes impulsifs qui cherchent à tout prix à montrer leur originalité.

Les arbres sont également les protecteurs des autres créatures de la Forêt. Leur puissance physique inégalée en fait des guerriers hors pairs, et c'est donc tout naturellement que leur incombe en premier lieu la tâche de protéger la Forêt contre toutes les menaces extérieures ou intérieures, notamment en ce qui concerne la fée noire.

Reproduction

Les arbres de Sylvae ne peuvent mourir de maladie, et peuvent donc – en théorie – vivre éternellement. Toutefois il faut sans cesse peupler la Forêt, et remplacer les arbres morts au combat ou détruits par le feu, c'est pour cette raison qu'il est toujours nécessaire pour eux de se reproduire.

Comme les animaux, les arbres se reproduisent par fécondation d'un gamète femelle par un gamète mâle. Le problème est que la plupart des arbres ne peuvent se déplacer. Ils ont donc dû trouver un moyen de transport pour leurs gamètes. Certains arbres ont choisi la pollinisation par le vent ; c'est le cas des sept espèces d'arbres décrites dans le chapitre « Crédit de

personnage ». Cependant, d'autres espèces non décrites ici, comme les érables ou les marronniers, sont pollinisées par les oiseaux ou les insectes.

Pour certaines espèces d'arbres, il existe une différence entre les pieds mâles et les pieds femelles, mais c'est loin d'être une généralité. Parmi celles qui sont décrites dans ce jeu, seuls les saules et les peupliers sont concernées par cette distinction.

Communication

Les arbres communiquent entre eux par l'intermédiaire du vent. Ils y transmettent des émotions et des impressions, plutôt que des mots, principalement sous forme d'odeurs. Mais les arbres ont également un langage parlé, dérivé de la langue des elfes, appelé Langue des Anciens. Ils se servent de cette langue aussi bien entre eux (pour des discussions nécessitant une précision que ne peuvent fournir de simples impressions transmises par le vent) qu'avec d'autres créatures maîtrisant cette langue.

La plupart des arbres connaissent également d'autres langues, propres à certains peuples comme les elfes, les loups, etc. Ils s'adressent généralement à ces créatures dans leur langue natale, tant il est rare qu'elles connaissent autre chose que leur propre langage.

Onomastique des arbres

Les arbres ne se donnent pas eux-mêmes de noms. En effet, dans le mode de pensée d'un arbre, représenter un individu par un mot, ou même plusieurs, est une absurdité. Lorsqu'ils parlent entre eux, ils ont tendance à se donner des qualificatifs (ami, toi-qui-vit-près-de-la-rivière, sage professeur, etc.) qui ne sont là que pour ponctuer le discours et qui ne sont pas repris par la suite.

Mais toutes les autres créatures, qui ont l'habitude de donner des noms, en attribuent également aux arbres qu'ils connaissent. Et très souvent les arbres reprennent ces noms et s'en servent pour se présenter à d'autres créatures, par la suite. Il est possible qu'un même arbre possède plusieurs noms, correspondant à plusieurs peuples.

Exemples : Moron et Harkan sont des noms de la langue des satyres, Sylvan et Mirya ont été donnés à leurs propriétaires par des elfes, et l'Ancien est un nom universel traduit dans les langues de tous les peuples de la Forêt.



2. INCARNER UN ARBRE

Un personnage un peu particulier...

Avant de commencer à jouer à *Sylvae*, et donc de jouer un arbre, assurez-vous d'avoir bien lu le paragraphe précédent, notamment la description physique de l'arbre. Se renseigner sur les arbres en général, ou tout simplement ouvrir les yeux sur ceux que vous croiserez, peut également être instructif. En effet, le défi que vous propose *Sylvae*, c'est de vous imaginer à la place de ces êtres, dans un corps extrêmement différent du nôtre. Si vous prenez en compte cet aspect, et que vous arrivez à donner véritablement l'impression que votre personnage est un géant fait d'écorce et de chlorophylle, alors non seulement vous aurez tout compris à ce jeu, mais en plus vous passerez à coup sûr un moment de jeu de rôle assez intense et amusant.

La sagesse des anciens

Immortels, les arbres accumulent savoir et sagesse. A l'instar de l'Ancien, les plus vieux arbres sont des sages et des philosophes, capables de donner de précieux conseils à ceux qui viennent les interroger. Et même un jeune arbre aura toujours une esprit très avisé, selon la plupart des standards des autres peuples. Il est important

de prendre en compte cet aspect de la personnalité des arbres pour en incarner un. Votre interprétation devrait montrer cet esprit brillant, inspiré, parfois même mystique.

Les arbres et le temps

Le temps joue un rôle très particulier et très important dans les règles et dans l'univers de *Sylvae*. Les arbres sont par nature extrêmement patients et aussi extrêmement lents. Ils ne daignent se déplacer ou simplement agir qu'en cas d'urgence, et encore ils ne le font qu'après avoir mûrement réfléchi aux différentes options ainsi qu'aux conséquences de leurs actes. En tant que joueur, vous devrez jouer cela ; ne vous jetez pas tête baissée dans l'aventure, attendez le dernier moment, ou plutôt attendez d'être sollicité par les autres créatures de la Forêt, incarnées par l'Enchanteur (le MJ).

Evidemment, vous pouvez également choisir l'approche inverse, en jouant un jeune arbre impulsif, impatient, rebelle à l'autorité de ses aînés, et toujours en première ligne. Le personnage de Nerin, décrit dans le livre de la Forêt, est particulièrement représentatif de ce genre d'individus.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. ESPÈCE

La première étape de la création de personnage consiste à choisir, parmi les sept espèces d'arbres présentées ci-dessous, celle à laquelle va appartenir votre personnage.

Ce choix, en plus de vous fournir un bonus spécifique, va déterminer en partie la place du personnage parmi les autres arbres. Un chêne sera sous l'autorité de l'Ancien, on se fiera difficilement à un peuplier, etc. Mais ce ne sont bien sûr que des généralités, à votre personnage de les confirmer ou de les infirmer par la suite.

L'autre critère qui devra déterminer votre choix est l'esthétique. Comme vous le verrez à la fin de ce chapitre, il vous sera demandé de dessiner votre arbre sur la fiche de personnage. Autant que son aspect extérieur vous plaise.



Bouleau

Les bouleaux sont facilement reconnaissables grâce à leur écorce blanche et noire si caractéristique. Pas très solides, les bouleaux s'adaptent cependant très bien à leur environnement, et sont capables de pousser dans des lieux assez inhospitaliers.

Les bouleaux sont traditionnellement des amis des elfes. Tout aussi jeunes d'esprit et poètes que ces derniers, ils aiment à partager leurs jeux et à participer à leurs fêtes. Les bouleaux sont une espèce bénie par Muse, étant doués d'un esprit particulièrement inspiré. En cela ils sont proches des saules, même si leur caractère est bien plus aventureux que celui de leurs vénérables cousins.

Bonus : Plus rapide et moins facilement sujet à la surprise que la plupart de ses cousins, le bouleau est un remarquable tacticien. En combat contre des créatures, ce talent lui permet d'agir un cran avant son tour (tout se passe comme s'il utilisait un point de sève).



Châtaignier

De la même famille que les chênes et les hêtres, les châtaigniers souffrent d'une réputation beaucoup moins glorieuse que leurs nobles cousins. On les dit solitaires, asociaux, d'un caractère épouvantable. Ils sont aussi moins grands que les chênes.

Une particularité rend les châtaigniers uniques : leurs liens avec les satyres. Ces derniers sont aussi asociaux que les châtaigniers, et ne lient presque jamais de lien avec une autre créature de la Forêt. Mais les châtaigniers sont l'exception. Leurs caractères semblables se sont accordés, et des amitiés se sont même tissées entre châtaigniers et satyres. On raconte que la cour secrète des satyres se tiendrait dans une clairière entourée de châtaigniers, et que le trône du Haut Roy des satyres serait en fait un des plus vieux de ces arbres.

Bonus : Les châtaigniers reçoivent gratuitement le langage des satyres, et peuvent ainsi développer des Sentiments envers ces créatures.



Chêne

Ce sont les arbres les plus courants dans la Forêt. Pourtant, ils sont loin d'être les plus faibles. Souvent âgés, ils atteignent facilement plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Leurs branches sont puissantes, ce qui en fait des protecteurs naturels pour la Forêt. De nombreux chênes occupent d'ailleurs cette fonction. Le seul défaut de ces arbres apparemment parfaits est leur feuillage clairsemé, qui rend difficile leur approche de l'Art du Songe-Nuage.

Les chênes ont un fort sentiment de supériorité par rapport aux autres arbres et aux autres créatures de la Forêt. Ils s'estiment – à raison – les plus forts, et pensent que cela leur donne le droit de donner des leçons aux autres créatures. Cette attitude, si elle est difficilement acceptée de la part de jeunes chênes arrogants, est au contraire recherchée chez les plus anciens chênes. Les conseils de ces très vieux arbres sont en effet très sages et précieux, et nombreux sont ceux qui y font appel.

L'enchanteur est l'ami de tous les arbres, mais son rapport avec les chênes va plus loin encore. Il les apprécie pour leur force, qui lui est toujours d'un grand secours, mais aussi pour la sagesse de leurs anciens.

Bonus : Les chênes bénéficient de deux points supplémentaires à répartir dans leurs caractéristiques, soit 12 points en tout au lieu des 10 accordés aux autres arbres. De ce fait, ils commencent le jeu avec le d6 comme dé d'ancienneté (voir le chapitre sur le système de jeu)

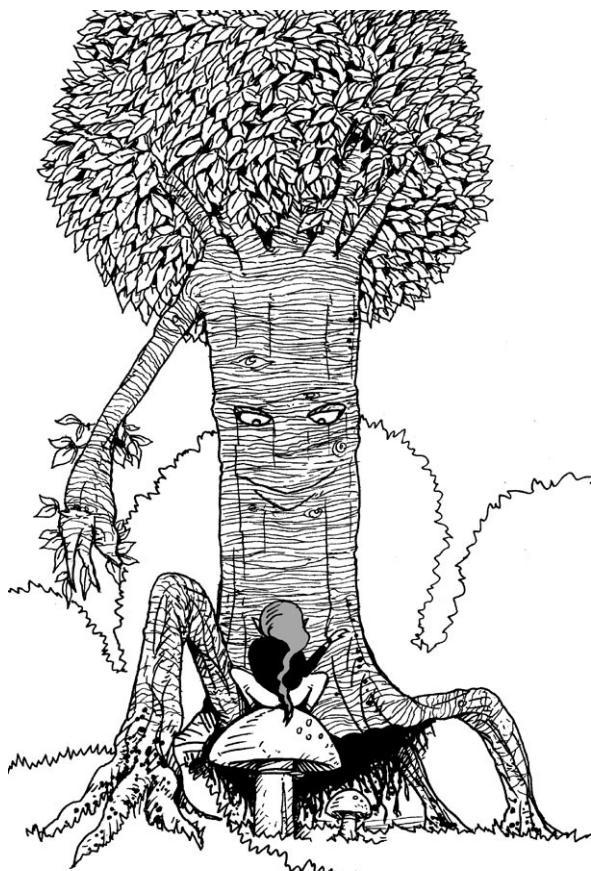


Hêtre

Arbres les plus courants après les chênes, les hêtres sont de la même famille que ces derniers. Ils sont légèrement moins grands et forts qu'eux, mais leur feuillage est plus dense. L'ombre qu'ils génèrent est importante, ce qui ne facilite pas la vie du sous-bois. Leurs racines sont superficielles, et ils doivent vivre en symbiose avec des champignons pour assurer leur survie.

Les hêtres sont des arbres particulièrement sociaux, qui ont l'habitude de vivre près les uns des autres. Leur sens de la communauté est assez développé, et ils apprécient tous les êtres de la Forêt, sans exception. Ceux qui les connaissent louent également leur sagesse, il est rare qu'un hêtre fasse quelque chose de déraisonnable, et si cela peut énerver les petits elfes facétieux, cette attitude leur a évité bien des situations embarrassantes.

Bonus : Du fait de leur grande sociabilité, les hêtres reçoivent un Sentiment supplémentaire, en plus des cinq normalement attribués à tous les arbres.



Peuplier

C'est un arbre assez grand, au tronc droit. Ses branches, solides, sont parallèles au tronc. Il apprécie particulièrement les sols humides. De la même famille que le saule, il en est pourtant assez éloigné. Il est plus physique, et donc plus proche des chênes.

Pourtant, ces derniers ne font généralement pas confiance aux peupliers. Cela est dû au passé, à la position peu claire de certains peupliers pendant la guerre fratricide, et aussi à leur caractère changeant, qui a le don d'agacer les chênes, plus stricts. En effet, il n'est pas si rare qu'un peuplier change d'avis, revienne sur sa parole, voire même trahisse l'imprudent qui lui a accordé sa confiance.

Les peupliers entretiennent en général de bonnes relations avec les fées, et leur caractère ambigu, proche du leur, ne les gêne pas, bien au contraire.

Bonus : Les peupliers maîtrisent gratuitement le langage « Chuchotement » propre aux fées. De plus, ils ont un Sentiment supplémentaire envers une fée, en plus des 5 Sentiments accordés normalement à tous les arbres.

Pin

Le Pin est un arbre assez grand, élancé, qui n'a pas de feuilles mais des aiguilles. Sa particularité est d'être à feuillage persistant, c'est à dire qu'il reste vert même en hiver. Cela fait de lui un arbre à part, que bien souvent les autres arbres ne comprennent pas.

La légende prétend que le pin serait immortel, ce qui est malheureusement faux. Le pin est même particulièrement sensible au feu : son bois est sec et très inflammable, et une fois enflammé il ne mettra pas longtemps avant d'être complètement consumé.

Bonus : Contrairement aux autres arbres, le pin peut agir pendant l'hiver. Du fait du froid, ses actions seront considérablement ralenties (+1 rang à la durée de toutes les actions), mais c'est un avantage stratégique non négligeable.



Saule

Le saule est un petit arbre, au port tombant bien caractéristique, et au feuillage abondant. Ses branches ne sont pas très fortes, sa véritable force réside dans sa maîtrise inégalée de l'Art du Songe-Nuage. Il est rare de voir un saule agir, il préférera souvent rester enraciné, en train de rêver ou abritant sous ses rameaux quelque voyageur égaré.

Les poètes sont les amis des saules. Le caractère souvent mélancolique de ces derniers ressemble fort au leur, et ils aiment profiter de l'abri qu'offre leur feuillage pour s'assoupir et entrer dans l'univers des Songes-Nuages. On prétend que Muse cherissait tout particulièrement ces arbres, et que c'est endormie sous un saule que Pan, son futur époux, l'aurait un jour découverte.

Bonus : En raison de leur grande connaissance de la magie des Songes-Nuages, un saule sera toujours considéré comme ayant deux rangs de plus que son rang normal dans la caractéristique Fenillage.

2. CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous avez choisi l'espèce de votre arbre, il faut le bâtir, en allouant des points au tronc, aux racines, aux branches et au feuillage.

Vous avez **10 points** à répartir dans les quatre caractéristiques suivantes :

Tronc

Le tronc est la pièce maîtresse de l'arbre, et assure son intégrité. Plus vous allouerez de points au tronc, plus votre personnage sera résistant aux diverses attaques.

Branches

Les branches permettent à l'arbre de frapper ses ennemis, en leur assenant des coups puissants susceptibles de fracasser leurs os ou simplement de les immobiliser en leur enserrant le bras ou la jambe.

Chaque point dépensé dans cette caractéristique correspond à une branche sur l'arbre.

Racines

Les racines permettent à l'arbre d'être en communion avec l'esprit de la Forêt et de pouvoir faire appel à ses pouvoirs.

Chaque point dépensé dans cette caractéristique correspond à une racine sur l'arbre et à un pouvoir spécifique, à choisir dans la liste du chapitre « système de jeu ».

Feuillage

Le Feuillage est la caractéristique liée à la magie des Songes-Nuages. Plus le personnage aura un score important dans cette caractéristique, plus il sera capable de créer des Songes-Nuages puissants.

3. LANGAGES

Pour un arbre, il est très important de connaître différents langages, car généralement les créatures ne parlent que leur langue natale.

Il y a un langage pour chaque peuple : certaines langues sont décrites dans le chapitre sur les peuples, mais la liste est loin d'être exhaustive. Il est tout à fait possible qu'un joueur décide de choisir une langue qui n'est pas décrite dans ces pages, comme la langue des escargots, la langue des fougères, etc.

A la création, un arbre disposera d'autant de langues différentes que son score en Racines. Le langage des

arbres, ou Langue des Anciens, ne compte pas, pas plus que les langages donnés en bonus à certaines espèces d'arbres (châtaigniers et peupliers)

4. SENTIMENTS

Les sentiments sont des liens que le personnage a tissés avec d'autres arbres ou avec des créatures. Ils sont de différents types, mais sont toujours de puissants moteurs qui lui donneront la force d'agir dans certaines situations.

Les Sentiments sont un élément très important dans Sylvae, puisqu'ils permettent d'obtenir des points de sève verte, dont l'utilisation sera largement expliquée dans le chapitre consacré au système de jeu.

Chaque arbre dispose à la création de 5 Sentiments à définir, excepté les hêtres et les peupliers qui reçoivent un Sentiment supplémentaire (ce qui nous amène donc à 6)

Pour chaque Sentiment, il faut tout d'abord choisir la catégorie à laquelle il appartient (liste non exhaustive) :

- **Amitié**
- **Amour**
- **Filiation** : l'arbre est soit le fils soit le père du personnage
- **Protection** : l'arbre défend et conseille l'autre personnage, un peu comme un mentor.

Ensuite, avec l'accord de l'Enchanteur, il ne reste plus qu'à inventer le personnage objet du Sentiment ou à le choisir parmi les personnages décrits dans le chapitre correspondant du livre de la Forêt.

5. FICHE DE PERSONNAGE

Une fois tous ces choix effectués, il vous faut pour finir les reporter sur la fiche de personnage, fournie à la fin de ce jeu. Il faut également trouver un nom à votre arbre ; vous avez toute liberté dans ce domaine. La lecture du paragraphe consacré aux noms dans le chapitre « Qu'est-ce qu'un arbre », plus haut, vous donnera une idée plus claire de la façon dont les arbres obtiennent leur nom.

En face de la mention « dé d'ancienneté », vous noterez « d6 » pour les chênes, et « d4 » pour tous les autres. Tous les détails sur le dé d'ancienneté et son utilité seront donnés dans le chapitre suivant.

Vous devrez ensuite dessiner votre personnage dans l'espace prévu à cet effet sur la fiche de personnage. Soyez clairs (dessin de face des racines au feuillage) et voyez grand, le dessin lui-même servant d'élément de

jeu. La contrainte du dessin est l'obligation de respecter l'espèce de l'arbre (inspirez-vous des illustrations de ce chapitre) ainsi que le nombre de branches et de racines principales de l'arbre (correspondant aux caractéristiques respectives).

SYSTÈME DE JEU

1. LES POINTS DE SÈVE

LES ACTIONS

Contrairement à de nombreux autres jeux de rôle, Sylvae ne possède pas de système de compétences. Cela signifie que les arbres réussiront toujours automatiquement, quelle que soit l'action entreprise. Bien sûr, il faut rester raisonnable ; certaines actions seront toujours hors de leur portée, comme voler, faire bouger des objets à distance. L'Enchanteur reste le seul juge à ce propos.

Lorsqu'un arbre souhaite entreprendre une action, telle que marcher d'un point à un autre, raconter une légende ou encore raser une forteresse, le facteur important est le temps mis par cet arbre pour réaliser son action. Cette durée est déterminée en deux étapes.

Dans un premier temps, l'Enchanteur décide si l'action prend quelques secondes, des mois, voire même des siècles pour certaines actions particulièrement difficiles. Il ne détermine pas la durée exacte de l'action, mais l'unité dans laquelle elle s'exprimera.

