

TU ES UN ARBRE

1 MJ et 3 à 5 joueurs.

TU ES UN ARBRE et lorsque tu es né, on t'a confié la protection d'un des domaines de ce bas monde. Ce n'est pas une tâche facile, car le monde tourne bien lentement et chacune de tes actions semble aggraver la situation. Et puis il y a ceux qui aimeraient bien te réduire en petit tas de bois, sans parler des autres arbres qui veillent sur des domaines antagonistes...

COMMENCE PAR choisir ton espèce (c'est le nom de ton PJ) et le domaine sur lequel tu veilles : les **HUMAINS**, les **ANIMAUX** ou la **NATURE**. Chacun doit être représenté au moins une fois. Vous devez tous veiller sur les autres **ARBRES** de la région. **PUIS**, avec le MJ, dessinez votre cadre de jeu sur une feuille : là où les arbres sont plantés et ce qu'il y a autour d'eux quand la partie commence (il y a forcément des humains, des animaux et des éléments naturels). Vous décidez aussi du niveau technologique et fantastique du cadre.

CHOISIS

ENSUITE l'émissaire de ton domaine (un fermier, une chouette, un cours d'eau...), le seul avec qui tu peux communiquer en dehors des autres arbres. Quand l'émissaire meurt ou est détruit, son descendant ou une entité similaire prend sa place.

ENFIN, choisissez chacun, en l'entourant, l'une des phrases ci-contre et en dernière page : ce sont les capacités de tous vos arbres au début de la partie. Elles prennent souvent beaucoup de temps à être activées. Vous pouvez en inventer d'autres, mais vos arbres ne peuvent jamais se déplacer.

Parler et entendre à distance

Se coucher sur le sol et se relever à volonté

Rendre son tronc dur comme l'acier ou mou comme le sable

Attraper de petites choses avec ses racines ou ses branches
Écrire sur le sol avec ses branches

Changer la couleur de ses feuilles

Faire pousser des fruits à volonté sur soi-même
Utiliser ses racines ou ses branches comme bouclier

Multiplier son nombre de branches

Contrôler les nuages et/ou le vent alentour

Attirer la foudre sans en souffrir

Faire pousser de petites fleurs autour de soi

Émettre des craquements de tronc impressionnants

Perdre des branches sans douleur et les refaire pousser

Étendre ses branches ou ses racines sur plusieurs mètres

Projeter ses feuilles sur des centaines de mètres

Recevoir des visions de zones lointaines

1D10	HUMAINS	ANIMAUX	NATURE
1	Des humains abattent des arbres pour construire leurs maisons !	Une épidémie frappe plusieurs espèces !	Des incendies ravagent les terres voisines !
2	Des humains veulent migrer par manque de ressources !	Une espèce se reproduit beaucoup trop !	Un glissement de terrain menace une forêt !
3	Une communauté se scinde en deux !	Un gros prédateur fait des ravages !	Un été trop chaud assèche les plans d'eau !
4	Des humains pourchassés se cachent près d'un fleuve !	Des humains s'installent sans le savoir au milieu d'un habitat animal !	La route entre deux endroits fréquentés est soudain coupée !
5	Des animaux sont chassés par des humains pour le plaisir !	Des animaux saccagent les terres des fermiers des parages !	Une série d'inondations menace d'engloutir une vallée !
6	Un membre de la communauté se perd en pleine nature !	Une espèce déprime et refuse de sortir de son hibernation !	Un changement dans le terrain fait se rencontrer deux groupes isolés !
7	Une guerre entre deux communautés détruit le terrain entre elles !	Des animaux fermiers se rebellent contre leurs maîtres !	Une catastrophe naturelle décime une espèce ou une communauté !
8	Un humain décide d'aller vivre parmi les animaux !	Un prédateur tue les humains sans pitié !	Un tremblement de terre bouleverse le paysage !
9	Une communauté s'étend et menace l'écosystème des environs !	Une lutte entre deux espèces menace tout un territoire !	Des réserves de nourriture (naturelles ou artificielles) pourrissent anormalement !
10	Une découverte technologique pousse les humains à vouloir épuiser une ressource !	Des rongeurs envahissent une communauté humaine !	De gros nuages installés durablement perturbent la croissance des plantes !

Capacités des arbres (suite) :

Densifier son feuillage jusqu'à le rendre opaque

Créer de petites secousses dans la terre des environs

Faire de la musique avec le vent

Prévoir le futur proche à travers les vibrations du sol

Se défeuille brusquement

Influer de quelques degrés sur la température autour de soi

QUAND TU VEUX INFLUER SUR LE MONDE, dis au MJ ce que tu veux faire : il décrira les effets bénéfiques de ton action. Tu peux inventer une nouvelle capacité pour t'aider s'il est d'accord. Toi ou un autre joueur pouvez prendre ou recevoir un jeton de la réserve commune : ce sont les retombées nocives de ton action, qui en augmentent la portée positive.

