

La Bazette l'Arbrachat

Les mystères de Fiéfol

TEXTES : John Grümph

LES MYSTÈRES DE FIÉFOL est un contexte en bac-à-sable pour DONJONS & CHATONS. La grande forêt de Fiéfol se trouve à quelques semaines de voyage, à pied, à l'ouest de l'Arbrachat et vos chatons auront toutes sortes d'occasions d'aller la visiter sans doute.

Argument

Une première mise en contexte de l'histoire.

La grande forêt de Fiéfol, dans l'ouest du royaume des chats, est une terre mystérieuse qui attire pourtant de nombreux voyageurs et pèlerins et plus d'un marchand aussi pour ses richesses en bois et en produits forestiers. C'est là que se dresse le mythique palais de Fiéfol dont la réputation n'a rien à envier avec celle de Fiéfrousse. On dit qu'il abriterait des portails capables d'emporter les visiteurs jusqu'à des terres bénies et heureuses. Depuis quelques années, la région de Fiéfrousse est devenue une destination courue pour les nobles de l'Arbrachat, à cause des arènes de gladiature qu'une tigresse venue d'au-delà des mers y a installées. Mais la forêt est dangereuse – un monstre y rôde qui en interdit l'usage, les gens y sont malades, des raids de pillage s'y abattent régulièrement. Nos Chatons découvriront-ils les secrets de Fiéfol ? Sauront-ils en déjouer les pièges et y ramener la paix et la sécurité ? Parviendront-ils à réconcilier de vieux adversaires et à prôner l'unité de tous ?

Distribution générale

Un rappel des principaux figurants de l'histoire.

BARON ALCESTE DE FIÉFOL. Chat du royaume, exilé volontaire de l'Arbrachat, devenu seigneur de Fiéfol et de sa région, qu'il administre et protège du mieux de ses moyens, et maître des secrets du palais de Fiéfol.

CHANDRAKALI. Tigresse venue de l'autre côté des mers, propriétaire et promotrice des combats de gladiature qu'elle organise au Stadium Arena et qui attire des visiteurs de fort loin, y compris de l'Arbrachat.

CHLOÉ, LA DAME DU LAC. Pieuvre géante vivant dans le lac de la Vouivre, intelligente et aimable, qui a construit son palais dans les profondeurs des eaux, où elle collectionne toutes sortes de précieux trésors.

CROSSART DE GRIBEL. Chat mercenaire, à la tête de la petite troupe des mercenaires de la Lune Rouge. Il travaille en grand secret pour le roi Walter, comme force de projection, barbouze en chef et nettoyeur.

MATHURIN. Chat, guérisseur et apothicaire itinérant, mais d'abord un charlatan et un escroc, toujours à la recherche de quelques pièces faciles.

MAURICE. Hérisson, chef du conseil de la guilde des bûcherons, principale organisation de la région de fiéfol, adversaire des autres puissances qui pourraient revendiquer sa position de pouvoir.

Les factions

Une présentation générale des acteurs de la région.

Baron Alceste de Fiéfol

Le Baron Alceste de Fiéfol est le seigneur de Fiéfol et de sa région. On le voit souvent parcourir son domaine pour y relever les travaux à effectuer, s'interposer dans les querelles, arbitrer les disputes et les conflits, apposer son sceau à divers contrats comme témoin, accueillir les pèlerins qui se rendent au palais et les mettre en garde contre les dangers de la forêt profonde. C'est un chat vieillissant, mais encore athlétique et coriace, au caractère bien trempé, qui a le jugement facile.

Alceste était jadis l'un des nobles les plus en vue des hauteurs de l'Arbrachat. Il était toutefois affligé d'incurables défauts : une insultante franchise et une rigidité morale qui ne seyaient guère aux impératifs des lieux. Il fâcha le roi Walter (bien avant que celui-ci ne devint roi par ailleurs) en critiquant les pauvres vers d'un sonnet que ce dernier avait composé et ridiculisa une noble dame dont il était amoureux, mais qui s'était montrée hypocrite et fomenteuse. Il s'exila volontairement de l'Arbrachat, jurant de n'y jamais remettre les pieds et n'y plus avoir commerce avec aucun de ces nobles répugnants.

Ses pas le menèrent au palais de Fiéfol et à sa légende. Trouvant l'endroit vide, il s'y installa donc et en fit sa nouvelle demeure, devenant ainsi pour tous le Seigneur de Fiéfol. C'est là qu'il vit depuis deux ou trois décennies, assumant le rôle autant que le titre de seigneur de la forêt et de ses environs.