Voici une liste non exhaustive qui permettra à l'Enchanteur, grâce à des exemples généraux, de savoir quelle durée correspond à une action donnée :

Actions qui durent quelques secondes :

- *Dire une phrase*
- *Bouger une branche*

Actions qui durent quelques minutes :

- *Se promener à l'intérieur d'une clairière*
- *Raconter une histoire d'elfe*

Actions qui durent quelques heures :

- *Raconter une longue légende*
- *Se déraciner*

Actions qui durent quelques jours :

- *Escalader une colline*
- *Faire un court voyage à l'intérieur de la Forêt*





Actions qui durent quelques semaines :

- *Aller d'un bout à l'autre de la Forêt*
- *Concevoir une stratégie parfaite pour une bataille*

Actions qui durent quelques mois :

- *Détruire une maison*
- *Bâtir une intrigue complexe afin de manipuler un individu dans un choix important*

Actions qui durent quelques années :

- *Raser une forteresse*
- *Générer un tremblement de terre*

Actions qui durent quelques siècles :

- *Changer le relief de la Forêt : créer ou aplatisir une colline*
- *Dévier le cours d'une rivière*

Une fois que l'Enchanteur a décidé de l'unité dans laquelle s'exprimera la durée de l'action, il ne reste plus qu'à lancer le dé d'ancienneté de l'arbre (voir encadré), dont le résultat détermine combien d'unités de temps seront finalement nécessaires.

Exemple : Willy, un joueur de *Sylvae*, souhaite que son personnage, le chêne Hanyk, se rende à la cabane de son ami l'elfe Julian. Ce dernier habite de l'autre côté de la Forêt, l'Enchanteur décide donc que la durée de l'action se comptera en jours. Comme Hanyk est un vieil arbre, son dé d'ancienneté est le d8. Après le jet, on sait donc qu'Hanyk mettra 6 jours pour rejoindre son ami.

Le dé d'ancienneté

Plus un arbre est ancien, plus il agira lentement. C'est pour cette raison que le dé servant à déterminer la durée exacte d'une action varie proportionnellement à l'âge de l'arbre. A la création, le dé d'ancienneté de votre personnage sera le **d4** (sauf pour les chênes, qui commencent directement avec le dé d'ancienneté d6), mais au bout de quelques aventures, il se transformera en d6, d8, d10, d12 et même d20 pour les arbres très anciens. Vous trouverez le détail de cette progression à la fin de ce chapitre, dans le paragraphe « *Croissance* ».

Vous pourriez trouver que cette règle handicape les arbres plus âgés. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'avec l'âge, les caractéristiques d'un arbre augmenteront, le rendant plus fort, plus résistant, plus puissant...

UTILISATION DES POINTS DE SÈVE

Au cours d'une aventure, le temps mis pour accomplir une action peut parfois s'avérer problématique. Il existe heureusement un moyen d'accélérer la réalisation d'une action : les points de sève.

Lorsqu'un arbre utilise un point de sève, l'unité servant à calculer la durée de l'action baisse d'un rang. On passe ainsi des minutes aux secondes, des mois aux jours, etc.

Il est possible d'utiliser plusieurs points de sève pour une seule action, cela permet de diminuer l'unité d'autant de rangs que de points de sève utilisés.

Le joueur doit annoncer qu'il utilise un ou plusieurs points de sève après que l'Enchanteur ait annoncé l'unité de temps choisie, mais avant que le dé d'ancienneté ne soit tiré.

Exemple : Hanyk est pressé de retrouver Julian. Il décide donc d'utiliser un point de sève pour accélérer sa marche à travers la forêt. L'unité de temps passe donc des jours aux heures, et Hanyk arrivera à la cabane de l'elfe au bout de 1d8 heures.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE POINTS DE SÈVE

Les points de sève que les arbres peuvent utiliser pour accélérer leurs actions sont de deux types : les points de sève verte et les points de sève rouge. Il existe un autre type de sève, la sève noire, mais les arbres ne peuvent l'utiliser.

La sève verte

La sève verte est la sève qui coule dans le cœur des arbres en temps normal. Tous les arbres en possèdent, mais elle est plus ou moins puissante selon les individus. Plus les Sentiments d'un arbre envers d'autres créatures seront forts, plus sa sève sera puissante.

Pour quantifier cela, chaque arbre reçoit un point de sève verte par Sentiment. Le total des points de sève ainsi obtenu forme la réserve de sève verte. Le joueur pourra par la suite y puiser, afin d'accélérer ses actions comme précisé plus haut. Cette réserve se renouvelle au début de chaque scénario (au printemps)

Exemple : Hanyk possède le Sentiment « Ami de Julian ». Ce Sentiment lui rapporte un point de sève verte.

La sève verte est la plus précieuse, mais son principal inconvénient est d'être disponible en quantité limitée.

2. LE COMBAT

La sève rouge

La sève rouge ne coule dans le cœur des arbres que dans des cas exceptionnels. Elle est chargée de leur colère, de leurs pulsions violentes et même meurtrières.

Un arbre peut utiliser autant de points de sève rouge qu'il le souhaite ; contrairement à la sève verte, il n'y a pas de réserve limitée de sève rouge. Cependant, il doit faire attention car il y aura toujours un effet secondaire. Lorsqu'un personnage utilise un point de sève rouge, il laisse libre cours à sa colère, à sa haine, à ses pulsions violentes et incontrôlables. C'est un risque, car pour chaque point de sève rouge utilisé, l'Enchanteur gagne le droit de l'obliger à effectuer une action. Cette action doit en principe aller dans le sens de la pulsion violente du personnage, et s'effectue à une vitesse d'un cran supérieure à la normale.

Exemple : Hanyk est prévenu par d'autres arbres que des araignées menacent la vie de Julian. Pour se rendre encore plus rapidement auprès de lui, il décide donc d'utiliser, en plus de son point de sève verte, un point de sève rouge, motivé par sa colère. Il sera donc à la cabane de Julian au bout de 1d8 minutes. L'Enchanteur a le droit d'obliger Hanyk à effectuer une action. Il décide donc que l'arbre, emporté par sa fureur, ne prend pas le temps de réfléchir et fonce tête baissée dans le combat. Hanyk doit donc attaquer la plus proche des araignées. S'il avait agi plus raisonnablement, il aurait peut-être choisi la négociation, la ruse, l'intimidation...

Il y a deux cas où vous préférerez utiliser des points de sève rouge : lorsque vous n'aurez plus de sève verte ou dans des situations exigeant que vous laissiez parler votre rage jusque-là contenue.

La sève noire

La sève noire n'est pas du ressort des joueurs, mais de celui de l'Enchanteur. C'est le poison distillé par la fée noire et injecté aux arbres par les araignées. Ce poison transforme peu à peu les arbres qui sont contaminés en créatures de la fée noire, esclaves de sa sinistre volonté. Ses mécanismes seront exposés dans le chapitre « Les secrets de la fée noire » du livre de l'Enchanteur.

AVERTISSEMENT

Les règles de combat de Sylvae pourront vous paraître obscures à la première lecture. Elles n'ont pas pour vocation première d'être faciles à assimiler, mais plutôt de correspondre à l'ambiance de l'univers et à la nature des arbres. Si elles peuvent sembler déroutantes, c'est qu'elles sont assez éloignées des mécanismes habituellement rencontrés dans les jeux de rôle. Mais assurez-vous : une lecture attentive et quelques essais devraient vous permettre de maîtriser sans problèmes ce système de jeu.

ARBRE CONTRE CRÉATURES

Ce type de combat sera le plus fréquemment rencontré dans les parties de Sylvae. Il oppose un arbre incarné par l'un des joueurs à une ou plusieurs créatures, autrement dit des êtres autres que les arbres. Ces créatures sont définies par trois caractéristiques : leur Vitesse, leur Faiblesse et leur Fragilité.

Faiblesse, Fragilité et Vitesse

Ce sont les trois caractéristiques qui définissent les créatures autres que les arbres dans Sylvae. Le chapitre Peuples du livre de la Forêt donne les caractéristiques moyennes pour chaque peuple de la Forêt.

La faiblesse est une caractéristique négative ; plus sa valeur est élevée, moins la créature sera forte en comparaison des arbres. Elle sert à déterminer si cette créature pourra espérer blesser l'arbre au cours du combat. On la retranche au dé de dommages de la créature sur l'arbre.

La fragilité est également négative et représente la facilité qu'aura l'arbre pour blesser la créature. On l'ajoute au dé de dommage de l'arbre sur la créature.

La vitesse est la seule caractéristique positive des créatures ; elle est leur seul avantage sur les arbres, puissants mais lents. Elle représente le nombre de fois que pourront agir les créatures avant que l'arbre ne puisse répliquer.

Tour de combat

Lors des combats, le temps sera divisé en tours. Un tour représente approximativement une durée d'une minute.

Durant ce tour, les créatures pourront attaquer au moins une fois l'arbre, qui aura ensuite l'occasion de répliquer.

Un tour se décompose donc de la façon suivante :

- Les créatures attaquent l'arbre (une ou plusieurs fois)
- L'arbre réplique

Actions des créatures

Lors de la première phase du tour, chaque créature a la possibilité d'attaquer physiquement l'arbre. Dans ce cas, la caractéristique prise en compte est la Faiblesse.

Pour chaque créature attaquante, on lance un d6 auquel on soustrait la Faiblesse de la créature. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la valeur de Tronc de l'arbre visé, alors ce dernier reçoit une entaille (voir plus bas). Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Pour une plus grande efficacité, les créatures peuvent cumuler leurs efforts. Au lieu de lancer chaque dé séparément, on regroupe les dés entre eux, en additionnant les résultats. Le résultat obtenu sera alors la somme des résultats des dés du groupe, auxquels on soustrait à chaque fois la Faiblesse de la créature. Ce total est ensuite comparé à la caractéristique Tronc de l'arbre.

Le choix de regrouper certains dés entre eux est stratégique : des dés de dommage séparés auront peu de chance de blesser l'arbre (c'est à dire de dépasser la valeur de Tronc), alors qu'un unique groupe de dés ne pourra causer, au maximum, qu'une unique entaille.

Répétitions

La phase d'action décrite dans le paragraphe ci-dessus peut se répéter un certain nombre de fois. En théorie, les créatures peuvent agir un nombre de fois égal à leur score en Vitesse avant que l'arbre ne puisse répliquer. Cela correspondra à autant de « vagues d'attaques » où chaque créature pourra attaquer l'arbre.

Mais l'arbre a la possibilité d'agir plus rapidement, en dépensant des points de sève. Pour chaque point de sève utilisé, il réduit de un le nombre de vagues d'attaques dont dispose les créatures. Le minimum est une phase d'attaque (les créatures ont toujours la possibilité d'agir au moins une fois)

Après que les créatures aient épuisé toutes leurs possibilités d'action, l'arbre peut répliquer (voir le paragraphe ci-dessous)

Actions de l'arbre

Pour tenter de blesser les créatures, l'arbre dispose d'autant de dés de dommage (d6) que son score en Branches. Chaque dé correspond à une branche principale et peut être utilisé individuellement, ou groupé avec d'autres dés (comme pour les attaques cumulées des créatures).

Pour chaque branche, on lance un d6 auquel on ajoute la caractéristique Fragilité de la créature visée. Ce résultat sera ensuite reporté sur le tableau des dommages ci-dessous.

Pour obtenir des dommages plus importants, les arbres ont la possibilité d'associer plusieurs branches, et de cumuler les résultats de plusieurs dés de dommages. Au lieu d'examiner les résultats de chacun des dés séparément, on fait la somme de tous les dés de dommages (d6 + Fragilité) et l'on reporte ce total sur le tableau des dommages.

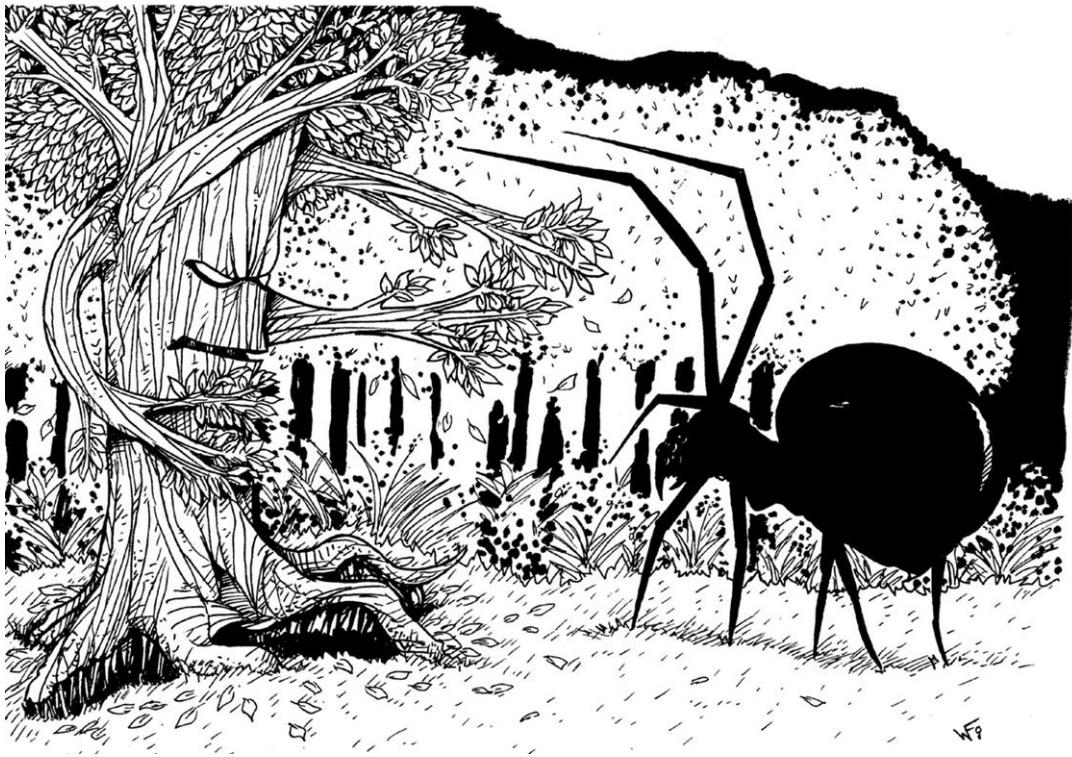
Là encore, le choix de grouper les dés de dommages est stratégique : en faisant cela, l'arbre se prive de la possibilité d'attaquer plusieurs créatures en même temps, mais il s'assure de causer des dommages significatifs.

Tableau de dommage des créatures	
Total	Effet
1-5	Aucun effet.
6-10	La créature est blessée : encore une blessure et elle mourra.
11 et plus	La créature est écrasée par la branche de l'arbre. Elle meurt sur le coup.

Exemple de combat : Hanyk contre les araignées

Près de la cabane de son ami Julian, Hanyk doit faire face à trois araignées. Comme ces dernières ont un score de 3 dans la caractéristique Vitesse, elles pourront agir trois fois avant que le vieux chêne ne puisse réagir. Toutefois, ce dernier ne veut pas leur laisser ce plaisir et utilise deux points de sève pour qu'elles ne puissent agir qu'une seule fois.

Lors de leur phase d'attaque, les araignées disposent de trois dés de dommage (elles sont trois). Elles peuvent décider d'en regrouper certains afin d'être plus efficaces. C'est ce qu'elle font : elles cumuleront les résultats des deux premiers dés (quant au troisième, il sera étudié à part)



Les araignées lancent les deux premiers dés et obtiennent 5 et 2, auxquels il faut soustraire la Faiblesse de ces créatures, qui est de 3. Les résultats sont donc 2 et 0, pour un total de 2. Ce n'est pas suffisant pour blesser Hanyk, qui a un score de Tronc de 5. La dernière araignée lance son dé et obtient un 6, ce qui donne un résultat de 3, là encore insuffisant pour causer une entaille à l'arbre. Sans doute les araignées auraient-elles mieux fait de grouper tous leurs dés...

C'est donc maintenant au tour du chêne de contre-attaquer. Il a un score de 5 en Branches et dispose donc de cinq dés de dommages. Il décide de répartir ses dés de la façon suivante : deux dés sur chacune des deux premières araignées, et un dé sur la dernière.

Pour la première araignée, Willy, qui incarne Hanyk, lance deux dés et ajoute à chaque fois 4, la Fragilité des araignées. Il obtient un total de 14 (2 + 4 et 4 + 4). En consultant le tableau des dommages, il s'aperçoit que la malheureuse créature est morte sur le coup. La deuxième araignée subit le même sort, mais pour la dernière, Hanyk n'a qu'un dé et obtient un résultat de 7 (3 + 4). Le tableau des dommages indique que la dernière araignée n'est que blessée.

ARBRE CONTRE ARBRE

Dans certains cas heureusement très rares, les arbres doivent s'affronter entre eux. Il peut s'agir d'un duel entre deux arbres ayant des opinions divergentes (bien que la plupart des anciens arbres désapprouvent ces pratiques) ou de combats contre les arbres corrompus par la fée noire.

Le temps est alors divisé en tours, qui se décomposent

de la façon suivante :

- Test d'initiative
- L'arbre le plus rapide agit
- L'arbre le plus lent agit

Tout d'abord, les deux arbres doivent lancer leur dé d'ancienneté. L'arbre qui obtient le score le plus faible a l'initiative. En cas d'égalité, on considère que les deux arbres frappent simultanément.

Chaque arbre peut ensuite attaquer l'autre, en commençant par celui qui a l'initiative. Pour cela, il lance autant de d6 que de branches utilisées dans l'attaque. La somme des résultats est alors comparée à la caractéristique Tronc de l'arbre adverse. On consulte alors le tableau suivant :

Total des d6	Nombre d'entailles
> Tronc 1	1
> Tronc*2	2
> Tronc*3	3
> Tronc*4 (etc.)	4

A chaque fois qu'un arbre reçoit une entaille, il subit un contrecoup qui risque de l'immobiliser pendant quelques temps (voir le paragraphe suivant.)

Exemple : *Les araignées ne sont pas seules... Hanyk voit apparaître un grand arbre noir, visiblement corrompu par les enchantements de la fée noire. Les deux arbres s'observent pendant un long instant et choisissent de s'affronter. Le dé d'ancienneté de l'arbre corrompu est le d6, celui d'Hanyk est toujours le d8. Ils lancent les dés et obtiennent réciproquement 5 et 7. C'est donc l'arbre noir qui a l'initiative. Il a 6 branches et les jettent toutes contre Hanyk : le total des dés donne 21, soit plus de quatre fois la valeur en Tronc du pauvre chêne (qui est de 5) Ce dernier encaisse donc 4 entailles, et va lire le paragraphe suivant pour voir ce que cela représente.*

A la fin du tour, si les deux protagonistes sont toujours valides, on reprend au début en tirant à nouveau l'initiative. Le combat ne s'arrêtera que lorsqu'un des deux arbres sera immobilisé et que l'autre en profitera pour partir.

LES ENTAILLES

Il arrive parfois qu'au cours d'un combat un arbre reçoive une blessure importante. On parle alors d'entaille. Les entailles sont notées sur la fiche de personnage en étant directement dessinées sur le profil de l'arbre.

A chaque nouvelle entaille, l'arbre subit un contrecoup qui peut l'immobiliser pour un temps parfois très long. Pour symboliser cela, on utilise le même système que pour les actions : la durée dépend du nombre d'entailles déjà subies, et il est possible de la réduire grâce aux points de sève.

La durée de base pour une entaille est de quelques secondes, et on monte d'un rang par entaille supplémentaire :

Nombre d'entailles	Durée du contrecoup
1	Secondes
2	Minutes
3	Heures
4 (etc.)	Jours

Pendant cette période l'arbre ne peut rien faire, en particulier il ne peut participer à un combat. Toutefois, s'il était directement attaqué, il sortirait immédiatement de sa léthargie et pourrait contre-attaquer selon les règles de combat habituelles.

