

Une tempête dans les saules

par Xaramis

2ème prix du
9ème concours

Le domaine de Waterhouse est mis sens dessus dessous par le nouveau maître des lieux lorsque son jeune fils disparaît. Les animaux du domaine vont faire en sorte de garder leur petit monde vivant. Une aventure bucolique et un peu mélancolique.

Cette aventure est écrite pour être jouée dans une ambiance inspirée de celle de roman de Kenneth Graham, *Le vent dans les saules* (ou de son adaptation en série de BD de Michel Plessis, aux éditions Delcourt : http://www.bedetheque.com/serie_155.html). Elle met en jeu principalement des animaux anthropomorphes, comme les héros de cette œuvre littéraire (Rat, Taupe, Blaireau, Loutre, etc.). Il s'agit d'un scénario « facile ». Pas de noir complot, pas d'intrigue tortueuse. Juste quelques animaux qui se battent pour garder leur petit monde vivant. Une aventure bucolique et un peu mélancolique.

L'histoire en quelques mots

Le nouveau maître du domaine de Waterhouse, le comte de Winterdark, veut imposer son autorité sur ce petit coin de campagne anglaise qui passait, jusque là, pour un paradis aux yeux des animaux qui y vivent. Or, William, le jeune enfant du comte, disparaît lors d'une promenade dans le parc. Toute la maisonnée est en émoi. Les hommes du comte organisent des battues, abattent des arbres, détruisent les haies, chamboulant toute la paisible vie des alentours.

Les animaux du domaine décident de retrouver l'enfant pour le rendre à son père, avant que ce dernier ne transforme le domaine en enfer.

Acte I - Où le nouveau maître arrive

Le domaine de Waterhouse était un de ces domaines que l'on rencontre dans les belles histoires sur la campagne anglaise riante. Vallons verdoyants, ruisseaux chantants, martres traversant les champs au petit matin.

Depuis la mort du précédent propriétaire, voici déjà quelques printemps, le domaine était tombé à l'abandon, pour le bonheur des animaux qui avaient reconquis ces espaces qui leur étaient parfois interdits.

Mais l'arrivée du nouveau propriétaire change totalement la donne. Le comte de Winterdark est bien décidé à redonner de la valeur à Waterhouse : sa maisonnée entreprend d'éclaircir les sous-bois, de curer les fossés, de faucher les prairies ou en faire des terres cultivées, etc.

Une assemblée des animaux se tient donc, à l'appel de Renard. Celui-ci expose les principaux griefs contre le nouveau maître de Waterhouse. Un débat animé s'en suit, auquel participent les AJ (« animaux-joueurs », quelle que soit leur race animale). L'idée promue par certains est de déclen-

cher une sorte d'expédition punitive : Renard et sa troupe, mais aussi les fouines ou les belettes sont d'avis d'aller razzier le poulailler et le pigeonnier dont le comte est si fier. Laissons les AJ peser d'un côté ou de l'autre du débat.

Quoi qu'il soit décidé ce soir-là, les fortes têtes tentent tout de même leur coup de main le lendemain, au matin.

Le coup de main tourne bien sûr à la catastrophe. Certes, le poulailler et le pigeonnier sont razzés, mais les employés du comte (jardiniers, palefreniers, etc.) défendent le terrain. Des fourches volent, des coups de feu sont tirés. Si les AJ participent au coup de main, il convient de leur faire sentir le danger omniprésent, les grands risques encourus. Mais pas de les meurtrir.

La razzia est suivie de représailles : chasse à courre contre les renards, appâts empoisonnés contre les belettes, etc.

Cela dure quelques jours, jusqu'à ce que le comte se lasse.

Acte II - Où le fils du maître manque à l'appel

Quelques jours plus tard, le bruit se répand dans le domaine comme une traînée de poudre : William, le jeune fils du comte, a disparu pen-

dant une promenade dans les bois. Il a échappé quelques instants à la surveillance de sa nounou et personne ne l'a revu.