S'il peut vivre au palais depuis aussi longtemps, c'est qu'il en a découvert le secret et la maîtrise. Il en tire d'innombrables ressources et informations utiles à sa charge. Malheureusement, les nouvelles de sa bonne fortune et de son installation sont arrivées aux oreilles du roi Walter, toujours rancunier, qui voit d'un très mauvais œil que ce paltoquet misangate puisse régner quelque part sur ce qu'il considère encore comme domaine royal.

Chandrakali l'arénai

Chandrakali est une tigresse originaire de l'autre côté des mers. Elle s'est installée au Stadium Arena il y a quelques années, l'a nettoyé et restauré pour en faire un colisée dédié à la pratique de la gladiature : des querelles de griffes pratiquées en public par des animaux entraînés, sans morts ni blessures graves, seulement du spectacle de qualité, impressionnant et excitant.

Chandrakali est arrivée par bateau sur les côtes du royaume des chats. Elle fuyait alors sa famille et cherchait un refuge sur un nouveau continent. Héritière désignée du royaume d'Aryandarsha, elle échappa de peu à une tentative d'assassinat et un complot de palais organisé par son propre frère, Mohinder, bien décidé à coiffer la couronne lui-même. Elle puisa largement dans le trésor royal et s'enfuit sans demander son reste, poursuivie par les assassins masqués de son frère.

Attirée par les légendes du palais de Fiéfol, elle s'y cassa les dents et n'obtint jamais ce qu'elle désirait : disparaître à l'autre bout du monde. Toutefois, elle découvrit le Stadium Arena et conçut cet étrange projet d'y faire vivre une coutume de son pays : la gladiature et les venationes. Elle rénova les lieux, trouva des animaux volontaires, les forma et organisa ses premiers jeux. Depuis, le Stadium Arena s'est attiré une solide réputation et attire un public venu de fort loin.

Chandrakali fait tout cela non seulement pour le folklore et le spectacle, mais aussi pour s'entourer d'une troupe d'animaux sachant se battre et qui pourront la défendre quand les assassins envoyés par son frère la retrouveront. Elle songe parfois à les employer un jour pour reconquérir son trône, mais c'est un rêve de plus en plus lointain – le pouvoir ne l'attire pas vraiment, mais elle est nostalgique des paysages et des odeurs de son enfance, de la douceur de vivre du palais de son père et des épices qui parfumaient ses plats.

Les mercenaires de la Lune Rouge

Les mercenaires de la Lune Rouge sont une bande d'une dizaine de chats patibulaires, querelleurs, rusés et mauvais, qui proposent leurs services dans toute la région et au-delà. Ils travaillent pour les marchands itinérants qui ont besoin que leurs caravanes soient protégées, ils chassent les créatures dangereuses des abords des communautés et, depuis peu, travaillent parfois au Stadium Arena (bien qu'ils aient du mal à suivre les règles imposées par Shandrakali aux équipes qu'elle emploie).

Les mercenaires sont dirigés par un gros chat nommé Crossart de Gribel. C'est un chat particulièrement mesquin et malveillant, à l'insulte et la moquerie facile et qui manie bien l'épée et la lance. En somme, il est terrifiant, il le sait et il en joue.

Crossart est un agent secret du Roi Walter, employé pour projeter la force de l'Arbrachat à distance de la capitale, afin de rappeler à tout le monde qu'il n'est pas sain d'ignorer les édits royaux. Il traque les opposants au trône, perturbe les affaires commerciales qui ne paient pas leur dû, tient son maître informé des nouvelles lointaines et agit partout où il l'estime utile et nécessaire.

Fort heureusement pour tout le monde, il est entouré d'une bande de bras cassés. S'ils savent certainement se défendre dans les querelles de griffes et de crocs, c'est à peu près là leurs seules capacités utiles. Ils sont bêtes, feignants, attentistes, n'anticipent rien et se contentent d'obéir, plus ou moins, aux ordres de leur chef, sans initiative ni invention.

Chloé, la dame du lac

Chloé est la dame du lac de la Vouivre. C'est une pieuvre géante qui vit là depuis longtemps, aimable et paisible en générale, mais qui n'aime guère les visiteurs importuns (c'est-à-dire ceux qui lui rendent visite sans un petit cadeau et un mot gentil).