Exemple : *Hanyk a reçu quatre blessures lors de son combat avec l'arbre. Il utilise un point de sève verte pour réduire la durée du contrecoup, qui passe donc de quelques jours à quelques heures. En lançant son dé d'ancienneté, il constate que la durée réelle de son immobilisation sera de trois heures. Malheureusement, c'est encore un temps suffisant pour que l'arbre corrompu et les araignées puissent emmener Julian loin de là.*

A la fin de la partie (pendant l'hiver), on doit vérifier que les entailles subies par l'arbre seront en mesure de le tuer ou s'il réussira à guérir. L'arbre va utiliser les points de sève qui lui restaient à la fin du scénario pour régénérer ses tissus blessés, à raison d'un point de sève verte par entaille. Si par malheur il ne lui restait pas suffisamment de points de sève, l'arbre ne renaitrait pas au printemps, il mourrait pendant l'hiver.

Exemple : *A la fin de la partie de Sylvae, Hanyk, l'arbre de Willy, a subi trois entailles. Il doit donc dépenser trois points de sève verte issus de la réserve renouvelée au printemps suivant. Comme cette réserve compte cinq points (il a cinq Sentiments), il ne lui restera pour la partie suivante que deux points, mais au moins il aura survécu.*

3. L'ESPRIT DE LA FORÊT

Lorsqu'il est enraciné, un arbre peut entrer en communion avec la Forêt et ses habitants. C'est une forme de communication mystique très efficace, qui permet à l'arbre de mobiliser toutes les ressources de la Forêt en cas de problème ou de sentir les évènements graves qui s'y produisent.

Cette communion se traduit par différents pouvoirs auxquels les arbres peuvent éventuellement avoir accès. Un arbre possède autant de pouvoirs que son score en racines. La liste ci-dessous présente quelques-uns de ces pouvoirs, mais il est possible d'en créer d'autres, avec l'accord de l'Enchanteur.

L'utilisation de ces pouvoirs relève des mêmes principes que les actions normales : à chaque pouvoir correspond une durée, qui peut être réduite grâce aux points de sève. Il est à noter que chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois. Si un arbre désire pouvoir faire appel au même pouvoir plusieurs fois par scénario, il devra acheter le pouvoir plusieurs fois.

Voici la liste des différents pouvoirs :

Télépathie (*quelques jours*) : L'arbre envoie un message à une créature de son choix. Ce message doit tenir en une simple phrase. L'individu visé le recevra comme par transmission de pensée, en ayant conscience de sa provenance.

Appel (*quelques mois*) : Dans une situation d'extrême gravité, l'arbre fait appel à l'ensemble des forces de la Forêt, les sommant de venir le rejoindre en un lieu donné, le plus souvent pour y livrer bataille. Le nombre de créatures répondant effectivement à l'appel de l'arbre dépend de sa popularité, et est laissé à l'appréciation de l'Enchanteur.

Inspiration (*quelques semaines*) : L'arbre remplit une nouvelle fois son rôle de guide, en apportant son soutien à un petit groupe de créatures (max. une dizaine d'individus). Il les réconforte dans un moment difficile ou leur donne le courage d'affronter un danger. Là encore, l'Enchanteur déterminera quel sera l'effet exact de cette intervention.

Perception (*quelques jours*) : Ce pouvoir permet à l'arbre de sentir tout ce qui se passe dans une région visée (de la taille d'une clairière). Il donne une image instantanée mais très complète du lieu, de ses habitants, allant même jusqu'à sonder leur état d'esprit. Du fait de la durée de l'action, on ne pourra obtenir des images qu'en différé.

Savoir (*quelques semaines*) : En fouillant dans la mémoire collective de la Forêt, l'arbre peut retrouver des légendes depuis longtemps oubliées. Le joueur devra formuler une demande suffisamment précise, auquel cas l'Enchanteur y répondra en racontant la légende appropriée.

Langage (*quelques jours*) : Grâce à ce pouvoir, un arbre peut apprendre à maîtriser une langue jusqu'alors inconnue pour lui. Il est alors considéré comme possédant ce langage jusqu'à la fin du scénario (c'est à dire jusqu'au printemps suivant).

Ressource (*quelques semaines*) : Lorsqu'il utilise ce pouvoir, l'arbre puise dans la force primaire de la Forêt pour y trouver sa propre énergie. Il gagne ainsi un point de sève verte qui vient s'ajouter à sa réserve pour le cycle en cours (mais ne sera pas régénéré au printemps suivant).

Parler aux morts (*quelques mois*) : Ce pouvoir permet au personnage qui l'utilise de communiquer avec l'esprit des arbres morts toujours présent dans le sol de la Forêt (l'arbre se décompose et nourrit la terre). L'arbre a le droit de poser une question, à laquelle l'esprit répondra selon son humeur et ses sentiments vis-à-vis de son invocateur.

4. LA CROISSANCE

AUGMENTER SES CAPACITÉS

Comme dans tous les jeux de rôle, les personnages de Sylvae progressent. Cependant, cette progression est ici assez particulière puisqu'elle est calquée sur la croissance des arbres. Les personnages augmentent donc leurs capacités grâce aux points de sève, et au printemps.

En clair, on gère la progression non à la fin d'un scénario, mais au début du suivant. Les personnages reçoivent de l'Enchanteur un certain nombre de points de sève blanche, dépendant généralement des actes accomplis durant le scénario précédent. Ils peuvent le dépenser de la manière suivante :

- **Augmentation d'une caractéristique d'un point** : (rang actuel de la caractéristique) points de sève blanche
- **Nouveau Sentiment** : 1 point de sève blanche
- **Nouveau langage** : 1 point de sève blanche

LE DÉ D'ANCIENNETÉ

Le dé d'ancienneté évolue au fur et à mesure de la croissance d'un arbre. Plus ce dernier est vieux et grand, plus son dé d'ancienneté sera important.

Voici le tableau qui permet de connaître le dé d'ancienneté correspondant à un certain total de caractéristique. Pour l'utiliser, additionnez les scores des quatre caractéristiques de l'arbre, et reportez ce résultat dans la colonne de gauche :

Total des caractéristiques	Dé d'ancienneté
Entre 0 et 10	d4
Entre 11 et 15	d6
Entre 16 et 20	d8
Entre 21 et 30	d10
Entre 31 et 40	d12
Au dessus de 40	d20

L'ART DU SONGE-NUAGE

1. PRÉSENTATION

Qu'est-ce qu'un Songe-Nuage ?

Il y a bien longtemps, lorsque Pan créa les arbres, il leur donna une magie puissante, la magie des songes. En rêvant, les arbres pouvaient avoir accès à la force créatrice du dieu, et ainsi modifier la réalité selon leurs désirs. Ce savoir s'est transmis d'arbre en arbre pendant des siècles, jusqu'à aujourd'hui. Même si tous les arbres peuvent le mettre en pratique, les saules restent les maîtres incontestés dans ce domaine.

Un Songe-Nuage est la rencontre entre l'univers onirique d'un hôte et l'esprit d'un ou plusieurs rêveurs, qui en rêvant pénètrent dans cet univers, et y vivent des aventures souvent étranges et surréalistes. Mais un Songe-Nuage est également un sort, et une fois que l'hôte laura libéré, il deviendra un puissant enchantement qui influera sur la réalité. Ses effets dépendront principalement du contenu du rêve.

Les arbres utilisent les Songes-Nuages pour diverses raisons ; pour sa magie bien sûr, mais aussi pour la beauté créatrice du rêve, pour le plaisir de s'évader dans des univers irréels et d'y vivre des aventures qui seraient impossibles dans la réalité.

Système

Pour créer un Songe-Nuage, il faut tout d'abord un hôte, un arbre qui a acquis une grande connaissance des Songes-Nuages, par exemple un saule. Ensuite, il faut un ou plusieurs rêveurs. Ces rêveurs sont en principe des arbres, mais il y a des exceptions, comme nous le verrons plus bas.

En général, ce sont les rêveurs, qui veulent utiliser l'art du Songe-Nuage dans un certain but, qui demandent à l'hôte de les accueillir dans son univers onirique.

L'hôte doit tout d'abord créer son univers. Il peut le concevoir mentalement ou écrire quelques lignes sur un bout de papier. Il est possible de réutiliser un univers onirique d'un songe à l'autre, mais ce n'est pas une obligation. Ensuite, l'hôte écrit secrètement sur une feuille une série de correspondance entre des éléments de son univers et des éléments du monde réel. De ces correspondances dépendront la puissance magique du

Songe-Nuage, comme nous le verrons plus bas. Dans la suite, on appellera symboles les éléments du rêve qui sont présents sur la liste des correspondances.

L'hôte a le droit d'établir au maximum son score en Feuillage correspondances de cette façon. Ces correspondances devront être claires et sans ambiguïté, de façon à pouvoir être interprétées par la suite. Une fois cela fait, l'hôte plie la feuille et la range à l'abri des regards, de façon à ce que personne ne puisse y avoir accès jusqu'à la fin du Songe-Nuage.

Puis l'hôte attribue à chacun des rêveurs un rôle, un personnage qu'il incarnera au cours de son voyage dans l'univers onirique. Ces personnages peuvent être absolument n'importe quoi, comme pour la création de l'univers l'hôte peut laisser libre cours à son imagination. Il existe cependant une limite importante ; si l'hôte a le pouvoir d'imposer ce qu'il veut au niveau de l'apparence des personnages, l'avatar onirique aura toujours la même personnalité que son rêveur. Il s'agit en fait de la même conscience, sous une forme différente.

Exemple : Hanyak vient voir le sage Moron pour qu'il crée un Songe-Nuage, afin de retrouver son ami Julian, enlevé par des araignées. Le vieux saule accepte et imagine un univers onirique assez festif, puisqu'il s'agit d'un immense banquet. Moron a un score très important dans la caractéristique Feuillage, il peut donc sans difficulté établir les correspondances suivantes : Julian sera symbolisé par la bourse de pièces d'or d'Hanyak, subtilisée par des pickpockets (les araignées) Les convives, quant à eux, symboliseront les autres arbres. Le personnage d'Hanyak dans le rêve sera un riche marchand invité au banquet.

Une fois cette préparation effectuée, le Songe-Nuage peut commencer. A partir de ce moment, la distinction traditionnelle Enchanteur/arbres n'a plus de valeur, on lui substitue la dualité hôte/rêveur. L'hôte est seul maître à bord de son Songe-Nuage, il peut le gérer et le modifier comme bon lui semble. On peut concevoir le Songe-Nuage comme un jeu de rôle dans le jeu de rôle, où l'hôte est meneur de jeu et les rêveurs, les joueurs.

Pendant le temps du Songe-Nuage, les rêveurs, par l'intermédiaire des personnages qu'ils incarnent, vont vivre des aventures, et peut-être interagir avec les symboles disséminés dans l'univers onirique. A aucun moment l'hôte ne devra dévoiler les correspondances, c'est aux rêveurs seuls d'interpréter les éléments du rêve et de décider comment interagir avec eux.

Le Songe-Nuage prend fin lorsque l'hôte le désire, et plus particulièrement lorsque les personnages des rêveurs sont confrontés à des situations traumatisantes : mort, blessure, capture, etc. Les rêveurs se réveillent, et l'hôte est à nouveau libre de ses mouvements.

Si l'hôte choisit de libérer le Songe-Nuage, il est alors

temps de prendre en compte l'incidence des actions du rêve sur la réalité, l'effet magique du Songe-Nuage. L'Enchanteur prend alors connaissance de la feuille où ont été inscrites les correspondances. Pour chaque symbole, il détermine dans quelle mesure les actions qui l'ont touchées dans le rêve vont influer sur sa représentation réelle. Il n'y a pas de règle fixe, l'Enchanteur est invité à faire une interprétation la plus proche possible de ce qui s'est passé dans le rêve.

Exemple : Au cours du rêve, Hanyk s'aperçoit qu'on lui a dérobé sa bourse. Après une brève enquête, il identifie les pickpockets et met discrètement un narcotique dans leur boisson pour pouvoir récupérer sa bourse pendant leur sommeil. Au moment où il met la main sur la bourse, Hanyk se réveille. Lorsque Moron libère le Songe-Nuage, l'Enchanteur décide de l'interpréter de la façon suivante : Hanyk sait où se trouve la prison de Julian, et les araignées qui le gardaient s'endorment d'un sommeil mystérieux. Le petit elfe est donc sauvé, grâce à la finesse de l'esprit d'Hanyk, qui a su interpréter correctement les symboles du Songe-Nuage, et à la puissance de Moron.

2. LES RÊVEURS

Rôle d'un rêveur

Le rêveur, lorsqu'il entre dans le Songe-Nuage, prend une autre apparence, s'incarne dans un autre personnage. Toutefois, il garde la même personnalité.

Si le Songe-Nuage est utilisé au cours de la partie pour son pouvoir, le but des rêveurs sera de déchiffrer l'univers de l'hôte pour y découvrir les Symboles, et surtout comprendre à quoi ils correspondent. Il leur faudra donc mener une enquête, essayer d'en apprendre le plus possible sur l'univers onirique qu'ils parcourent, car plus ils en sauront sur les éléments du rêve, plus ils pourront trouver des points communs entre ces éléments et ceux du monde réel.

Les rêveurs doivent également participer à l'ambiance poétique et onirique du Songe-Nuage, ils ont leur propre part de création. Même s'ils ont un but en y entrant, le Songe-Nuage reste avant tout un rêve, et il faut que tous les participants à ce rêve commun contribuent à rendre l'ambiance décalée, fantasmagorique qui le caractérise. Ainsi, les joueurs incarnant des rêveurs n'ont pas à hésiter à se laisser aller au jeu, à se laisser porter par l'ambiance créée par l'hôte. Comme cela a déjà été dit, les Songes-Nuages sont avant tout des moments de jeu de rôle particuliers et forts, et non un simple outil. Ils sont le fruit d'une création commune, pas seulement de l'hôte.



S'endormir sous un saule...

Lorsqu'une créature s'endort sous un arbre et que celui-ci décide de créer un Songe-Nuage (en tant qu'hôte, donc) cette créature est immédiatement projetée dans l'univers onirique de l'arbre et devient rêveur. Cela peut être l'occasion pour l'arbre de communiquer avec une créature directement dans ses rêves. C'est également très utile pour permettre à des créatures amies d'utiliser la puissante magie des Songes-Nuages. Les demandes sont d'ailleurs nombreuses pour ce genre de faveurs.

L'Enchanteur et les Songes-Nuages

Nous recommandons vivement au Meneur de Jeu (l'Enchanteur) de participer aux Songes-Nuages en tant que rêveur. Il peut le faire par l'intermédiaire d'un autre personnage, un allié des arbres des joueurs. Ce personnage peut être un arbre, ou encore un autre être qui s'est endormi sous l'arbre hôte. L'enchanteur lui-même connaît très bien les Songes-Nuages et il n'est pas rare qu'il participe à l'un d'eux, en tant que rêveur ou en tant qu'hôte. Toutefois il est peu probable qu'il se déplace pour des brouailles, il reste quelqu'un de particulièrement important, qu'il ne faut déranger qu'en des cas extrêmes.

Dans cet esprit, il peut être amusant que l'Enchanteur se prête complètement au jeu et essaie de décrypter les Symboles, ce qui aiderait considérablement les arbres s'il y parvenait. Ignorant de la feuille des correspondances, il ne pourra être accusé de parti pris. Cela ne peut que renforcer l'esprit décalé de la situation, qui voit l'Enchanteur redevenir joueur au sein de sa propre aventure.

Même si cela reste possible, il est déconseillé à l'Enchanteur de prendre le rôle de l'hôte. En effet, il est bien plus original et amusant que ce dernier perde son statut au profit de l'un des joueurs le temps d'un rêve. Un Songe-Nuage est plus qu'un simple outil, c'est un moment de jeu particulier et très riche.

3. L'HÔTE

Le rôle de l'hôte

Le fait de devenir hôte place le joueur dans la situation du conteur et du créateur, c'est à dire la place qui est d'ordinaire réservée au Meneur de Jeu (c'est à dire l'Enchanteur). En plus de ce basculement des rôles, plusieurs spécificités sont également à prendre en compte.

Avant d'ouvrir les portes du Songe-Nuage aux rêveurs, l'hôte doit trouver une série de symboles qui représenteront des éléments réels, en fonction des exigences du moment. Le choix de ces symboles est une tâche importante et assez complexe. En effet, les symboles doivent avant tout s'intégrer parfaitement dans l'univers du songe, et participer de l'ambiance qui y règne. Mais il faut aussi que la relation qui les lie à leurs équivalents du monde réel soit suffisamment claire pour être comprise par les rêveurs. Cela ne veut pas dire qu'il faut inventer des symboles évidents, bien au contraire la difficulté fait partie du jeu. Mais il doit exister un rapport logique entre tel élément et son symbole. Ce rapport peut être n'importe quoi, depuis une correspondance forte entre les rôles des deux éléments dans leurs univers respectifs jusqu'au simple jeu de mot. Si vous voulez donner un ton vraiment onirique à vos Songes-Nuages, il est conseillé de choisir des liens les plus abstraits possibles, faisant référence à des couleurs, au langage, etc. Après tout ce n'est pas pour rien que le mot « symbole » est utilisé.

L'une des règles les plus importantes du Songe-Nuage est que l'hôte doit rester parfaitement neutre. Il a établi la liste des correspondances entre des éléments du monde réel et leurs symboles dans le rêve, mais une fois dans le rêve, il ne doit en aucun cas « donner » ces informations aux rêveurs, c'est à eux d'enquêter pour les découvrir.

Le joueur incarnant l'hôte doit alors mettre entre parenthèses son sentiment de solidarité avec les autres personnages, et faire prédominer l'intérêt du jeu, comme le ferait l'Enchanteur.

La dernière mission de l'hôte dans le Songe-Nuage est justement de le clore. Il n'y a que l'hôte qui est en mesure de décider quand un Songe-Nuage prend fin, mais il est conseillé d'user de ce pouvoir avec précaution. En effet, il ne faut pas contrevenir à la règle de neutralité. Si les rêveurs ne trouvent pas la signification des symboles, l'hôte ne doit pas les aider outrageusement en leur donnant du temps supplémentaire. Au contraire, les critères qui déterminent la fin d'un Songe-Nuage doivent être clairs et objectifs. Cela peut être directement en lien avec l'univers créé par l'hôte. Le rêve d'un voyage, par exemple, se terminera en même temps que le voyage lui-même. On peut également envisager de finir brutalement, au moment où l'un des rêveurs subit un choc émotionnel ou physique. Souvenez-vous de vos rêves, et de la façon dont ils se terminent !

Règle optionnelle : le temps d'un songe...

Si vous décidez de l'utiliser, cette règle vous permettra de savoir quand clore un Songe-Nuage de façon nette et objective (et non selon le bon vouloir de l'hôte). Tout d'abord, accordez-vous sur une unité de temps raisonnable (environ 10 minutes), qui peut être représentée par un sablier, ou, à défaut, un banal chronomètre. Chaque rêveur ne pourra rester dans le Songe qu'un nombre d'unités de temps égal à son score en Feuillage. Si par exemple vous utilisez un sablier de 10 min, un rêveur avec un score de Feuillage de 3 pourra rester dans le Songe trois tours de sablier, ou 30 min, avant de se réveiller.

Cette règle est optionnelle pour deux raisons : tout d'abord, parce qu'un facteur important, la durée d'une unité de temps, reste volontairement flou (chaque groupe a sa vitesse idéale). Ensuite et surtout, parce que cela peut nuire à l'utilisation des Songes-Nuages « pour le plaisir », et notamment aux scénarios-Songes.

Créer un univers onirique

Le rôle d'hôte demande au joueur qui l'accepte de créer un véritable univers. C'est une tâche assez importante, qui demandera un effort très variable selon ce que veut créer le joueur, un petit univers clos et assez commun ou un vaste monde très original. Quoi qu'il en soit, il est tout à fait possible et même recommandé de préparer à l'avance

ses univers. Improviser au dernier moment est toujours possible, mais encore faut-il être inspiré... De plus, la préparation n'est pas si illogique que cela concernant les Songes-Nuages ; les grands saules peaufinent leurs univers pendant des années voire même des siècles, pour la beauté de l'art.