Or il apparaît que le comte voit dans cette disparition, une vengeance des animaux du domaine, après l'attaque repoussée du poulailler. Il est à craindre qu'il aille mettre le pays sens dessus dessous pour le retrouver, et se venger sans distinction.

Il faut donc retrouver William rapidement.

Les AJ sont désignés pour mener l'enquête. En effet, ils ont déjà pas mal bourlingué dans le monde des hommes. Aussi sont-ils les plus à même d'intervenir.

Les traces laissées à l'endroit où l'enfant a disparu ne sont pas faciles à interpréter. En effet, bien des humains sont venus piétiner les lieux à la recherche de l'enfant. Les AJ doivent être prudents pour mener leurs investigations, car des humains rôdent encore dans les parages.

En combinant les différents atouts de leur groupe (odorat, vue, intuition, discussions avec d'autres animaux, etc.), les AJ commencent à entrevoir des pistes. Certes, il y a des pistes animales mêlées à celles des humains (et notamment celles de belettes et de blaireaux), mais il y a aussi des traces de chevaux de monte. De petits chevaux, ferrés. Des poneys, peut-être.

Les traces mènent vers le domaine voisin, celui de baron Hornblower.

Pendant ce temps, le comte et ses hommes battent la campagne, dans tous les sens du terme. Ils organisent des battues, abattent des arbres, détruisent les haies. Personne n'est à l'abri de la colère du comte.

Ah, petit détail : pour retrouver le fils du comte, il faudra que nos chers AJ pensent à apprendre de quoi il a l'air, ce garçonnet. A eux de se débrouiller. Des « complicités intérieures » ne sont pas à exclure (évidemment, il

sera difficile de faire ami-ami avec les chiens de la meute de chasse à courre, mais qui sait si un vieux cheval sur le retour, un chat abandonné, etc.).

Cette partie doit être, pour les AJ, un double défi :

- rechercher les traces ;
- éviter les hommes du comte et leurs destructions.

Acte III - Où le fils du maître apparaît... chez le voisin

Les traces des poneys conduisent nos AJ sur le domaine du baron Hornblower. Un domaine qui est plutôt un terrain inconnu pour nos AJ. Bien entendu, d'autres animaux sont présents sur cet autre domaine, mais rien ne dit qu'ils accueilleront les AJ à pattes ouvertes.

La poursuite des pérégrinations (dont les détails sont laissés à l'appréciation du MJ, et doivent mettre en valeur les atouts des différents AJ) va mener les AJ jusque dans les parages du manoir du baron Hornblower.

Ici, tout est bien différent du domaine du comte Winterdark. On entend des rires humains, des rires d'enfants, surtout. Le domaine est légèrement entretenu, et le propriétaire préfère, manifestement, laisser de la liberté aux arbres et aux animaux.

Le domaine est tout spécialement en fête, car le baron Hornblower va fêter le mariage de sa fille Mary-Ann. Il y a là de nombreux invités, parmi lesquels une ribambelle d'enfants. Parmi eux, bien sûr, le jeune William, qui fait du poney avec ses voisins. Ce sont eux qui l'ont fait monter en selle ce matin, alors qu'ils se promenaient, sans penser à mal, sur le domaine de Waterhouse.

Il faut donc que nos AJ se débrouillent pour faire revenir William sur le domaine du comte. Si des complicités

ont été nouées avec un cheval du domaine de Waterhouse, n'est-ce pas le moment de les faire fructifier aussi ?

Epilogue

Il est à espérer que les AJ ramèneront William sur le domaine de son père sans trop tarder. Sinon, ils retrouveront Waterhouse flétri et désolé.

Bien évidemment, le retour au bercail de William, le fils chéri, ne changera pas l'état d'esprit du comte de Winterdark. Une guerre d'usure s'engagera peut-être entre le comte et les animaux. Qui sait quelle en sera l'issue ?

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

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