Jadis, Chloé descendait et remontait chaque année la rivière jusqu'à la mer, afin d'y aller passer un temps en famille, commercer dans les environs de Tourne-Bouchon, récolter quelques nouveaux trésors dans les cales des bateaux coulés par les tempêtes. La route lui est désormais interdite depuis que la rivière est polluée. Non qu'elle souffre particulièrement du confinement (pour le moment), mais elle s'ennuie des siens et des vastes espaces maritimes.

Elle construit un grand palais dans les profondeurs du lac et cherche continuellement de nouveaux matériaux précieux ou utiles – y compris du bois imputrescible ou des pierres et décorations provenant de ruines abandonnées.

Mathurin le guérisseur

Le chat Mathurin est un guérisseur et un apothicaire itinérant qui parcourt la région pour y vendre fortifiants, liniments, thériacques et potions de sa composition. Il est bien accueilli partout et on loue ses pouvoirs de passe-feu et de magnétiseur, à même de soulager les rhumatismes et les petites maladies bénignes.

En vérité, Mathurin, s'il possède sans doute quelques connaissances dans la pratique des soins et de la pharmacopée, est d'abord un charlatan, qui concocte ses brouets au coin du feu avec quelques herbes sauvages et un peu de sucre pour le goût. Jadis emprisonné dans les geôles de Tourne-Bouchon pour avoir vendu des potions « anti-gueule-de-bois » dans les tavernes de la cité (qui aggravaient le mal plus qu'elles ne le soignaient), il s'en est évadé et s'est enfui pour des pâturages plus verts et plus sûrs.

Il a trouvé dans la région de Fiéfol l'endroit idéal pour ses petites affaires. Les gens sont aisément malades et ont besoin de lui et de ses potions, pour pauvrement efficaces qu'elles soient. Toutefois, à force de voyager à travers toutes les communautés, il a pris conscience qu'une grave épidémie touche la région : trop de malades, des symptômes étranges mais pas de contagion, des enfants, des adultes et des vieillards également touchés, des séquelles handicapantes souvent. Il a beau être un escroc, il n'en est pas moins un chat digne et responsable. Il s'inquiète, réunit des informations et des statistiques, mais n'y comprend rien.

La guilde des bûcherons

La guilde des bûcherons existe depuis l'époque où les premiers animaux se sont installés autour de la forêt de Fiéfol pour en exploiter le bois. C'est une organisation sérieuse, avec de nombreux membres, qui organise le travail, prend en charge les blessés et les accidentés et soutient les anciens de la profession quand ils prennent leur retraite.

C'est aussi une organisation envahissante et autoritaire qui a patiemment assis son pouvoir sur toute la région. Rejoindre le conseil central de la guilde est l'objectif de tous les animaux ambitieux, qui se constituent patiemment une vaste clientèle, ou en héritent de leurs géniteurs ou de leurs mentors. C'est alors l'assurance d'élections bien comprises.

Le chef du conseil de la guilde est le hérisson Maurice. C'est un individu particulièrement affamé de pouvoir, qui jouit de sa position à la tête de la guilde – il tire les ficelles, prend les décisions finales, attire le respect (et les flatteries) de tout le monde. Il est particulièrement adroit à démêler les complots qui visent sa dominance et s'en tire toujours avec une pirouette.

Les membres de la guilde des bûcherons sont les seuls qui ont le droit d'exploiter les richesses de la forêt : le bois des arbres bien entendu, mais aussi le charbon de bois, les herbes médicinales, l'humus, la fourrure des bêtes et ainsi de suite.

Le monstre de la forêt

Le monstre de la forêt ressemble à une énorme araignée, grosse comme une camionnette, couverte de mousse et de lianes épiphytes. Il hante les profondeurs sauvages de la forêt et empêche les bûcherons et les pèlerins d'y pénétrer trop profondément. C'est une légende bien réelle et nombreux sont ceux qui l'ont entendu et aperçu entre les arbres, parfois jusqu'aux abords des communautés.

Le monstre de la forêt n'est pas une créature naturelle, un animal ou même un monstre vivant. C'est un robot forestier énorme, jadis programmé pour couper les arbres malades, entretenir les allées, nettoyer les sous-bois, débarder les grumes et même les débiter en planches ou petit bois. La forêt est donc son domaine d'action et il ne la quitte jamais. Il la protège aussi contre les intrus et tous ceux qui n'ont pas les « autorisations » d'y pénétrer. Toutefois, force est de constater que si les espaces forestiers laissés aux animaux sont sauvages, sombres et souvent difficiles d'accès malgré les essarts et l'exploitation des ressources, le cœur le plus reculé de Fiéfol est un modèle de gestion, de clarté et de confort.