Il faut tout d'abord choisir quel type d'univers créer. Il y a plusieurs approches. La première, et la plus simple, consiste à reprendre le monde de Sylvae, sa Forêt. Attention cependant, car les symboles devront être aussi mystérieux dans cet univers que dans les autres. La seconde option est celle du monde virtuel, différent de la Forêt, mais structuré et cohérent. Vous pouvez en créer un de toutes pièces ou vous inspirer d'un monde existant ou même de l'Histoire. Enfin, vous pouvez aussi imaginer un univers purement onirique, où les lois de la réalité n'ont plus cours, qui est en fait une juxtaposition d'éléments étranges et sans rapport. Il existe également des exemples de ce type d'univers, le plus célèbre étant le pays des merveilles de Lewis Caroll.

Une fois son univers créé, l'hôte devra penser à y inclure les personnages des rêveurs. Même si leurs rôles devraient leur permettre de s'intégrer facilement dans l'univers, il faut les rendre suffisamment souples et évidents ; d'une part les rêveurs devront les comprendre sans « briefing » de l'hôte, d'autre part le but sera de découvrir un univers, pas d'y vivre. Les personnages incarnés par les rêveurs devront être compatibles avec une attitude d'explorateurs ou d'enquêteurs.



Le Livre de la Forêt

LES PEUPLES

1. SATYRES

Les satyres sont sans doute les habitants les plus mystérieux de la Forêt. Ils sont les enfants de Pan, ceux qu'il créa aux premiers temps, avant même sa rencontre avec Muse.

Apparence

L'apparence ordinaire des satyres est celle d'humanoïdes de petite taille (1,50 mètres) pourvus de pattes de bouc à la place des jambes et de cornes sur le haut du crâne. La plupart des satyres se laissent pousser les cheveux et la barbe. Ils s'habillent de façon très sommaire, préférant souvent un simple pagne aux habits sophistiqués des humains.

Caractère

Les satyres, pour ceux qui arrivent à les approcher, apparaissent comme des êtres sauvages, d'humeur changeante comme le vent et colérique comme l'orage. Ils portent en eux toute la puissance contenue de la nature. Comme les animaux, dont ils sont souvent très proches, ils agissent par instinct, mais il ne faudrait pas les sous-estimer ; si leur comportement est parfois celui d'une bête sauvage, leur esprit a été façonné par un dieu.

La disparition de Pan a beaucoup affecté les satyres, qui se considéraient comme ses serviteurs. Il leur reste encore à trouver leur propre voie, et jusque-là ils préfèrent se tenir à l'écart des autres peuples.

Organisation sociale

Les arbres les mieux informés, ou les châtaigniers, savent que la loyauté des satyres va à un individu nommé Haut Roy. Ce dernier, que nul n'a jamais vu, siègerait dans une cour secrète au plus profond des bois, peut-être même près du tombeau de Pan. Son trône serait le tronc d'un très ancien châtaignier réputé pour sa puissance et sa mauvaise humeur.

Toutefois, ce ne sont que des hypothèses, et pour un observateur extérieur, les satyres semblent n'obéir qu'à leur propre intérêt ou à des motifs parfois incompréhensibles.

Mode de vie

Un mystère absolu entoure le mode de reproduction des satyres. Peut-être la cour du Haut Roy est-elle le lieu d'un cérémonial secret, peut-être les satyres se reproduisent-ils avec des animaux, peut-être les femmes satyres sont-elles rares et délibérément tenues à l'écart par les hommes du groupe ou encore peut-être la disparition de Pan a-t-elle définitivement mis un terme au renouvellement de leur population.

Traditions

Les satyres gardent férolement le secret de leurs traditions. Même s'il y a de nombreux témoignages évoquant des cérémonies nocturnes, personne n'a à ce jour été capable de découvrir la symbolique de ces manifestations.

Les plus importantes se déroulent autour du Cercle de Pierres, où les satyres se rassemblent pour effectuer des danses rituelles et invoquer de mystérieuses divinités.

Relations avec les autres peuples

Les satyres entretiennent extrêmement peu de relations avec les autres peuples. Elles sont pour la plupart accidentelles, et ne débouchent généralement pas sur une quelconque amitié.

L'exception qui confirme la règle concerne les châtaigniers. Ces arbres grincheux et asociaux sont particulièrement appréciés par les satyres, à qui ils servent d'intermédiaire avec les autres arbres et les autres habitants de la Forêt.

Dans la Guerre Fratricide, les satyres se sont finalement assez peu impliqués. Même s'ils détestent la fée noire à cause de son crime, ils ne se sont jamais totalement rangés sous la bannière de l'enchanteur. Cependant, ils voient d'un très mauvais œil la progression des Marais, et le fait qu'ils se rapprochent du Cœur Historique de la Forêt, et du Tombeau de Pan. La défense de leur territoire est donc un soutien involontaire, mais non négligeable, à l'enchanteur et à ses alliés.

Le langage secret des satyres

Fait de mots, mais aussi d'expressions de visage, de gestes, d'attitudes, le langage secret des satyres est vraiment complexe, et rares sont ceux qui en maîtrisent toutes les subtilités. Ce qui, en fait, arrange bien les satyres, qui peuvent ainsi préserver tous leurs secrets. La langue parlée en elle-même est formée d'une multitude de sons difficiles à distinguer, possède une grammaire

impossible à assimiler, et est généralement chuchotée, ce qui ne facilite en rien la compréhension.

Pouvoirs

Beaucoup de légendes circulent sur les mystérieux pouvoirs des satyres. Bien que personne n'ait jamais été en mesure de déterminer l'étendue exacte de ces pouvoirs, tout le monde s'accorde à dire que les satyres sont particulièrement puissants. Il semblerait qu'ils puissent, tout comme les arbres, communier avec l'esprit de la Forêt, mais aussi changer d'apparence pour prendre celle d'un animal. Quant à leurs autres pouvoirs, ils restent inconnus.

Caractéristiques d'un satyre moyen

Vitesse : 3
Faiblesse : 2
Fragilité : 2

2. ELFES

Les elfes, créés par l'enchanteur alors qu'il était enfant, portent en eux la joie et la malice de l'enfance.

Apparence

Les elfes sont petits. Très petits, même. Et cela ne s'arrange pas avec l'âge, loin de là. Les elfes nouveaux-nés grandissent rapidement jusqu'à atteindre un mètre vers l'âge de cinq ans, puis se mettent à rapetisser lentement mais sûrement. Certains très vieux elfes mesurent moins d'une trentaine de centimètres.

Les elfes ont un corps chétif, sur lequel repose une grosse tête, pourvue de grands yeux et de grandes oreilles allongées et pointues. Des poils commencent à apparaître sur le haut de leur crâne vers cinq ans (au moment où ils commencent à rapetisser) et se répandent sur le reste du visage au fil des années.

Les elfes femelles se distinguent des mâles par une pilosité différente (adultes, elles n'ont des poils que sur le crâne), une voix plus flûtée et des yeux plus beaux que ceux de leurs frères. Et aussi, paraît-il, par un détail plus intime, mais ceci relève du Tabou.



Caractère

Proches des enfants, les elfes ont un caractère enjoué et sont très amicaux. Ils n'hésitent pas à faire spontanément confiance, mais il faut faire attention à ne pas les trahir, car ils sont particulièrement rancuniers. D'un naturel curieux, ils passent leur vie à rechercher de nouvelles expériences, qu'ils raconteront ensuite aux autres elfes sous forme de contes.

Organisation sociale

Les elfes n'ont pas à proprement parler d'organisation sociale. Ils n'ont ni chef ni assemblée, chaque elfe étant maître de son destin et ne devant des comptes qu'à lui-même.

Les jeunes elfes, âgés de moins de cinq ans, doivent respecter les conseils de leur parrain, mais cela cesse dès l'apparition du premier poil sur leur tête. A partir de ce moment, ils cessent d'être des enfants, et deviennent des elfes à part entière, capables de participer à tous les concours et de parrainer un elfe nouveau-né.

Mode de vie

C'est toujours l'enchanteur qui, chaque année, crée de nouveaux elfes, bien que nul ne sache comment il procède. Chaque année, lors de la nuit du solstice de printemps, pendant la Grand-Fête du printemps, il parcourt les sentiers de la Forêt et y dépose des dizaines de petits paquets contenant chacun un bébé elfe. Au matin, après la fête, les elfes adultes qui le souhaitent partent chercher les petits paquets entre les racines des arbres ou dans les buissons. S'ils en trouvent un, ils deviendront son parrain, le nourriront et prendront soin de lui jusqu'à ses cinq ans.

L'éducation est très importante et passe par la parole. Les enfants apprennent ce qu'ils doivent savoir de la Forêt, de ses habitants et de ses dangers à travers les légendes racontées au coin d'un arbre par un vieil elfe rabougrí. Il existe des centaines de légendes, et chacune d'entre elle constitue une leçon dont l'elfe se souviendra encore une fois adulte, et qui l'aidera à surmonter tous les obstacles, jusqu'à ce qu'il ait acquis suffisamment d'expérience pour raconter ses propres légendes et contes.

Les elfes mâles et femelles entretiennent parfois des relations particulières, se donnent rendez-vous dans des clairières peu fréquentées, y regardent les étoiles pendant des heures en y discutant de banalités, juste pour le plaisir d'être ensemble. Puis ils reviennent la main dans la main, se promènent toujours à deux pendant de longs mois. Cela dure généralement un ou deux ans, au terme duquel ils décident d'un commun accord de se séparer. Pendant ce temps, il est impossible que l'un des deux parraine un enfant, sa relation avec son amie risquerait d'interférer

et de nuire à l'éducation de l'enfant. Il faut noter que les elfes ne vont jamais plus loin qu'une amitié très marquée avec leur compagne ; cela relèverait en effet du Tabou.

Traditions

Le peuple elfe possède un grand nombre de traditions, qui datent souvent de temps très anciens.

Parmi celles-ci, les concours tiennent un rôle très important. Ils se tiennent chaque année, à des dates bien précises, et désignent le meilleur dans un domaine particulier, qui portera pendant un an le titre de prince. Il y a le prince des acrobates, celui des idiots, ceux des chanteurs, des poètes, des amoureux... Les deux titres les plus courus sont ceux de prince des conteurs et de prince des menteurs. Les princes représentent une autorité morale chez les elfes, et bien souvent on vient leur demander conseil lorsque l'affaire est de leur ressort. Mais c'est surtout pour l'elfe qui porte le titre une occasion de se pavanner pendant un an avec son sceptre de bois. Malgré le peu d'avantages tangibles qu'offre le statut de prince, les elfes font grand cas de leurs concours, et lorsque la fée Sianna, sous l'apparence d'une elfe, usurpa le titre de princesse des menteurs, cela fit l'effet d'un immense scandale, qui ternit encore un peu plus les relations entre elfes et fées.

Les elfes sont très festifs et plusieurs fois au cours d'une année ils se rassemblent dans une clairière ou près d'un étang pour faire la fête pendant toute une nuit. Les deux fêtes les plus importantes sont la Grand-Fête du solstice d'été et la Grand-Fête du solstice d'hiver. La première est dédiée aux enfants, et c'est pendant cette nuit, la plus courte de l'année, que l'enchanteur dépose les elfes nouveau-nés dans la Forêt. En attendant le matin, les elfes adultes rivalisent d'imagination pour raconter aux enfants les histoires les plus fantastiques. Le concours désignant le prince des conteurs se déroule pendant la fête. La seconde Grand-Fête, qui se déroule la nuit du solstice d'hiver, la plus longue nuit de l'année, est le lieu de la plupart des concours, dont celui très disputé de prince des menteurs.

La tradition la plus étrange du peuple elfe est celle du Tabou. Le Tabou est la seule loi en vigueur chez les elfes, c'est un interdit qui concerne à la fois les actes et la parole. C'est pour cette dernière raison qu'il est impossible à un étranger de savoir à quel sujet il se rapporte. Les elfes qui osent transgresser le Tabou sont appelés « pervertis » et sont définitivement mis au ban de la communauté.

Relations avec les autres peuples

Petits êtres naturellement sympathiques, les elfes n'ont en général aucun problème avec les autres peuples de la Forêt. Toutefois, il y a des exceptions notables.

Depuis qu'elles existent, les fées n'ont cessé de jouer des mauvais tours aux elfes. Parfois les elfes en rient, parfois non. De toute façon, les fées ont causé trop d'ennuis aux

elfes pour qu'ils aient définitivement cessé de leur faire confiance. Les elfes se souviennent de la traîtrise de la fée Sianna, qui usurpa une année le titre de princesse des menteurs, et de celle, plus grave, d'Ornella, qui pervertit des elfes crédules et les encouragea à violer le Tabou.

Les elfes se méfient aussi des loups et des araignées, parce qu'ils ont peur d'être mortellement piqués ou dévorés. La peur du loup est très présente chez les enfants et les jeunes elfes, à cause des nombreuses légendes où cet animal est dépeint comme un monstre sanguinaire se nourrissant de bébés elfes à chaque repas. Toutefois, avec l'âge, les vieux elfes ont tendance à se méfier davantage des araignées que des loups.

La chantelangue (le langage des elfes)

Chantée plus que parlée, la langue des elfes ou chantelangue est faite de sonorités gaies et d'infinies nuances. Les elfes emploient de très nombreuses métaphores et font des rimes, transformant le moindre de leurs discours en véritable poème. Ils font un usage intensif du langage, mais la chantelangue semble être inépuisable, et sa diversité étonne toujours les auditeurs.

Les arbres, qui apprécient la chantelangue pour sa poésie, ont inventé pour leur usage propre une variante appelée langue des Anciens, au rythme plus lent et aux sonorités plus graves.

Caractéristiques d'un elfe moyen

Vitesse : 3
Faiblesse : 4
Fragilité : 4

3. FÉES

Les fées sont des êtres ambigus. Crées par la fée noire au moment de son enfance, elles ne se sont pourtant pas ralliées à sa cause lors de la Guerre Fratricide. Depuis, personne ne sait vraiment si l'on doit ou non leur faire confiance, ce qu'elles semblent apprécier.

Apparence

Les fées sont des spécialistes du changement d'apparence. Nul ne connaît leur véritable apparence, ni même si elles en ont une. Cependant, il n'est pas rare que les fées adoptent une apparence habituelle, le plus souvent celle d'une très belle femme ou, à l'inverse, d'une vieille sorcière repoussante.



Caractère

Les fées sont des créatures capricieuses, qui aiment la duperie et le mensonge, et qui passent le plus clair de leur temps à imaginer des stratagèmes pour piéger les autres. Elles ont tendance à se sentir supérieures, de part leur esprit affiné et leur beauté. Leurs mœurs sont extrêmement libérées, et elles choquent souvent ceux qui n'y sont pas habitués. Elles apprécient tout particulièrement les jeux de la séduction et de l'érotisme.

Mais sous cette façade frivole et provocante se cache la véritable personnalité de la fée : triste et désespérée, la fée n'a pu survivre qu'en se construisant une carapace de faux-semblants. Même si elles ne le montrent pas, les fées sont très blessées par le crime de leur créatrice, s'estimant trahies et maudites à cause de cela.

Organisation sociale

Le mode de gouvernement en vigueur chez les fées est celui de la représentation. Les fées sont regroupées en cercles, regroupant chacun treize fées. Puis chaque cercle élit une représentante, qui siègera à l'Assemblée, le grand conseil qui établit toutes les lois qui seront appliquées par le peuple des fées. L'autorité de l'Assemblée est unanimement respectée par toutes les fées, mais les intrigues politiques y sont monnaie courante, allant

même parfois jusqu'à l'empoisonnement de certaines représentantes un peu dérangeantes. Les cercles, quant à eux, sont des groupes moins politiques, où les fées cherchent généralement à se prêter main-forte en cas de problème ou tout simplement à y discuter de leurs derniers exploits amoureux.

Mode de vie

La fée, créature mélancolique, cultive un certain art de la paresse et de la décadence. Ses journées monotones, faites de discussions stériles et d'intrigues désabusées, sont parfois ponctuées par un événement hors du commun, un être particulièrement difficile à séduire, une mystérieuse énigme ou encore la réalisation d'un tour particulièrement complexe.

L'un des principaux enjeux des fées est donc la quête de nouvelles expériences. A ce titre, les expériences sexuelles, particulièrement lorsqu'elles sont pratiquées avec des membres d'autres peuples, sont très appréciées.

Cette activité, si elle est principalement perçue comme une source de plaisir, sert également au renouvellement de la population. Les fées, tout comme les arbres, les elfes et les satyres, sont théoriquement immortelles, mais le fort taux de suicides dans leurs rangs a besoin d'être équilibré par un certain nombre de naissances. La reproduction se fait exclusivement avec des représentants d'autres peuples humanoïdes, les humains étant bien souvent privilégiés par les fées.

Traditions

Les fées ne sont pas très portées sur le mysticisme, et ont peu de traditions. Il y en a néanmoins une qui revêt une importance particulière à leurs yeux : le Grand Bal. Une fois l'an, un nombre très restreint de fées sont invitées par le cercle des dames, qui organise cette fête. La tradition veut que les fées viennent sous une autre apparence que celle qu'elles adoptent généralement, et qu'elles ne se dévoilent pas au cours de la soirée. Ce moment est donc un espace de liberté, puisque les fées peuvent agir sans faire attention aux conséquences. Toutefois, gare à celle qui se trahirait, elle serait alors à la merci de ses sœurs. Certaines années, d'autres créatures et même des humains font également partie de la fête, souvent à leurs dépens.

Relations avec les autres peuples

Regardées avec méfiance par la plupart des peuples, les fées entretiennent peu de relations durables avec leurs représentants. Ce qui ne les empêche pas de créer des liens aussi hypocrites qu'éphémères, pour les besoins d'une sombre manigance ou simplement pour se jouer de l'individu en question. Pour cela, elles disposent de leur formidable talent de séductrices, ainsi que de leurs pouvoirs

Le Chuchotement (la langue des fées)

Le langage des fées, appelé le chuchotement en référence à la façon dont il est généralement employé, est un langage qui, sans être particulièrement difficile à assimiler, présente de nombreuses nuances, et est généralement équivoque. C'est bien évidemment intentionnel de la part des fées, qui en jouent lors des discussions politiques ou des intrigues amoureuses. On peut également noter que les fées sont en général polyglottes, et passent très facilement d'un langage à un autre au cours d'une conversation.

Pouvoirs

Les fées sont particulièrement douées dans le domaine de l'illusion, étant capables de modifier leur apparence, celle d'un lieu, voire même de créer une véritable toile d'illusions, propre à emprisonner une malheureuse victime. Elles utilisent aussi fréquemment ce pouvoir afin de se rendre invisibles.

Caractéristiques d'une fée moyenne

Vitesse : 2
Faiblesse : 4
Fragilité : 3

4. ARAGNÉES

Nature

Depuis aussi longtemps que les plus vieux arbres peuvent se souvenir, les araignées ont été les ennemis des peuples de la Forêt. Jalouses des dons accordés par Pan aux autres créatures, elles cherchent toujours à leur causer du tort, voire à les empoisonner à l'aide de leur venin.

Lors de la trahison de la fée noire, elles se sont immédiatement rangées à son côté, et sont encore aujourd'hui ses principaux agents.

Dans les Marais, on trouve des araignées de toutes tailles, allant de la minuscule araignée à peine plus grande qu'un insecte, aux araignées géantes qui atteignent la taille d'un elfe.

Organisation sociale

La société des araignées est bâtie sur un modèle autoritaire, dirigé par la reine des araignées, l'araignée immortelle qui a scellé l'alliance entre son peuple et la fée noire. Les autres araignées suivent aveuglément tous ses ordres, telles des fanatiques. Certains soupçonnent la



fée noire et ses étranges potions d'y être pour quelque chose...

Langage

La langue des araignées est ancienne et primitive, faite de sifflements, claquements de mandibules, etc. Il est quasiment impossible à un représentant d'une autre race de la maîtriser, ce qui est loin de déplaire aux araignées, qui peuvent ainsi s'en servir comme un langage secret.