POUR GRANDIR, épuisez la réserve de jetons. Au début de la partie, tu es une jeune pousse et ne peux pas faire grand chose pour influencer sur le monde ; mais tu peux grandir et devenir un arbuste, puis un arbre fragile, un arbre robuste et enfin un vieil arbre.

QUAND VOUS GRANDISSEZ, toi et les autres arbres recevez des bonus à attribuer à vos racines, votre tronc, vos branches ou votre feuillage. Celui dont le domaine se porte le mieux au moment de grandir (à l'appréciation du MJ) reçoit un bonus de +2 ; celui qui a reçu le plus de jetons (ça peut être le même) reçoit un bonus de +1. Plusieurs arbres peuvent recevoir les bonus en cas d'égalité.

Vous recevez également de nouvelles capacités : chaque joueur en entoure ou invente une (voir première et dernière page).

QUAND TU ES UN VIEIL ARBRE ET QUE TU GRANDIS ENCORE, la partie se termine, en général par ta mort. Raconte le dernier coup d'œil à ton domaine ! Es-tu satisfait de tes actions ? Aurais-tu préféré ne pas en faire certaines ?

TU ES MJ POUR UNE PARTIE DE TU ES UN ARBRE : ton rôle est de créer des difficultés pour les PJ et de veiller à ce que la protection de chaque domaine soit compliquée et en contradiction avec les autres.

TU COMMANDES la réserve commune de jetons. Quand les arbres grandissent, ils rendent à la réserve commune tous les jetons accumulés et tu ajustes la réserve :

Jeunes pousses	2 x nombre de joueurs
Arbustes	3 x nombre de joueurs
Arbres fragiles	4 x nombre de joueurs
Arbres robustes	3 x nombre de joueurs
Vieux arbres	2 x nombre de joueurs

QUAND LES ARBRES GRANDISSENT, fais passer autant d'années ou de décennies que tu veux. Décris ce qui change et dessine-le sur la carte.

TU COMMANDES AUSSI le temps qui passe : les difficultés mettent toujours des mois ou des années à être surmontées. Fais passer au moins une saison entre chaque scène : les arbres ne vivent pas sur le même rythme que le reste du monde et bien des choses sont trop rapides pour qu'ils aient prise dessus !

QUAND TU DOIS INVENTER UN EFFET POSITIF POUR UNE ACTION, réfère-toi au tableau ci-dessous, où chaque rang correspond aux nombre de jetons mis en jeu. Ajuste-le selon les bonus liés à la croissance des arbres (un +1 signifie que tu décales le résultat d'un rang vers le bas) ou si les arbres s'entraident (ils choisissent alors comment ils se répartissent les jetons).

0	L'action réussit, mais elle prend plus de temps et sa portée est moins grande que prévu.
1	L'action réussit mais elle prend plus de temps que prévu.
2	L'action réussit comme prévu.
3	L'action réussit mieux que prévu.
4	L'action réussit mieux que prévu et a une petite conséquence bénéfique en plus.
5+	L'action réussit de façon spectaculaire, et le joueur choisit en combien de temps elle est effectuée.

LES EFFETS NOCIFS sont décrits par les joueurs qui ont pris ou donné des jetons. Les jetons peuvent être divisés ou regroupés comme ils le souhaitent. C'est toi, MJ, qui a le dernier mot sur l'adéquation des conséquences.

1	Effet mineur : l'arbre se blesse, il dérange un élément voisin...
2	Effet important : il faudra une autre action pour y pallier.
3	Effet majeur : le terrain est modifié, des êtres sont tués...
4	Effet catastrophique : l'arbre se met gravement en danger, les environs sont durablement bouleversés...
5	Effet cataclysmique : plusieurs nouvelles difficultés apparaissent.

QUAND TU DOIS ANNONCER UN OBSTACLE AUX PJ, regarde le tableau page suivante. Suggère toujours (directement ou indirectement) sa source ou une solution pour la surmonter.

IL NE FAUT PAS OUBLIER de jouer les conséquences sur le long terme de toutes les actions, difficultés et conséquences avant d'introduire de nouveaux éléments ! C'est toujours plus intéressant d'explorer à fond ces conséquences que de mettre en jeu de nouvelles difficultés. Dessine les changements sur la carte quand tu l'estimes nécessaire.

INSISTE SUR LES COMMUNICATIONS ET LA CONCURRENCE entre les arbres et avec leurs émissaires ! Rappelle aussi souvent qu'il le faut aux PJ qu'ils n'ont pas à se soucier du désordre des autres domaines que le leur. Tu peux aussi leur indiquer ponctuellement l'état de bien-être de leurs domaines respectifs.