Malheureusement, le monstre de la forêt représente un vrai danger pour la région. Il arrive en effet qu'il sorte de son domaine, sans rime ni raison, pour ravager des lieux, attaquer des voyageurs ou des pèlerins, semer la destruction avant de disparaître aussi vite qu'il est apparu. Aucune force armée n'a jamais rien pu contre lui : la bête ne saigne même pas !

Les lieux

Une présentation des lieux les plus importants de la région.

1. La forêt de Fiéfol

La forêt de Fiéfol s'étend sur une grande surface, à travers collines et coteaux. Elle est parcourue de nombreux ruisseaux qui, presque tous, vont se perdre dans la Vouivre, la grande rivière qui court au sud de ses orées. En vérité, si l'hexagone 1 constitue le cœur ancien de la forêt, là où nul ne va à cause du monstre de la forêt, les bois s'étendent bien au-delà, jusqu'aux rives de la Vouivre à l'ouest et au sud et au-delà des communautés et du Stadium Arena à l'est.

Fiéfol est une forêt sauvage presque partout, que les animaux peinent à domestiquer bien qu'ils l'exploitent avec adresse, vendant les produits qu'ils en tirent jusqu'à l'Arbrachat, Tourne-Bouche ou même la Grosse-Ville au sud. Toutefois, le voyageur égaré qui pourrait échapper à la vigilance du monstre découvrirait un cœur ancien parfaitement jardiné, aux futaies impeccables, aux allées bien tracées, aux sous-bois dégagés et nettoyés.

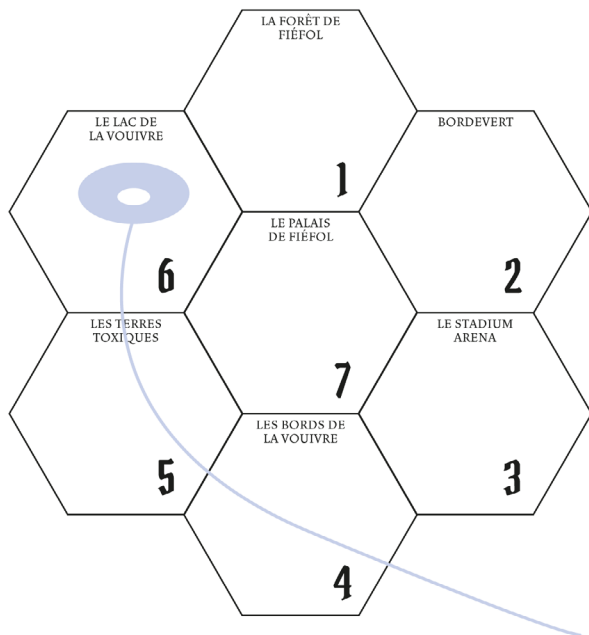
LA GRANDE FORÊT DE FIÉFOL

Trois semaines à l'ouest de l'Arbrachat

2. Le village de Bordevert

Bordevert est la principale communauté de la région. Il existe d'innombrables petits hameaux de bûcherons et de charbonniers, de chasseurs et de trappeurs, mais Bordevert est presque une petite ville – en tout cas un gros bourg, avec son marché, ses artisans, une route qui mène au royaume à l'est, des hostelleries, des bains et toutes les aménités attendues.

Entièrement construit avec le bois de la forêt, Bordevert souffre régulièrement de malchance quand des incendies se déclarent qui en détruisent de larges quartiers. C'est toujours l'occasion de graves pertes matérielles bien sûr, plus rarement de victimes (les animaux réagissent vite et avec un certain instinct de préservation). La communauté subit également des raids imprévisibles des musaraignes qui hantent les plaines au nord. Les saletés se glissent discrètement à travers la forêt et attaquent sans prévenir, vidant les greniers, emportant des marchandises précieuses et pillant les magasins. Rien n'y fait et la guilde des bûcherons n'a pas les moyens d'entretenir une force armée à demeure pour les repousser.