Pouvoirs

Selon les légendes et certains témoignages, les araignées seraient capables d'altérer le temps. Tous les détails seront apportés à l'Enchanteur dans le chapitre intitulé « *Les secrets de la fée noire* ».

Caractéristiques d'une araignée moyenne

Vitesse : 3
Faiblesse : 3
Fragilité : 4

5. LOUPS

Nature

Prédateur redouté et redoutable, le loup est un animal à part. D'abord parce que la plupart des autres créatures l'évitent, ensuite parce qu'il a choisi de rester en dehors de la lutte qui oppose l'enchanteur à la fée noire.

Organisation sociale

Les loups sont regroupés en meutes, chacune étant sous l'autorité d'un chef de meute, un individu qui a réussi à s'affirmer par sa force et son charisme. Si en temps normal la loyauté des loups envers leur chef est indéfectible, il n'est pas rare que l'un d'entre eux le défie pour prendre sa place, parce que c'est le seul et unique moyen de progresser.

Au-dessus des meutes se trouve la Mère, une louve généralement âgée qui possède une importante autorité morale sur l'ensemble de son peuple. Une fois par an, à la pleine lune, les chefs de meute viennent lui renouveler leur allégeance et écouter ses sages discours.

Langage

Le langage des loups est fait de grognements et de

longs hurlements. Les hurlements sont souvent utilisés lors de rassemblements, pour des discours importants ou pour contacter un autre loup à une très grande distance.

Caractéristiques d'un loup moyen

Vitesse : 2
Faiblesse : 2
Fragilité : 3

6. AUTRES ANIMAUX

Il existe de nombreux autres animaux dans la Forêt, aux caractères, aux coutumes, aux langages tous différents. En voici encore quelques-uns, mais c'est à l'Enchanteur de développer les autres en fonction des scénarios.

Cerfs

Les cerfs sont parmi les animaux les plus nobles, mais aussi les plus fiers, de la Forêt. Ils se considèrent souvent comme supérieurs aux autres peuples, ce qui ne les empêche pourtant pas d'aider ceux qui en ont besoin. Ce sont ainsi des alliés importants de l'enchanteur, lui servant généralement de messagers ou même de représentants.

Oiseaux

Petits, discrets, sachant voler, les oiseaux sont des espions et des messagers de choix. Ils ont aussi un rôle essentiel dans la reproduction des arbres, ce qui les rend indispensables. En effet, pour de nombreux arbres, ce sont des oiseaux qui transportent le pollen d'un arbre à un autre, permettant ainsi la fécondation et la naissance de nouveaux arbrisseaux.

Insectes

Les insectes sont largement ignorés par le reste des habitants de la Forêt, ce qui leur permet de vivre sans être inquiétés outre mesure par les prédateurs et les intrigues des puissants. Toutefois, ils craignent les araignées, qui sont pour eux de dangereux prédateurs.

7. PLANTES

Bien que leur esprit soit en général plus primitif, les plantes peuvent elles aussi être des alliés importants.

Champignons

Hors de portée du regard des plus grandes créatures,

on ne fait généralement attention aux champignons que lorsqu'ils vous injurient copieusement pour leur avoir marché dessus. Lorsqu'on leur prête un peu d'attention, ils s'avèrent pourtant tout à fait sympathiques. Bonhommes, ils ont généralement un regard lucide et décalé sur le monde, qu'ils adorent partager avec les plus grands qu'eux.

LES LIEUX

Le Cœur de la Forêt

De nombreuses légendes parlent d'un lieu appelé Cœur de la Forêt, mais nul ne semble capable d'en indiquer le lieu avec précision. A la place, on a délimité une zone assez vague, que l'on a nommé Cœur Historique, et qui est censée définir l'endroit où Pan planta le premier arbre. Même si le premier arbre a disparu depuis bien longtemps, le Cœur de la Forêt est pourtant un peu plus qu'une simple indication géographique.

Les arbres qui vivent dans ce coin sont plus vieux et plus mystérieux que partout ailleurs dans la Forêt, et ceux qui viennent leur rendre visite ont toujours une étrange impression, comme si le temps n'avait pas de prise sur cet endroit. Il ne s'agit pas d'un sort des araignées, mais de quelque chose de plus ancien et de plus puissant, comme si les forces qui avaient permis la création de la Forêt étaient toujours à l'œuvre.

Quoiqu'il en soit, chaque année de nombreux arbres et autres créatures font le voyage vers le Cœur de la Forêt, et si beaucoup en reviennent déçus, certains en gardent une étrange lueur dans les yeux, ainsi qu'une inclinaison à prononcer d'incompréhensibles discours et à se retirer pour méditer.

Le Tombeau de Pan

Après la mort de Pan et de Muse, les satyres emportèrent les corps des deux époux, et construisirent un mausolée pour les y déposer. Bâti non loin du Cœur Historique, cette imposante pyramide de pierre ne présente ni ornement ni ouverture. Elle n'attire guère les foules, et seuls les satyres rendent encore hommage à la mémoire de leur créateur près de ce monument.

Selon certains dires, il existerait à la base du tombeau une entrée secrète permettant d'accéder à la cour du Haut Roy des satyres. Cette hypothèse a séduit de nombreux archéologues en herbe, notamment parmi les elfes et les fées, qui se sont empressés de retourner la terre aux alentours du Tombeau pour y trouver le passage secret. Il est évident que les efforts des satyres gardant le



sanctuaire pour les déloger n'ont fait que renforcer leurs certitudes.

Les Marais

Au Nord-Est du Cœur Historique de la Forêt commencent les marais. Comme un cancer, ils se rapprochent chaque jour un peu plus du cœur, malgré la vigilance constante des satyres qui luttent férolement contre leur progression.

La limite des Marais apparaît en certains endroits comme une véritable ligne de front, avec ses soldats en faction de part et d'autre, son *no man's land*, et parfois même ses tranchées. A d'autres endroits, elle offre le spectacle d'un champ de ruines, d'arbres calcinés ou rongés de l'intérieur par le poison, d'étangs miséables et pourrissants, de cadavres de bêtes et d'humanoïdes.

Lorsqu'on s'avance à l'intérieur des Marais, l'impression de chaos disparaît peu à peu, et laisse la place à une atmosphère calme mais oppressante. La lumière y est rare et un épais brouillard réduit la visibilité. Le sol spongieux est l'habitat de tous types d'animaux et d'insectes mal intentionnés. Enfin, les arbres sont pour la plupart des arbres noirs, fortement imprégnés de sève noire et donc soumis à la volonté de la maîtresse des

lieux, la fée noire.

La demeure de la sœur maudite se trouve sur une petite île au centre des Marais. C'est une petite cabane de bois, d'apparence banale voire médiocre. A toute heure du jour ou de la nuit, on peut voir un mince filet de fumée s'échapper de la cheminée, signe que la fée noire pratique l'alchimie.

Le Manoir de l'enchanteur

Au sud du Cœur Historique, on accède par un sentier bien entretenu au domaine de l'enchanteur, le fils de Pan et l'ennemi juré de sa sœur la fée noire. Les arbres sont majoritairement des chênes, dévoués à l'enchanteur et à sa cause, et qui surveillent fermement toutes les allées et venues.

Au centre du domaine, dans une petite clairière traversée par un ruisseau, se trouve le Manoir de l'enchanteur. C'est là que vit, travaille et reçoit le maître des lieux. Bien qu'étant très proche des habitants de la Forêt, il a néanmoins adopté un style conforme aux standards de

l'Extérieur, s'habillant à la façon d'un érudit ou d'un notable, se faisant servir le thé sur sa terrasse par des elfes vêtus en domestiques. Le manoir possède une architecture classique qui le fait ressembler à la demeure d'un bourgeois de l'Extérieur.

L'enchanteur apprécie la compagnie des gens de l'Extérieur, et il n'est pas rare qu'il accueille en sa demeure un voyageur humain, artiste, érudit ou mage, venu en ami ou en disciple.

La Clairière de l'Ancien

Non loin du manoir de l'enchanteur, au bout d'un petit sentier, on trouve la clairière de l'Ancien ou clairière des chênes. C'est là que vit le vieil arbre qui sert de guide à tous les chênes et à de nombreux autres.

La clairière en elle-même est plutôt grande, pouvant accueillir près d'une centaine de chênes. C'est un vaste espace libre, sauf bien sûr en son centre, qui est la place réservée de l'Ancien. Une imposante rangée de chênes la borde et la protège de toute intrusion extérieure.

Les chênes laissent entrer tout être bien intentionné et désireux de s'entretenir avec l'Ancien. Malgré leur vigilance, il y a déjà eu de nombreuses tentatives

d'empoisonnement sur la personne de l'Ancien, et à chaque fois les chênes chargés de sa protection deviennent de plus en plus paranoïaques.

Chaque jour la clairière se remplit de dizaines de créatures venues écouter les sages conseils de l'Ancien. Il s'agit d'abord d'arbres, et de chênes en particulier, mais aussi d'elfes, d'animaux. On peut également y croiser l'enchanteur, qui s'entretient régulièrement avec l'Ancien. Parfois même, un satyre vient écouter les paroles du vieux chêne sans prononcer le moindre mot en retour.

La clairière de l'Ancien est donc un lieu où pratiquement tous les peuples de la Forêt peuvent se côtoyer, sous le regard bienveillant du maître des lieux et celui, plus méfiant, de ses gardiens.

Le Lac aux Illusions

Ce lac est le domaine des fées, ce qui veut dire que seul un ignorant ou un fou oserait s'y aventurer. Ceux qui ont le malheur de le faire doivent s'attendre à être l'objet de pièges élaborés, d'enchantements, d'illusions... Dans certains cas, les fées apparaissent, sous une forme ou sous une autre, le plus souvent pour tenter de séduire leur visiteur. Dans ce cas, ce dernier est sans doute dans un jour de chance : passer une nuit avec une fée fait partie des expériences les plus intenses et sensuelles qui soient. Gare cependant à ne pas trop s'attacher : même si elles ne chercheront pas à blesser consciemment un ancien amant, les fées ne sont guère capables d'aimer quelqu'un plus d'une seule nuit. De cette liaison pourra naître un enfant, qui s'il est de sexe féminin viendra rejoindre les rangs des fées, et s'il est un garçon, sera abandonné à l'orée de la Forêt. De là naissent probablement les légendes des enfants possédant d'étranges pouvoirs surnaturels.

En temps normal, le lac aux Illusions est le lieu où les fées se reposent, paresseusement étendues sur les rives du lac ou nageant dans ses flots. C'est aussi le lieu où, à l'abri de puissantes illusions, se réunit l'Assemblée, le conseil qui édicte des lois pour l'ensemble du peuple fée.

Le Lac des Songes

Le lac des songes est un très vieux lac, entièrement recouvert d'algues si bien que l'on croirait presque pouvoir le traverser rien qu'en marchant sur sa surface. C'est d'ailleurs ce que tentent de faire certains elfes particulièrement petits, rapides ou agiles.

Mais la force du lac réside dans les arbres qui l'entourent. Il s'agit pour la plupart de saules, certains très âgés, qui passent leurs journées à rêver et à imaginer des Songs-Nuages. La magie qui se dégage de ce lieu est perceptible, même si tout dans l'atmosphère qui y règne fait que l'on s'y sent bien. Les saules sont d'une nature bienveillante et ne refusent jamais de partager leurs rêves avec celui qui le

souhaite, l'espace d'un Songe-Nuage.

Le lac et les arbres qui l'entourent forme une sorte de sanctuaire, tant parce que tous les peuples respectent le mystère des Songs-Nuages, que parce que les pouvoirs des vieux saules sont capables de venir à bout de n'importe quelle menace.

La Source d'Inspiration

La légende prétend que c'est à cet endroit précis que Pan vit Muse pour la première fois – et en tomba amoureux. Quoiqu'il en soit, l'influence de la jeune femme sur la petite source est évidente. Les poètes qui visitent toujours la Forêt se rendent tous auprès de la fontaine pour y goûter à l'eau qui rafraîchit le corps et enflamme l'imagination. Certains prétendent même avoir eu des visions après avoir bu de cette eau, tandis que d'autres disent avoir vu Muse en personne leur apparaître.

En dehors des poètes, ce sont principalement les elfes qui chérissent la source d'inspiration. Ils viennent régulièrement y puiser le souffle de nouveaux contes à raconter à la nuit tombante.

La Clairière des Elfes

Cette clairière est un vaste endroit capable d'accueillir l'ensemble de la population elfe pour les grandes fêtes annuelles. La plus célèbre de ces fêtes est la Grand-Fête du solstice d'hiver, elle est pour tous les elfes l'occasion de montrer leur agilité de corps et d'esprit lors des multiples concours qui auront lieu pendant cette nuit – la plus longue de l'année.

La clairière en elle-même présente l'aspect d'un grand ovale, entouré d'arbres, dont un nombre conséquent de bouleaux, et dont le centre est occupé par un gros rocher blanc. Ce rocher, dont on prétend qu'un elfe particulièrement malin l'aurait ramené directement de la lune, est l'endroit d'où les orateurs s'expriment, et où les gagnants des différents concours sont consacrés.

La Vieille Tour en ruines

Près de l'Ancienne Route se trouvent encore les vestiges du temps où la route était un passage privilégié pour ceux qui voulaient traverser la Forêt. Parmi ces vestiges, il y a une vieille tour de garde, depuis longtemps déserte par les soldats, et qui a été finalement vaincue par ses deux plus terribles ennemis : le temps et les ronces.

A l'heure actuelle, la Vieille Tour fait le bonheur des elfes, qui l'ont transformée en terrain de jeu pour leurs jeunes. C'est donc à l'abri des hauts murs de la tour que les enfants elfes font leurs premiers pas, jouent, chahutent avec leurs amis... Un certain nombre d'elfes adultes vivent également là, pour surveiller et protéger

les plus jeunes. On y trouve aussi des conteurs, dont le rôle essentiel est de transmettre oralement la tradition des elfes aux enfants. C'est autour de ce lieu que se réunissent les elfes pour la Grand-Fête du Solstice d'été, au cours de laquelle se déroule le concours qui désignera le prince des conteurs.

Le Cercle de Pierres

Perdu au milieu d'épaisses rangées de vieux châtaigniers, le Cercle de Pierres est un ensemble d'une douzaine de monolithes disposés en cercle au centre d'une vaste clairière. Ce monument à la signification inconnue date probablement de l'âge de Pan. Certaines nuits, les satyres s'y rendent pour des cérémonies secrètes, en l'honneur de Pan ou d'autres divinités anciennes. Les cérémonies qui se déroulent ici font résonner les chants et les mots de temps révolus, qui ne survivent que par la ferveur des satyres et de leurs prêtres.

Les châtaigniers qui bordent la clairière participent parfois aux rituels, mais nul autre qu'eux n'a le droit d'observer les mystères qui sont réservés aux initiés.

La Vallée des Murmures

A l'orée de la Forêt se trouve un lieu sinistre, que peu osent approcher. Il date d'une époque récente où un terrible incendie ravagea cette partie de la Forêt, laissant des dizaines d'arbres calcinés. Ceux qui parcourrent les sombres allées de la Vallée des Murmures disent qu'ils peuvent entendre les voix et les gémissements des victimes de l'incendie. Parfois même, certaines nuits, on peut apercevoir l'image fugitive d'un esprit, pâle à travers les silhouettes noires des troncs brûlés.

Paradoxalement, cet endroit attire de nombreux visiteurs, poètes cherchant là une inspiration morbide, fées venant y trouver un écho à leur mélancolie, satyres fascinés par la mort... Par contre, on n'y croisera aucun arbre, ces derniers ressentant trop violemment la détresse de leurs frères qui ont péri en ce lieu.

L'Ancienne Route

Il fut un temps où les hommes traversaient la Forêt grâce à la route qui partait du sud et remontait vers le nord et l'est. Depuis la Guerre Fratricide, les Marais ont envahi une bonne partie de l'ancien tracé de la route, et il est devenu impossible pour les voyageurs d'emprunter la route. Cependant, certains s'y risquent encore, non pour traverser, mais pour visiter la Forêt. Ceux-là s'arrêtent presque toujours avant les Marais, sauf quelques imprudents qui s'aventurent sur les terres maudites de la fée noire, et dont nul n'entend plus parler.

L'Ancienne Route est étroitement surveillée par les

arbres, et en particulier les chênes, qui veillent à ce que seuls des individus bien intentionnés puissent pénétrer dans la Forêt. Les autres risquent fort de voir subitement la route barrée par une rangée d'arbres, et d'être obligé de prendre les chemins détournés, ce qui est un bon moyen de se perdre et de ne jamais sortir de la Forêt.

La Rivière Empoisonnée

Prenant sa source en plein cœur des Marais, la rivière empoisonnée traverse ensuite une bonne partie de la Forêt. Toutes les créatures évitent ses rives et ne boivent de son eau sous aucun prétexte. Avec raison d'ailleurs, car l'eau charriée par cette étrange rivière a depuis longtemps cessé d'être potable, à cause de l'atmosphère étrange régnant dans les Marais, et surtout de tous les poisons que la fée noire y déverse.

La Rivière Empoisonnée est le signe visible à travers toute la Forêt que la menace de la fée noire est toujours présente, et qu'il faut se méfier de ses pouvoirs de corruption.



LES PERSONNAGES

L'enchanteur

L'enfance de l'enchanteur fut d'une délicieuse insouciance. Héritier de la Forêt et des pouvoirs divins de son père, il n'avait pour seul souci que celui de se divertir. Très jeune il prit l'habitude de se promener seul sur les vieux chemins, discutant avec les arbres ou avec les animaux qu'il pouvait croiser. Son humeur était toujours joyeuse et créative, car il tenait en cela de sa mère. S'il pratiquait la magie pour s'entraîner, il lui préférait souvent l'esprit et la parole. De cette époque bénie viennent les elfes, créés par l'enchanteur à l'image de son enfance.

Mais tout changea brutalement le jour où la fée noire, sa propre sœur, commit l'irréparable en assassinant leurs parents. Ce jour-là l'insouciant enchanteur céda la place au magicien puissant et sage qu'il est encore aujourd'hui. Avec l'aide de l'Ancien, il parvint à prendre la succession de Pan et à mener la guerre contre les forces de la fée noire. A ce jour, il est encore le protecteur de la Forêt, le dernier rempart contre la corruption de la fée noire.

L'enchanteur donne l'image d'un vieil homme à l'extravagante chevelure blanche, portant une longue barbe tressée. Sous des sourcils broussailleux pétillent ses petits yeux verts. Sa silhouette, même s'il est plutôt petit, a quelque chose d'impressionnant, sans doute à cause des manteaux sombres qu'il a l'habitude de porter ou encore de son air seigneurial.

Pour incarner l'enchanteur, il est important de prendre en compte ses deux personnalités, celle du sorcier puissant et sage, ayant l'habitude de donner des conseils et des ordres, et celle, refoulée mais toujours présente, du jeune homme enjoué qui a donné naissance aux elfes. Même si la première est sans doute celle qui prédominera, le malicieux enchanteur est toujours prêt à resurgir dans un éclair de son regard d'émeraude, par exemple en présence d'un elfe.

L'Ancien

Plus vieux de tous les chênes, l'Ancien a connu l'âge d'or de Pan. Il a connu la guerre fratricide, il a vu l'apparition de la sève noire et ses ravages dans les rangs des arbres. Il a tout vu et il n'a rien oublié. C'est le veilleur, la mémoire de la Forêt. Certains se demandent même s'il n'en serait pas l'âme. Tous dans la Forêt peuvent venir chercher son soutien et ses conseils, il les aidera – en parole uniquement – sans distinction de peuple ou d'âge. C'est un allié indéfectible de tous ceux qui luttent contre la fée noire, et en particulier de l'enchanteur. Il considère un peu ce dernier comme son fils spirituel, plus proche de

ses idéaux que ne peut l'être son fils Harkan. Même s'il regrette parfois les positions extrêmes de son fils, il ne l'a pourtant pas rejeté, et il est secrètement fier de son courage et de sa force, ainsi que du soutien essentiel qu'il apporte dans la lutte contre la fée noire.

L'Ancien donne l'image d'un vieil et grand arbre noueux, dont les racines semblent s'enfoncer jusqu'au centre de la Terre. Son feuillage est moins dégarni que celui des autres chênes, donnant parfois l'impression d'une chevelure touffue. Son visage, qui ressort des nombreuses rides de son tronc, se compose d'une large bouche, d'un nez imposant, et d'yeux mis-clos perçants.

Incarner l'Ancien est un exercice difficile. C'est un personnage très sage, très vieux, dont le mode de pensée est en général complexe et loin de celui des autres individus. Il a une vision à long terme de toute chose et c'est justement ce qui rend ses conseils si précieux.

Harkan

Les chênes sont les plus forts d'entre les arbres, et Harkan est le plus fort d'entre eux. Premier enfant de l'Ancien, il a hérité de sa force de caractère, mais non de son pacifisme. Guerrier dans l'âme, il s'est juré de détruire la fée noire et ses acolytes. Pour l'instant c'est impossible, alors il se contente d'organiser la défense. Commandeur né, il sait rassembler ses troupes, et les mener à la victoire. Il juge un être sur ce qu'il peut apporter à la communauté, que ce soit dans le domaine militaire ou dans le reste. C'est pour cela qu'il a un grand respect pour son père, l'Ancien, qui apporte toute sa sagesse aux peuples de la Forêt. Mais il admire peut-être plus encore l'enchanteur, qui selon lui, a su allier sagesse et courage.

Harkan est particulièrement imposant. Même selon les critères des chênes, c'est un géant, et son tronc est très large. Il a le visage dur et carré, et son regard est intimidant. Il a également hérité du nez proéminent de son père. Son feuillage est très clairsemé sur ses immenses et énormes branches.

Lorsque vous incarnez Harkan, soyez un militaire avare de ses mots et de son temps. Répondez de façon directe, sèchement, quitte à paraître dur. Lorsque vous donnez des ordres, faites-le sans aboyer, mais de la façon la plus précise et concise possible. Le reste du temps... dites que vous avez une tâche bien plus importante à remplir et esquez les conversations interminables.

Nerin

Nerin est un tout jeune pin qui est une source de confusion parmi ses aînés. Ceux-ci ont un goût certain pour la patience et la mesure, pour ne pas dire l'immobilisme. Hors le jeune Nerin n'est ni patient ni

mesuré. Il ne veut pas de la vie calme que lui proposent les anciens, il recherche plutôt l'aventure, la passion, le danger... Il voudrait même convaincre les autres pins et leur crie sans arrêt dans les oreilles pour qu'ils décident d'agir et de s'impliquer dans la vie de la Forêt. Mais ces derniers ne veulent rien entendre, et le réprimandent souvent à ce sujet, espérant qu'un jour il changera d'avis. Mais Nerin a le regard tourné vers l'horizon, tant de personnes à rencontrer, tant de défis à relever...

Encore très jeune, Nerin n'est pour le moment qu'un petit pin chétif, qui tremble sous les coups de vent. Son feuillage est abondant et recouvre toutes ses maigres branches. Sa face est principalement marquée par ses grands yeux très clairs, qui brillent toujours de la lueur de la curiosité.

Nerin est tout le contraire du vieil arbre très sage. En l'incarnant, montrez toute sa fougue et son impulsivité, mais aussi sa bonne humeur et son envie de se rendre utile.

Miryia

Vieux bouleau, Mirya a autrefois accompli de nombreux exploits militaires dans les rangs de l'armée de l'enchanteur. Il n'était pas particulièrement fort ou résistant, mais sa ruse et ses talents d'éclaireur lui ont offert bien des victoires. Mais il s'est peu à peu lassé de cette vie de combattant et, sur les conseils de l'Ancien, il est retourné vivre parmi ceux de son espèce, les bouleaux de la clairière des elfes. Là, il a progressivement retrouvé une simplicité et une joie de vivre qu'il avait depuis longtemps perdu, et il a finalement décidé de consacrer le reste de sa vie à protéger les sympathiques elfes. Aujourd'hui, il est leur plus important soutien, leur servant à la fois de conseiller et de protecteur.

Miryia est un arbre assez puissant, du moins pour un bouleau. Sa constitution est solide et souple, ce qui le rend particulièrement agile et rapide. Il sait aussi être parfaitement silencieux et discret. Son visage est marqué de profondes rides et même de cicatrices, mais un brillant sourire l'illumine.

Sylvan

Sylvan est un jeune hêtre particulièrement sensible à l'art et à la poésie. Il a grandi non loin de la Vieille Tour en ruines, en compagnie des jeunes elfes et des conteurs. Après avoir entendu tant de contes et de poèmes, il a décidé d'en faire le but de son existence, et il est donc parti s'installer près de la Source d'Inspiration. Il en est devenu en quelque sorte le gardien, accueillant toutes les créatures qui viennent y retrouver un peu de l'esprit de Muse. Sylvan quitte parfois la Source pour se rendre auprès des saules du Lac des Songs, où il rêve de la

déesse.

De taille moyenne, Sylvan possède des lignes harmonieuses, qui contribuent à lui donner une apparence agréable. Son feuillage est abondant et aérien, donnant presque l'impression qu'il porte un voile.

Lorsque vous incarnez Sylvan, soyez doux, presque timide et un peu distant. C'est un arbre qui est continuellement dans un autre univers, celui de ses rêves et de son imagination. Il apprécie la présence des autres, mais est trop souvent perdu dans ses pensées pour nouer de véritables relations.

Erius

Erius est un satyre populaire, ce qui est, en soi, un paradoxe. Contrairement à la plupart de ses frères, Erius aime le contact des autres créatures, il aime la fête, la poésie, l'amour. Plus proche dans l'esprit d'un elfe que d'un véritable satyre, il n'a pas pour autant leur innocence, et conserve encore un brin de mystère concernant sa propre personne. Même s'il a développé de nombreuses relations superficielles – principalement amoureuses – il n'a jamais fait suffisamment confiance à quelqu'un au point de lui livrer les secrets de sa personnalité. Quoi qu'il en soit, Erius est pour la plupart des habitants de la Forêt le seul satyre qu'ils connaissent, ce qui conduit souvent à d'étonnantes malentendus, puisqu'il est loin de résumer l'espèce satyre.

Grand, beau, bien habillé, l'air charmeur, Erius est le séducteur parfait. Son charme fait des ravages jusque chez les jeunes fées, pourtant si maîtresses d'elles-mêmes dans le domaine de la séduction.

Erius est l'archétype même du séducteur. Pour l'incarner, il vous suffira d'imaginer un Casanova possédant les pouvoirs magiques ; qu'il soit en compagnie d'une femme, d'un homme ou même d'un arbre, il sera toujours irrésistiblement envoûtant.

Dremnon

Héritier du savoir des satyres, Dremnon en est l'un des représentants les plus mystérieux. Son rôle de grand prêtre ne l'oblige pas à avoir de contact avec les autres peuples de la Forêt, et il en est heureux. Il passe ses journées à perpétuer les anciennes traditions, à accomplir les vieux rituels. Il est aussi l'un des plus proches conseillers du Haut Roy, avec qui il partage le secret de l'emplacement de la tombe de Pan. Malgré l'insistance de celui-ci, il n'a jamais révélé ce secret à l'enchanteur, persuadé que les satyres devaient se tenir à l'écart de la guerre fratricide. Son point de vue est aujourd'hui très minoritaire chez ses frères satyres, mais jusque-là il a réussi à convaincre le Haut Roy.

Dremnon est très âgé, et cela se voit. Courbé sur son bâton de sorcier, emmitouflé dans un manteau aussi vieux et miteux que lui, il est loin d'avoir une apparence impressionnante. Et pourtant, lorsqu'il commence à psalmodier les anciens rituels, il se métamorphose, si bien que nul ne peut alors s'empêcher de frissonner.

Pour incarner Dremnon, rentrez la tête dans les épaules, froncez les sourcils, regardez les gens d'en dessous, parlez peu et à voix basse, murmurez des malédictions dans une langue incompréhensible. Soyez maussade, désagréable, et pour finir intolérant. Et surtout, restez conscient de votre incontestable supériorité.

Elvia, princesse des menteurs

Elvia, l'elfe qui a remporté cette année le concours de mensonges, est une jeune fille quelque peu exubérante et facétieuse, même pour une elfe. Le coup de maître qui l'a fait élire princesse des menteurs est en fait la revanche des elfes pour l'affront fait par la fée Sianna qui, se faisant passer pour une elfe, avait autrefois usurpé le titre de princesse des menteurs. En effet, Elvia a réussi à se faire passer pour une fée et même à siéger à l'Assemblée, grâce une bonne dose de culot et à la complicité de certaines fées. Cet exploit lui a valu une grande gloire, et a redonné leur fierté aux elfes, même si certains esprits chagrins – ou peut-être la voix de la sagesse – s'inquiètent des conséquences sur les relations entre les deux peuples.

Du fait de sa jeunesse, Elvia est plutôt grande, du moins pour une elfe. Elle a un visage mignon, des oreilles fines, un petit nez retroussé, et de grands yeux bleu-clairs brillants d'intelligence. Elle porte le plus souvent des tenues qui la mettent en valeur, pour essayer d'attirer le regard des garçons elfes... en faisant attention au tabou bien sûr.

Lorsque vous incarnez Elvia, soyez frais, enjoué, curieux de tout. Passez d'une idée à l'autre en permanence, sans vous soucier de vos interlocuteurs. Souriez tout le temps, riez beaucoup. Insérez dans votre discours des blagues, des jeux de mots, soyez toujours à l'affût d'un coup pendable à faire subir même à vos amis.

Nerion, prince des conteurs

Celui qui a remporté plus de cinquante fois de suite le prestigieux concours de prince des conteurs est un vieil elfe minuscule, à la face ridée et aux mains tremblantes. Il est l'incarnation même de l'ancienne tradition orale, il est le grand-père de tous les elfes. Nerion a eu une vie aventureuse dans son jeune temps, et il aime à en raconter – parfois de façon exagérée – des épisodes. Aujourd'hui, même s'il ne sort guère de la Vieille Tour en ruines, dont il a fait sa demeure, il a gardé un esprit

vif et curieux, et ses yeux pétillent toujours autant en présence des enfants elfes dont il a la charge. Nerion ne fréquente pas beaucoup les autres peuples, mais il y a une exception : Sylvan. Le vieil elfe et l'hêtre ont en commun leur imagination débordante, ainsi que leur dévotion pour Muse.

Nerion est l'image même du vieux grand-père. Sa petite face ridée et rougie est encadrée par une broussailleuse barbe blanche (rappelons que seuls les plus vieux elfes possèdent une capillarité abondante) Il est toujours habillé de costumes démodés, plein de petites poches où il conserve toutes sortes de choses : notes, plumes, cadeaux pour les enfants, etc.

Quand vous incarnez Nerion, comportez-vous en adorable grand-père vis-à-vis de tout le monde, y compris des plus vieux arbres. Vous ne comprenez pas tout ce qui se passe (l'âge...) mais vous faites tout pour faire plaisir aux « petits », tellement que ça en devient parfois insupportable.

Arséline

Arséline est l'une des plus anciennes fées. Elle n'est pas née d'un parent humain, mais a été créée par la fée noire. Lors de la Guerre Fratricide, comme ses autres sœurs, elle a choisi de trahir sa propre mère et de se ranger aux côtés de l'enchanteur. Si elle souffre toujours de cette grave décision, elle ne l'a jamais vraiment regrettée, jugeant qu'elle avait fait ce qui était juste. Elle parle peu de cette période, même aux nombreuses jeunes fées qui viennent tous les jours lui demander de partager son expérience.

Autrefois très impliquée dans les intrigues de l'Assemblée, Arséline n'y est plus aujourd'hui qu'indirectement présente. En effet, elle occupe désormais une place bien plus importante ; c'est elle qui tire en secret toutes les ficelles, et qui arbitre le bal des intrigues. Elle est informée des moindres détails de la politique féerique, ce qui lui permet de prendre part à de nombreuses manigances, sans être personnellement impliquée.

Comme toutes les fées, Arséline peut changer d'apparence à volonté, mais elle aime adopter une apparence habituelle, reflétant sa personnalité. Elle se présente donc sous la forme d'une vieille femme au port aristocratique, aux traits fins, et dont le regard traduit une grande intelligence et une grande expérience.

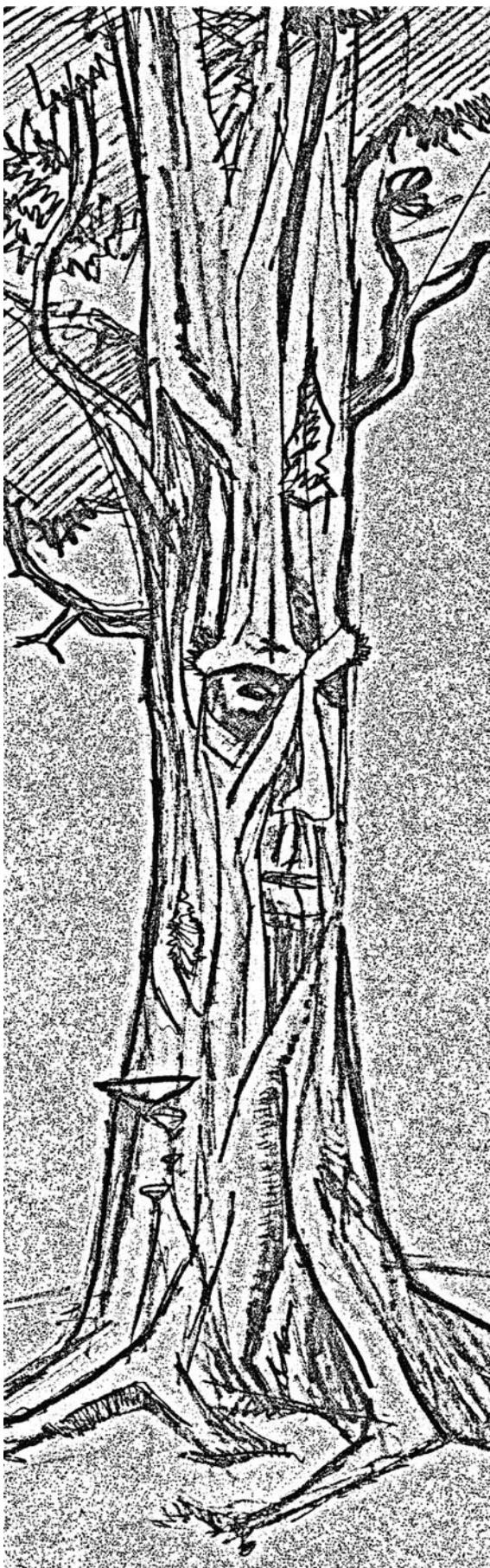
Incarner Arséline est un jeu à deux niveaux : au premier degré, elle est un sage, à l'image de l'enchanteur ou de l'Ancien. Mais en réalité, derrière ce masque se cache une redoutable manipulatrice, qui connaît les points faibles de chacun... et est capable d'en jouer pour obtenir ce qu'elle désire.

Ludvine

Agée d'à peine quelques dizaines d'années, Ludvine n'en est pas moins une fée importante. Elle a réussi à accéder à l'Assemblée, où elle conduit les intrigues politiques avec une aisance et un plaisir indiscutables. Elle est à ce jour l'une des fées les plus influentes et les plus actives, participant à tous les débats, à toutes les grandes actions politiques. Elle est considérée comme le chef de file des jeunes fées, qui s'opposent aux anciennes, rejetant leurs idées souvent trop traditionalistes à leur goût. Le principal adversaire de Ludvine est la vieille Arséline, qui a à de nombreuses reprises fait échouer les plans de sa cadette. Cette dernière lui voue pour cela, et surtout pour ce qu'elle représente, une haine tenace, qui n'a jusque-là pris la forme que d'un affrontement silencieux... Mais le temps s'écoule, et bientôt Arséline sera le tout dernier obstacle entre Ludvine et le contrôle total de l'Assemblée : il y a fort à parier que ce jour-là éclatera la plus terrible des guerres fratricides au sein du peuple fée...

Ludvine, séductrice dans l'âme, adopte en permanence l'apparence d'une jeune femme très belle, vêtue de robes légères et somptueuses, à la démarche gracieuse. Ses manières impeccables, son ton toujours agréable et poli, son regard envoûtant, tout en elle contribue à la rendre absolument irrésistible.

Lorsque vous incarnez Ludvine, soyez la séductrice parfaite, ne laissez aucune chance à votre interlocuteur. Aucun homme, aucun politicien, aussi habile et préparé qu'il soit ne doit être capable de résister à ses charmes et à ses discours. Elle est manipulatrice, mais il est extrêmement difficile de s'en rendre compte sur le moment, même si l'on est averti.



Le Livre de l'enchanteur

LES SECRETS DE LA FÉE NOIRE

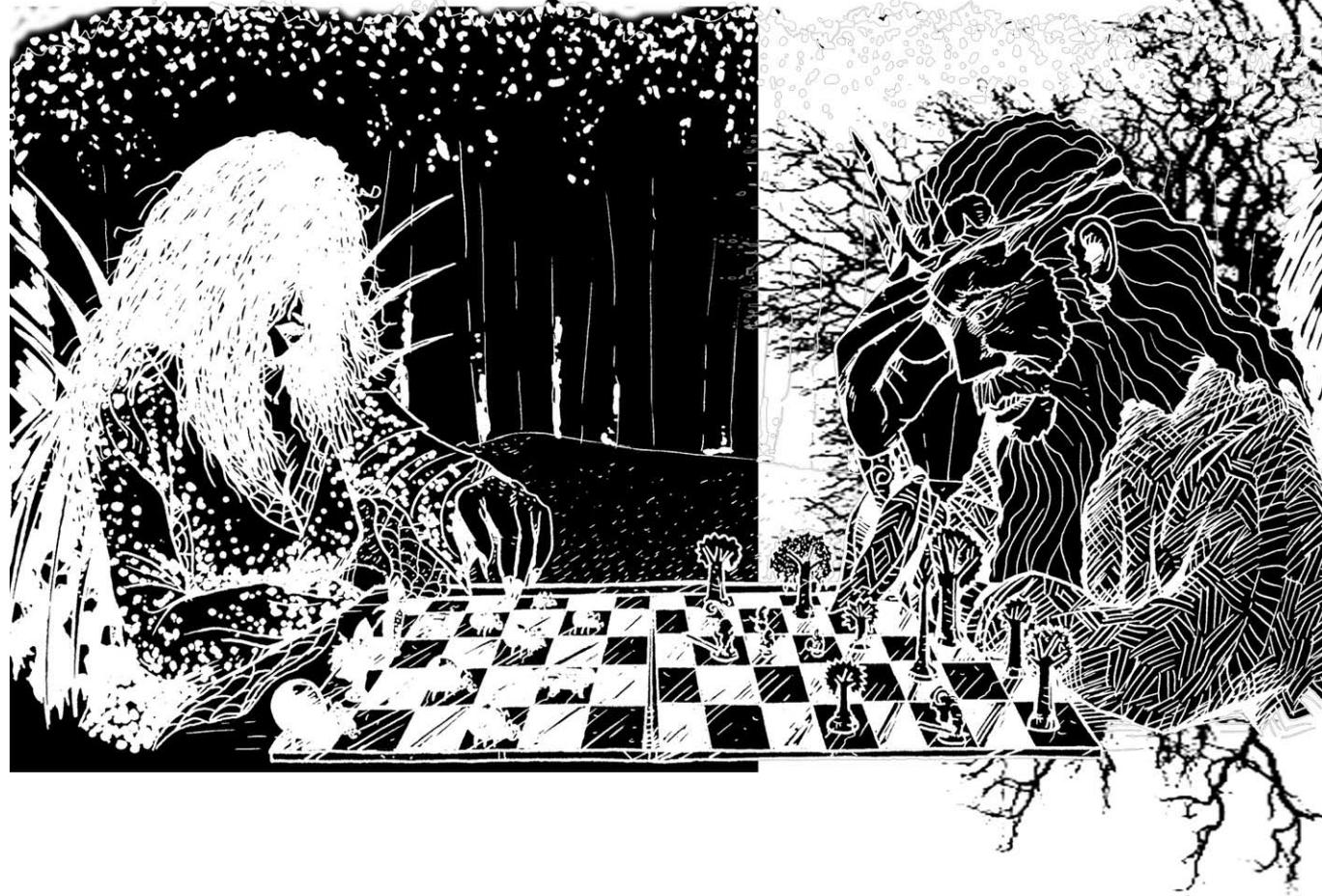
Le pouvoir des araignées

Les araignées ont un grand pouvoir sur le temps. Elles sont capables de tisser des toiles qui l'emprisonnent aussi facilement qu'un insecte. Dans la zone ainsi définie les secondes deviennent des minutes, les minutes des heures, etc. Du point de vue des arbres, la durée de toutes les actions entreprises augmente de un.

Certaines araignées particulièrement puissantes ou un groupe d'araignées unissant leurs pouvoirs sont capables de ralentir le temps de plus d'une unité, pouvant même figer un lieu pendant des millénaires. Ces cas sont laissés à l'appréciation de l'Enchanteur ou seront explicités dans les scénarios.

La sève noire

Dans son repère secret, la fée noire distille un poison connu sous le nom de sève noire. Cette substance, à destination des arbres, a le pouvoir de transformer leur volonté et d'en faire des pantins à son service. Comme les autres types de sèves, la sève noire se mesure en points. Chacun de ces points est injecté à l'arbre par les serviteurs de la fée noire, d'une façon ou d'une autre ; les araignées en transportent dans leurs glandes, certains animaux en cachent sous leurs griffes, etc. Le nombre de points injectés varie d'un cas à un autre : les plus petites araignées transportent un point de sève noire qu'elles peuvent transmettre à leur cible comme un poison, mais les anciennes ont généralement de deux à cinq points dans leurs glandes. Quant aux autres créatures qui n'ont pas les mêmes prédispositions que les araignées, elles ne peuvent en général injecter qu'un point à la fois.



Pour administrer le poison, la créature doit avoir immobilisé l'arbre pendant au moins cinq minutes (cinq minutes supplémentaire pour chaque point de sève noire supplémentaire). Pour l'arbre, l'action de se débarrasser du dangereux prendra quelques minutes. Il est à noter que la plupart du temps, ce type d'attaque est combiné avec le pouvoir temporel des araignées afin d'être sûr que l'arbre sera bien immobile.

Une fois qu'un arbre a acquis un point de sève noire, la fée noire peut dépenser ce point (qui sera alors définitivement perdu) pour obliger l'arbre à effectuer une action unique, qui aura une durée d'un cran inférieure à la durée normale. Cette action est décidée par la fée noire, et s'inscrit donc dans un plan précis de sa part. Elle n'est pas impulsive comme pour la sève rouge, mais traduit une possession de l'arbre par la fée noire.

Habituellement, la fée noire attend qu'un arbre ait acquis plusieurs points de sève noire pour commencer à l'utiliser comme zombie à son service. A ce stade, l'arbre est à coup sûr condamné. Il agira quelques temps pour le compte de la fée noire, et contre ses amis, puis sera attiré vers le marais, où sa conversion en arbre corrompu sera achevée, et où il deviendra un soldat de la fée noire. Beaucoup d'arbres, sachant cela, préfèrent s'immoler plutôt que de subir un tel sort.

CONSEILS AUX ENCHANTEURS

DU BON USAGE DES RÈGLES

Le système de jeu de Sylvae, s'il peut paraître déroutant au début, n'est là que pour un seul but : servir la narration. Il a été conçu pour laisser la part belle à l'interprétation des joueurs et de l'Enchanteur et pour donner une ambiance particulière aux parties. Toutefois, si jamais il ne correspondait pas à votre façon de jouer, n'hésitez pas à le modifier, voire même à l'ignorer totalement.

LA SÈVE ROUGE

Lorsqu'un arbre utilise un point de sève rouge, il remet sa volonté entre les mains de l'Enchanteur, c'est à dire de vous, le temps d'une action. Cette règle traduit le fait que l'arbre cède à ses pulsions violentes et colériques et n'est donc plus totalement maître de lui-même. Sa rage peut l'amener à aller plus loin qu'il ne l'aurait souhaité, voire à accomplir des actions contraires à sa volonté.

La principale difficulté pour l'Enchanteur va donc être de choisir quelle sera l'action impulsive qu'il obligera le personnage à effectuer. Dans ce domaine, le plus important est de ne pas oublier que cette action est un débordement du personnage, c'est à dire qu'elle est dictée par ses émotions. Violence et impulsivité sont donc les maîtres mots. Ensuite, cette action aura plutôt tendance à nuire au personnage, à aller contre sa volonté. C'est d'ailleurs un bon moyen de contrôler un joueur qui abuserait des points de sève rouge.

GÉRER LE TEMPS

Le temps a une grande importance dans le système de jeu de Sylvae. En tant qu'Enchanteur, vous verrez que vous aurez souvent à gérer des problèmes temporels assez délicats. En effet, à l'inverse de nombreux autres jeux de rôle, les personnages de Sylvae ne peuvent mourir de vieillesse, et ne dégénèrent même pas avec l'âge. Ils ont donc tout leur temps, et les règles prévoient que certaines actions durent plusieurs mois, années, voire même siècles. Cela ne doit pas vous inquiéter ; cette lenteur fait partie de la personnalité des arbres. Décrivez aux joueurs le temps qui s'écoule, de leur point de vue très rapidement, ainsi que le bouillonnement de la vie des autres peuples (qui, eux, ont un rythme de vie normal).

D'un autre côté, tout l'intérêt du système de jeu suppose que les personnages agissent en temps limité. Il faut donc inventer des contraintes extérieures (un ami en danger immédiat, un compte à rebours, etc.) qui forceront les personnages à se dépêcher – malgré eux.

ATTRIBUER LES POINTS DE SÈVE BLANCHE

A la fin de chaque scénario, vous devrez distribuer à chaque joueur un certain nombre de points de sève blanche. C'est à vous de décider de combien de points bénéficiera le joueur pour augmenter les capacités de son personnage. Plusieurs options s'offrent à vous : vous pouvez attribuer des points pour chaque objectif atteint, pour une bonne interprétation du personnage, ou encore donner à chaque personnage un nombre fixe de points de sève blanche.

Quelle que soit la méthode choisie, la fourchette idéale va de un à cinq points de sève blanche.

LES SAISONS

Tous les scénarios se déroulant dans l'univers de Sylvae sont découplés en trois parties, correspondant aux trois premières saisons. Eventuellement il y aura une quatrième saison, l'hiver, si le groupe comporte un pin.

Typiquement ces trois saisons correspondent aux trois actes du scénario ; la mise en place de l'intrigue, son développement et enfin son dénouement.

Dans *Sylvae*, les saisons ont une durée élastique. Ainsi un cycle (on préférera ce terme à année, qui correspond dans le jeu aux années humaines) pourra durer de quelques mois à plusieurs années, voire même plusieurs siècles.

LES THÈMES DE SYLVAE

L'univers de *Sylvae* et les intrigues qui s'y déroulent tournent autour de quelques grands thèmes, que voici ici présentés.

Les Sentiments

Sylvae est un jeu centré sur les personnages, les arbres. Beaucoup de scénarios tourneront autour de leurs soucis personnels, en particulier ceux liés à leurs relations, représentées par les Sentiments. N'hésitez pas à les utiliser comme intrigue principale ou secondaire dans votre scénario, cela ne pourra que renforcer l'intérêt que les joueurs porteront à leurs personnages, et c'est également un très bon moyen d'impliquer les personnages dans une aventure.

La Guerre Fratricide

La guerre qui oppose les deux enfants de Pan et Muse, et les deux parties de la Forêt qu'ils représentent, est un moteur d'intrigues assez évident. Vous pouvez obliger les personnages à réagir face à une nouvelle menace de la fée noire ou les envoyer en mission par l'intermédiaire de l'enchanteur ou d'Harkan. Ces aventures sont simples (l'ennemi est clairement identifié) mais non dénuées de tension dramatique voire même de terreur face à un adversaire particulièrement dangereux et retors.

Les autres peuples

Proche du thème des Sentiments, celui des différents peuples de la Forêt regroupe toutes les aventures où les arbres sont obligés de jouer leur rôle de protecteur, de guide ou même d'arbitre pour certains des peuples de la Forêt. Ces scénarios, riches en personnages secondaires et en *roleplay*, sont également une bonne façon de faire découvrir le monde complexe de la Forêt aux joueurs.

Les mystères de la Forêt

Les énigmes des fées, les rites secrets des satyres et l'héritage de Pan sont autant de mystères que vous pourrez utiliser pour construire vos scénarios. Si vous

veillez à laisser les joueurs et leurs personnages approcher à petits pas de la vérité (celle qui est ailleurs), alors ils auront vraiment l'impression d'avoir découvert quelque chose de puissant et d'important, et seront satisfaits.

Les Songes-Nuages

Les étranges Songes-Nuages peuvent constituer, à eux seuls, l'objet d'un scénario. En dehors des nombreuses intrigues dont ils pourraient être l'objet (voir le scénario d'introduction *Le Voleur d'arbres*), les Songes-Nuages peuvent constituer à eux seuls un scénario. En effet, puisque les aventures dans un Songe-Nuage s'apparentent à un « scénario dans le scénario », pourquoi ne pas développer le monde onirique et y jouer toute une partie ? Il n'y a pas besoin d'enjeu magique, après tout de nombreux arbres utilisent les Songes-Nuages simplement pour le plaisir de s'évader.

L'EXTÉRIEUR

L'un des thèmes les plus riches de *Sylvae*, puisqu'il touche à l'inconnu, est l'Extérieur. Volontairement, il n'a pas été évoqué dans ce jeu, excepté dans deux idées de scénarios (voir le chapitre suivant). En effet, il me semble plus intéressant que chaque Enchanteur décide quelle sera l'image de l'Extérieur dans sa campagne.

Pour cela plusieurs options s'offrent à vous. Vous pouvez choisir de placer la Forêt de *Sylvae* dans un univers existant (par exemple un univers de jeu de rôle médiéval-fantastique), de créer un univers original ou encore de laisser cet élément dans le flou (peut-être même l'Extérieur n'est-il qu'une légende sans fondement ?) Vous avez une totale liberté sur le style et l'époque de cet univers, qui peuvent être des mondes d'*heroic fantasy*, *steampunk*, l'Europe médiévale ou antique, voire même si vous l'osez, des univers contemporains ou futuristes...

L'ENVIRONNEMENT DES PERSONNAGES

Il est important de définir en détails la région dans laquelle vivent habituellement les arbres. Même s'ils seront sans doute amenés à se déplacer lors de leurs aventures, leur région d'origine reste un lieu privilégié, où de nombreuses intrigues pourront naître, en particulier celles impliquant d'autres créatures. Les personnages ont un rôle de gardien et une responsabilité vis-à-vis des habitants de leur région, qui par ailleurs n'hésiteront pas à faire appel à eux pour résoudre leurs problèmes.

Il vous faudra donc, avec l'aide des joueurs, déterminer qui sont les créatures et arbres vivant dans cette région, les relations qu'ils entretiennent entre eux et avec les personnages (ils peuvent être l'objet de leurs Sentiments).



Le mieux est de commencer par un petit groupe de personnages, en leur donnant une personnalité originale et attachante (ou au contraire désagréable) et d'en introduire de nouveaux une fois que vos joueurs seront habitués à ceux-ci.

RÉCITS D'ARBRES

Le thème des arbres conscients est souvent présent dans la littérature de type *fantasy*. Voici une liste (évidemment non exhaustive) de romans dans lesquels ils apparaissent. Leur lecture vous permettra peut-être de vous faire une idée plus précise de ce que sont les personnages de Sylvae. Et la plupart sont des livres tout à fait sympathiques que je vous recommande de toute façon.

Le Seigneur des Anneaux, de JRR Tolkien

A-t-on vraiment besoin de le présenter ? Le passage des Ents est l'une des principales sources d'inspiration pour ce jeu de rôle. On y retrouve tout l'esprit des arbres de Sylvae, même si l'apparence des ents est quand même assez éloignée de celle de véritables arbres (ce que sont les personnages de Sylvae).

Le Héros des Rêves, de Brian Lumley

Au milieu d'un livre de *fantasy* fort banal, pour ne pas dire moyen (avis subjectif), on trouve une scène qui trouve naturellement sa place ici, puisqu'elle met en scène un grand-arbre capable de parler, de bouger ses branches et même de... se déplacer. On est donc là encore très proche de l'esprit de Sylvae.

Harry Potter, de JK Rowling

Le saule cogneur n'a évidemment pas inspiré les sages saules rêveurs, mais il est une bonne image de ce que peut être un arbre en colère. Et puis il y a les araignées... Pour les images, voyez les films tirés des romans (et particulièrement la scène du saule cogneur dans le n°2).

Les Chroniques des Crénulaires, de Mathieu Gaborit

Ce livre a pour lui l'imagination débordante de

son auteur, spécialement lorsqu'il s'agit de décrire les saisonins, ces peuples féériques qui habitent son univers. De plus, on y retrouve un arbre, qui joue dans le mystérieux collège du Souffre-Jour un rôle très important.

Le Trône de Fer, de GRR Martin

Pour une vision plus sombre et réaliste de la Forêt... Les barrals, ces antiques arbres objets de croyances datant des premiers âges, sont certes plus calmes que les arbres de Sylvae, mais dégagent tout autant de mystère et de fascination...

Le cycle de Lyonesse, de Jack Vance

Il n'y a pas d'arbres conscients dans cette série de trois romans, mais vous devez la lire, pour deux raisons : la première, c'est que c'est l'un des meilleurs cycles de *fantasy* jamais écrits, et la deuxième, c'est parce que l'humour et le décalage de Vance, en particulier lorsqu'il décrit le peuple fée, ont sans doute beaucoup inspiré les créatures enchantées de Sylvae.

IDÉES D'AVENTURES

Bouc-émissaire

Des chasseurs de sorcières venus de l'Extérieur s'en prennent à des vieux arbres et les brûlent. Ils les accusent d'être des démons, des envoyés d'un dieu maléfique, d'œuvrer pour la destruction de l'humanité. Peu à peu la colère gronde parmi les arbres et les peuples alliés, et l'on parle de mettre un terme à ces bûchers – de façon radicale. En réalité, tout cela est dû à un tragique malentendu. Depuis quelques temps des arbres affiliés à la fée noire se sont rendus responsables de crimes atroces sur la personne d'habitants de l'Extérieur, et il n'a pas fallu longtemps pour que les autorités militaires et religieuses considèrent l'ensemble des arbres comme un danger mortel.

Il est possible de régler le problème en s'attaquant physiquement aux chasseurs de sorcières. Le combat

est largement déséquilibré, et les arbres en viendront facilement à bout (à condition de faire un peu attention aux flammes, quand même) Toutefois, il serait peut-être plus intéressant de faire éclater la vérité, en enquêtant sur les meurtres puis en tentant d'expliquer la situation aux justiciers.

Révolution industrielle

La rumeur se propage dans toute la Forêt : à l'ouest s'est rassemblée une armée d'humains de l'Extérieur, équipés d'étranges machines, qui abattent des arbres et chassent les animaux et les créatures. Il s'agit en fait d'un riche industriel qui a acheté le domaine de la Forêt, et qui compte bien en faire une exploitation minière et forestière intensive. Lui et ses ingénieurs sont très rationnels, et ne croient pas à l'existence d'êtres féériques tels que les elfes ou les arbres conscients. Face à ce qu'ils ne peuvent admettre ou comprendre, ils auront une réaction classique : la violence.

Dans ce scénario de grande ampleur, les arbres auront pour rôle de conduire les créatures de la Forêt à résister à cette menace d'un genre nouveau. Libre à eux de choisir quel moyen employer : la force, l'intimidation ou encore la diplomatie. Il leur faudra également guider le peuple de la Forêt, convaincre les plus réticents ou les plus peureux, et peut-être même forger une alliance aussi temporaire qu'inédite avec la fée noire et ses créatures.

L'ennemi intérieur

Ce scénario confrontera les personnages à leur plus grande peur : la sève noire. Un arbre que connaissent et apprécient les personnages sera en effet victime du terrible poison de la fée noire, qui lui fera peu à peu perdre le contrôle de lui-même. Il deviendra alors un ennemi pour ses anciens amis, et les créatures qu'il a autrefois protégées.

Cette intrigue est avant tout psychologique. Les arbres assisteront à la chute d'un de leurs amis, peut-être de quelqu'un qu'ils ont admiré pour son courage face aux créatures de la fée noire. Ils voudront sûrement le traiter avec respect, mais il ne faut pas oublier le danger que représente un tel individu, au milieu du territoire des personnages. Le mieux serait sans doute d'amener l'arbre à se rendre compte du danger qu'il représente, et qu'il choisisse de mourir plutôt que de trahir les siens. En attendant, il faudra que les arbres protègent les autres créatures des colères incontrôlées de leur ami.

Le solstice d'été

Cette histoire met en scène un énième affrontement

entre les fées et les elfes. Cette fois-ci, ce sont les fées qui ont décidé de se venger de l'affront que leur a fait subir l'actuelle princesse des menteurs, Elvia. Ermésine, une vieille fée à demi-folle, qui passe le plus clair de son temps à imaginer des farces cruelles, s'est mis en tête de perturber le solstice d'été, l'une des deux fêtes elfes les plus importantes. Elle s'est procurée de la poudre explosive auprès de marchands de l'Extérieur, et s'apprête à faire exploser une bombe au beau milieu de la clairière des elfes, pendant la fête.

Evidemment, la première chose que devront faire les arbres à partir du moment où ils découvriront le plan diabolique d'Ermésine, sera de l'empêcher de le mener à exécution. Mais leur tâche ne s'arrête pas là. En effet, après l'échec de l'attentat, les elfes seront furieux (ils n'auront pas totalement tort) et voudront se venger des fées. Les arbres devront donc tenter de ramener les deux peuples à la raison afin de préserver la paix dans la Forêt.

Songe d'une nuit d'été

Lors d'une mauvaise manœuvre, un saule relativement puissant (mais assez maladroit) a libéré un Songe-Nuage noir comme la nuit, qui a rempli le ciel, plongeant aussitôt la Forêt dans les ténèbres les plus totales. Comme l'expliquera le sage Moron, le seul moyen de contrer ce sort nuisible est de libérer un nouveau Songe-Nuage, de puissance équivalente mais annulant l'effet du premier.

Ce scénario est surtout intéressant si votre groupe comporte un arbre versé dans l'art du Songe-Nuage, par exemple un saule. Ce dernier pourra en effet devenir l'hôte du Songe-Nuage destiné à sauver la Forêt, et il accueillera les autres arbres ainsi que l'Enchanteur dans son univers onirique. L'enjeu, certes important, n'est cependant qu'un prétexte afin de bâtir tout un scénario sur un Songe-Nuage. L'Enchanteur aura alors intérêt à prévenir le joueur susceptible de devenir hôte pour qu'il prépare son univers.

LE VOLEUR D'ARBRES

AVANT-PROPOS

Synopsis

Les personnages apprennent qu'on a dérobé les graines de la nouvelle génération d'arbres. Ils devront mener leur enquête, qui les conduira jusqu'à la demeure d'une étrange magicienne, à la lisière de la Forêt. Mais en chemin, ils auront à affronter les araignées de la fée noire, qui convoite elle aussi les précieuses graines.

Au milieu du scénario, un court interlude impliquant un elfe blessé permettra de varier les plaisirs et obligera les arbres à exercer leur responsabilité vis-à-vis des créatures de la Forêt.

Conseils

Ce scénario a été conçu comme une introduction au monde de *Sylvae*, bien qu'il puisse être joué par des joueurs et des personnages plus expérimentés. Si c'est effectivement le premier contact des joueurs avec ce jeu, l'Enchanteur aura tout intérêt à présenter l'univers ainsi que la nature particulière des personnages avant la partie. Pour cela, le mieux est de faire lire aux joueurs les premiers chapitres du livre de la Forêt.

Si vous désirez mettre en musique votre partie, je vous conseille la musique du groupe *dead can dance*, certains disques de musique celtique (parfaits pour les musiciens elfes) ou encore la BO du film *Requiem for a dream* (pour les Songs-Nuages).

PRINTEMPS

Eveil

Alors que la Forêt commence à renaître autour d'eux, les arbres se réveillent peu à peu de leur long sommeil hivernal.

C'est le moment de décrire le monde de *Sylvae* aux joueurs, à travers les yeux de leurs personnages. Décrivez l'atmosphère particulière de ces lieux, les multiples sensations que perçoivent les arbres à travers leurs racines... Pour ce passage vous pourrez vous inspirer de la nouvelle d'introduction au début du jeu.

Ensuite vous pourrez mettre en scène les créatures pour qui les arbres ont des Sentiments. N'hésitez pas à improviser, à lancer de petites intrigues, le but étant de montrer que la région dans laquelle vivent les personnages est un monde riche de nombreuses et diverses personnalités.

Le vol

Alors que les arbres reprennent peu à peu leurs activités, ils ressentent un appel en provenance d'un jeune hêtre nommé Artas. Ce dernier, une connaissance des personnages, semble en proie à une grande inquiétude et a décidé de les contacter en urgence.

Arrivés sur place, les personnages découvrent un spectacle plutôt inhabituel : au centre d'une étroite clairière gisent les restes épars des ce qui devait être un monolithe ou un quelconque monument de pierre. Le roc a été brisé avec une violence inouïe, découvrant la petite cavité qu'il était sensé abriter.

Artas explique aux personnages qu'en cet endroit étaient conservées les graines des arbres servant à la perpétuation de l'espèce, et qu'il en était le gardien. Mais on a profité de l'hiver pour tromper la vigilance de l'hêtre et s'emparer des graines, probablement à l'aide d'un sort. Il est visiblement très embarrassé par toute l'affaire, et demande aux personnages de l'aider à résoudre ce mystère.

Ce qui s'est passé

Morphée est une magicienne vivant à l'orée de la Forêt. Elle a appris son art de l'enchanteur, avec qui elle a autrefois entretenue une liaison. Elle cherche toujours à approfondir ses connaissances occultes, notamment en ce qui concerne la magie des Songs-Nuages, celle que maîtrise l'enchanteur. Mais elle sait que ce savoir est intimement lié aux arbres qui en sont les gardiens, et elle a donc décidé de dérober des graines afin de mieux pouvoir les étudier. C'est donc elle qui est responsable du vol, qu'elle a pu réaliser grâce à sa magie.

Ce qu'elle ignore à ce moment du scénario, c'est que la fée noire a eu vent de son action et a ourdi un plan à son égard : la maléfique sœur de l'enchanteur souhaite s'emparer des graines et de la magicienne, afin de pouvoir, elle aussi, posséder la magie des Songs-Nuages.

L'elfe blessé (ou : la musique n'adoucit pas les mœurs)

Avant de se lancer dans la quête des graines perdues, les arbres vont devoir faire face à un petit problème au sein de leur région de résidence. En effet, on vient juste de retrouver le corps inanimé de l'elfe Gwenan, prince des flûtistes, échoué sur l'une des rives de la rivière empoisonnée. Il est vivant mais mal en point, et s'il ne bénéficie pas de soins immédiats, il pourrait bien mourir. Un arbre peut le soigner, cela lui prendra quelques jours. Mais Gwenan ne survivra pas jusque-là, il ne lui reste que trois heures à vivre. L'utilisation de points de sève est donc recommandée ; si l'arbre cède à ses émotions et dépense un point de sève rouge, il administrera une trop forte dose d'herbes médicinales à Gwenan, qui vomira un liquide vert durant quelques jours (mais sera guéri du poison).

Suite à cet événement, que Gwenan survive ou trépasse, la tension monte rapidement au sein de la petite communauté elfe du lieu. La bande d'Erain, à laquelle appartenait Gwenan, accuse celle de Caerl d'être responsable de la noyade de Gwenan. En effet, Caerl et Gwenan étaient opposés lors du dernier concours de prince des flûtistes, et l'on soupçonne maintenant Caerl d'avoir voulu se venger en assassinant son rival. Evidemment, ce dernier nie tout en bloc, et les injures et les menaces commencent à pleuvoir entre les deux bandes rivales.

Le conflit va rapidement dégénérer (les elfes sont enfantins mais pas pacifistes) en bataille rangée. Caerl et Erain se donnent rendez-vous dans une clairière dégagée, à l'aube. Là, les deux bandes au grand complet se font face, armes et instruments à la main. Après un duel musical où les musiciens des deux bandes tentent d'imposer leur hymne, les elfes se jettent finalement les uns sur les autres (mais la musique ne s'arrête pas, au contraire). Les arbres peuvent tenter d'empêcher ce qui s'annonce comme une stupide boucherie, en attrapant les elfes dans leur branche et en les maintenant au-dessus du sol le temps que leurs esprits se calment.

Pour trouver une issue à long terme au conflit, le mieux est encore de faire la lumière sur cette histoire en allant interroger le principal intéressé, Gwenan (s'il est toujours en vie). Ce dernier est bien plus calme que ses camarades et avouera avoir simplement chuté dans la rivière empoisonnée, poussé uniquement par sa propre inattention... Muni de ce témoignage, les arbres pourront rendre un jugement qui ramènera la paix entre les elfes... jusqu'à une prochaine fois.

Si Gwenan n'est plus, les choses seront sensiblement

plus complexes. Les arbres devront tout de même rendre un jugement, et pour découvrir la vérité il leur faudra peut-être faire appel à la mémoire de la Forêt, ou encore à la magie des Songes-Nuages...

ETÉ

L'enquête

L'histoire des elfes retarde les personnages qui ne peuvent reprendre leur enquête qu'à l'été. Un peu de réflexion leur permettra de tirer quelques conclusions intéressantes, qui pourront même être suggérées par d'autres personnages en cas de panne d'inspiration (ne faites pas le travail à la place des joueurs, mais récompensez leurs initiatives).

Tout d'abord, et Artas pourra le confirmer, il aurait été impossible, même à un arbre, de briser le rocher en un temps si bref, et sans se faire remarquer. L'utilisation de magie est donc probable. Ensuite, même si elle possède un mobile évident, la fée noire a peu de chance d'être responsable de ce crime ; un arbre corrompu aurait difficilement pu s'avancer aussi loin sans être repéré, et elle ne connaît pas la magie des Songes-Nuages.

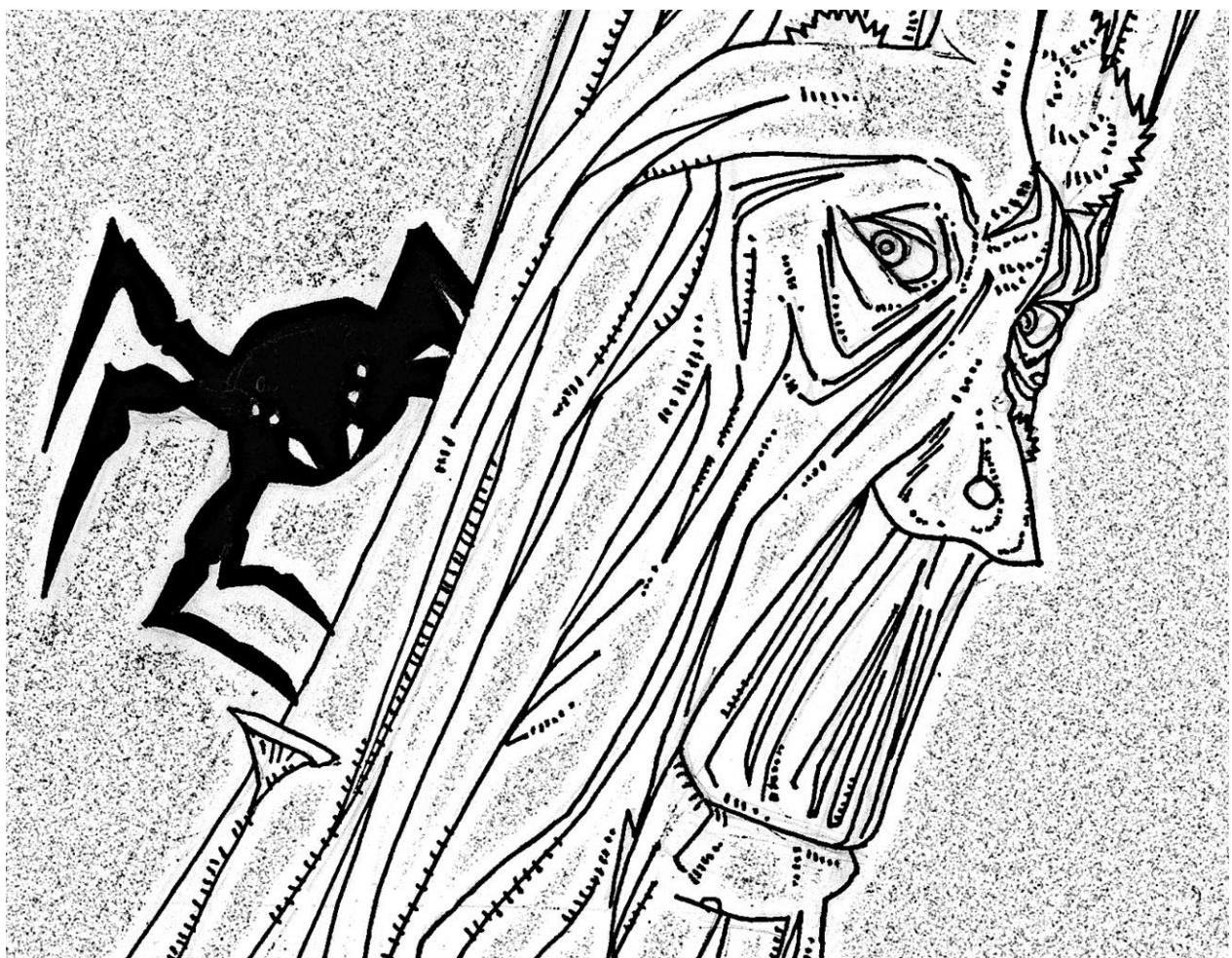
L'enchanteur

Au bout d'un moment, les personnages devraient avoir l'idée d'aller consulter l'enchanteur. En effet, à part les arbres eux-mêmes, il est le seul à maîtriser la magie des Songes-Nuages. Et si la fée noire est effectivement impliquée, il sera à même de les renseigner efficacement.

Si les arbres ont réussi à prouver qu'un Songe-Nuage a été utilisé lors du vol, l'enchanteur leur parlera de Morphée (dans le cas contraire, il les renverra à leur enquête). Il ne leur racontera pas toute son histoire, mais se bornera à dire qu'une magicienne du nom de Morphée, habitant à l'orée de la Forêt, pratique la magie des Songes-Nuages et pourrait être responsable de cet acte. Il leur fera également promettre de la ramener vivante et sans heurts pour qu'elle soit jugée par lui ou l'Ancien.

Le voyage

Les arbres doivent donc faire route vers le manoir de Morphée, éventuellement accompagnés d'Artas. Le voyage en lui-même durera quelques semaines. Il est possible d'aller plus vite, chaque arbre devant alors dépenser un ou plusieurs points de sève, verte de préférence ; il est peu vraisemblable que les personnages soient suffisamment hors d'eux pour pouvoir utiliser des



points de sève rouge.

Au passage, n'hésitez pas à décrire les décors traversés, et profitez-en pour présenter quelques-uns des lieux ou des personnages emblématiques de la Forêt, comme le lac des saules, la vieille route, etc.

L'embuscade

Alors qu'ils traversent un gué sur une petite rivière, les arbres ressentent soudain la présence d'araignées. Elles sont une dizaine (augmentez ce nombre si le groupe de personnages est important, en gardant le ratio d'environ trois araignées par arbre) et surgissent des deux côtés du gué, leur bloquant toute issue.

Gérez cet affrontement en utilisant les règles de combat entre créatures et arbres. Le but n'est pas de tuer les personnages, mais de leur donner un premier aperçu du système de combat, et également de faire apparaître la troisième force de ce scénario, la fée noire et ses sbires.

Si les arbres réussissent à capturer vivante une araignée, elle pourra leur révéler quelques informations : le groupe n'était que l'avant-garde d'une colonne plus importante, commandée par une certaine Zakhna, et qui a pour

mission de retrouver une magicienne. Cela devrait évidemment inciter les personnages à la vigilance et à la rapidité...

AUTOMNE

La demeure de la magicienne

Après leur combat contre les araignées, les arbres peuvent reprendre leur route, et arrivent rapidement dans la région la plus reculée de la Forêt, là où les arbres se font rares et espacés. Ils sont à quelques pas de l'Extérieur, probablement plus prêt qu'ils n'aient jamais été, et peuvent observer sa surface vallonnée à travers les branchages. N'hésitez pas à donner un aperçu – visuel et lointain – de votre vision de l'Extérieur lors de cette scène.

Ce bref moment de méditation devant l'inconnu passé, les personnages ne tardent pas à trouver la maison de la magicienne Morphée, un petit chalet forestier en bois et en terre, recouvert d'un toit de chaume, d'où sort un fin filet de fumée blanche à l'odeur apaisante.

L'affrontement

Si les choses s'enveniment, Morphée évitera tout affrontement physique, où elle se sait perdante, et préférera recourir à la magie, aux Songes-Nuages. Elle utilise pour cela un artefact étrange, une sorte de pendentif dans lequel est incrustée une graine d'arbre (que les saules pourront reconnaître comme appartenant à leur espèce) Cet artefact a pour effet de générer un Songe-Nuage dans lequel sont capturés les arbres (ainsi que leurs éventuels alliés) et la magicienne.

Les arbres se retrouvent donc au beau milieu d'un jardin, de nuit, entourés par des dizaines de courtisans masqués et déguisés. Eux aussi sont des courtisans, et portent des costumes ridicules. Assez rapidement ils sont soupçonnés d'être des indésirables (on les croit espions à la solde d'un prince ennemi) et les gardes commencent à les pourchasser dans tout le jardin. S'ils ne veulent pas être jetés hors du palais, et du Songe-Nuage de la même façon (Morphée aura alors réussi son sort et elle sera hors d'atteinte) il leur faudra ruser et jouer le jeu de ce bal costumé aux multiples intrigues. Ils pourront essayer de trouver l'incarnation de Morphée, qui est la duchesse elle-même, une femme magnifique possédant d'étranges pouvoirs magiques, aux dires des autres courtisans.

Pour cette scène comme pour tout ce qui concerne les Songes-Nuages, le maître mot est : improvisation. Entraînez les joueurs dans un tourbillon de quiproquo et d'intrigues dans le plus pur esprit des fastes du carnaval de Venise, ne cherchez pas à entrer dans les détails, mais passez rapidement d'une situation à une autre, en maintenant un rythme endiablé.

Une fois que les personnages seront sortis du Songe-Nuage (par exemple en raisonnant Morphée à l'intérieur de l'univers onirique) la magicienne acceptera finalement de leur remettre les graines, moyennant leur protection (surtout s'ils ont parlé des araignées).

L'araignée

A ce stade du scénario les arbres doivent s'estimer satisfaits ; leur mission est en grande partie remplie. Cependant, même s'ils peuvent avoir oublié les araignées, les araignées, elles, ne les ont sûrement pas oubliés. Et c'est au nombre d'une trentaine (là encore, vous pouvez augmenter ce nombre si les arbres sont nombreux – l'idée étant que cette fois-ci les araignées sont vraiment nombreuses...) qu'elles surgissent soudain, entourant la maison de la magicienne. Leur chef est Zakhna, une araignée particulièrement cruelle et vindicative, qui s'adresse au petit groupe dans une langue des anciens approximative et sifflante, pour leur intimer l'ordre de lui remettre les graines ainsi que la magicienne. Aucune négociation n'est envisageable, Zakhna est prête à se

battre pour ce qu'elle est venue chercher.

Libres aux personnages de décider quelle forme prendra cet affrontement ; soit ils se sentent suffisamment forts pour venir à bouts des araignées à la force de leurs branches, soit ils estiment qu'une confrontation indirecte, par l'intermédiaire d'un Songe-Nuage, serait préférable. Dans ce deuxième cas, l'aide de Morphée pourra s'avérer précieuse, même s'il est plus que recommandé que, cette fois, ce soit un personnage qui prenne le rôle d'hôte, et non l'artefact de la magicienne.

Laissez libres cours à l'imagination de vos joueurs, quelle que soit la solution envisagée. Cette scène se doit d'être épique et riche en sensations fortes pour les joueurs et leurs personnages : c'est la dernière épreuve avant de pouvoir – enfin – goûter aux joies de la victoire.

Epilogue

Morphée est à présent redévable des arbres, et acceptera avec empressement de les accompagner, se sachant menacée par les araignées. Les graines seront toutes remises à Artas qui trouvera une meilleure cachette. A condition d'insister, les arbres pourront conduire Morphée auprès de l'enchanteur. Leur confrontation sera calme et amicale ; l'enchanteur acceptera de l'héberger sous son toit, pour la protéger de la fée noire et la reprendre comme élève. Et c'est là que se termine cette histoire, les arbres devant rejoindre leurs régions d'origine pour leur long sommeil hivernal.

Hiver

Si votre groupe d'arbres comporte un ou plusieurs pins, ces derniers pourront éventuellement agir pendant la saison hivernale. Il y a deux façons de gérer cela : soit vous modifiez légèrement la structure du scénario pour qu'il se termine pendant l'hiver (les araignées attaquent en plein hiver, surprenant les arbres mais pas les pins, les seuls capables de garder les graines), soit vous rajoutez des éléments après l'épilogue. Si vous choisissez la deuxième option, vous pouvez penser à faire intervenir les personnages d'autres intrigues, comme les elfes du début, des Sentiments des personnages, etc. Vous pouvez également utiliser le personnage de Morphée, ses retrouvailles avec l'enchanteur ne se seront peut-être pas bien passées.

Expérience

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

- S'ils ont réussi à mettre fin à la querelle des bandes elfes sans casse : 1 point
- S'ils ont récupéré les graines : 1 point
- S'ils ont sauvé Morphée des mandibules des araignées et l'ont mise en sécurité : 1 point

CARACTÉRISTIQUES DES CRÉATURES

Artas, hêtre confus

Dé d'ancienneté : d4
Racines : 3
Tronc : 2
Branches : 3
Feuillage : 2
Points de sève verte : 3

Morphée, magicienne et voleuse

Vitesse : 2
Faiblesse : 3 (1 avec ses sorts d'attaque)
Fragilité : 3 (1 avec ses talismans protecteurs)
Le pendentif est considéré comme un hôte possédant un score de Feuillage de 4, répondant aux directives de la magicienne (choix des symboles et des rêveries).

Zakhna, chef des araignées

Vitesse : 3
Faiblesse : 2
Fragilité : 4

Les autres araignées

Vitesse : 3
Faiblesse : 3
Fragilité : 4

Gwenan, elfe blessé

Vitesse : 3
Faiblesse : 5
Fragilité : 4

Erain, chef de bande

Vitesse : 3
Faiblesse : 4
Fragilité : 4

Caerl, autre chef de bande

Vitesse : 3
Faiblesse : 3
Fragilité : 4

Autres elfes

Vitesse : 3
Faiblesse : 4
Fragilité : 4

JUS VAE

Branches :

Tronc :

POUVOIRS :



Feuillage :

Nom :

Espèce:

Age :

Dé d'ancienneté :

Total Sève verte :

Utilisés :

Points de Sève noire :

Points de Sève Blanche :

SENTIMENTS

LANGAGES

Racines :