3. Le Stadium Arena

Le Stadium Arena est une ancienne construction de béton et de métal qui a bien survécu aux temps passés – on peut encore y lire son nom sur la façade, en grandes lettres bleues et rouges. Comme son nom l'indique, c'était un palais des sports complet, avec son arène centrale, ses gradins, ses loges, ses couloirs, ses vestiaires, sa zone administrative et ainsi de suite. Chandrakali a réinvesti les lieux, les a nettoyés, a fait réparer ce qui pouvait l'être et a installé ses quartiers dans les loges supérieures. Les gladiateurs vivent dans les vestiaires et les anciennes salles d'entraînement.

Le Stadium Arena ne fait jamais vraiment le plein, bien entendu, mais ses spectacles attirent de plus en plus de monde chaque année – les animaux de Bordevert qui viennent y passer quelques heures en famille ou pour retrouver leurs amis, mais aussi les nobles de l'Arbrachat toujours plus nombreux. Chandrakali envisage même de faire construire une auberge de luxe attenante au stade afin d'encourager des séjours plus longs.

4. Les bords de la Vouivre

Tout au sud de la forêt passe la Vouivre, une large rivière qui provient du lac du même nom bien en amont de là. La Vouivre a toujours été une belle rivière poissonneuse, mais depuis plusieurs mois, ce n'est vraiment plus le cas. Ses eaux sont parfois amères et les oiseaux n'y pêchent plus.

Une importante communauté de lapins de garenne s'est installée sur les bords de la Vouivre il y a quelques années, chassés des plaines du nord par les musaraignes. Elle a prospéré un temps, défrichant quelques champs pour y cultiver céréales et légumes. Mais les temps sont devenus difficiles pour les lapins qui, pourtant, se refusent à s'exiler une fois de plus.

5. Les terres toxiques

À l'est de la forêt, au bord de la Vouivre, se dressent les ruines d'une ancienne usine chimique : un lieu que les animaux évitent et ne fréquentent jamais. Même les bêtes sauvages s'en tiennent à l'écart. Ses hauts murs de béton lépreux, ses tuyauteries qui résonnent encore de mille bruits sinistres, les odeurs méphitiques qui s'en dégagent, ne font rien à pour rassurer l'éventuel visiteur.

Pire, l'endroit est un véritable danger pour toute la région. La corrosion a eu raison des cuves et des tuyaux, les pluies en lessivent les produits toxiques qui sont rejetés dans la rivière et dans quelques cours d'eau souterrain qui alimentent les nappes phréatiques jusque sous Bordevert. Les animaux sont malades de cette pollution discrète et silencieuse, sans en comprendre ni les causes ni l'origine.

6. Le lac de la Vouivre

Le lac de la Vouivre est une très vaste étendue d'eau, très profonde, dotée d'une grande île en son milieu. Il est alimenté par une source sous-marine et par les nombreux ruisseaux qui traversent la forêt. C'est le domaine de Chloé depuis longtemps, mais personne n'y a jamais vu de véritables vouivres. Les rives orientales du lac baignent Fiéfol, mais à l'ouest commencent de grandes plaines sauvages.

Au centre du lac, l'île reste un territoire mystérieux, inexploré, qui intrigue Chloé mais qu'elle ne peut visiter elle-même. On y trouve les ruines d'anciens palais luxueux, les vestiges de grands jardins arborés, mais tout a été envahi par une végétation sauvage et dangereuse, avec son lot de plantes carnivores, de lianes suce-sang et d'herbes-rasoirs qui se nourrissent du sang qu'elles font couler, sans compter de nombreux champignons à demi-conscients qui capturent les oiseaux et les petits animaux grâce à des nuages de spores paralysantes. En somme, un environnement inhospitalier qui garde pourtant quelques trésors des anciens temps.

7. Le palais de Fiéfol

Au centre de la grande forêt se dresse le palais de Fiéfol, objet de nombreuses légendes, d'un culte mystérieux et d'un pèlerinage soutenu. Le palais de Fiéfol, où loge Alceste, est un long bâtiment de pierre, avec un corps central et des ailes. Sur l'arrière, d'immenses verrières délimitent un espace protégé des intempéries. En somme, et pour ne rien cacher à nos lecteurs, c'est une copie de la gare d'Orsay dans toute sa majesté.

Les légendes racontent que celui qui vient ici y trouvera peut-être un chemin vers le pays de ses rêves, des portes permettant de voyager au loin et d'y trouver la sérénité et le bonheur. Il est certain que de tous les pèlerins qui arrivent ici, il en est qui disparaissent dans le bâtiment, tandis que la plupart des autres repartent sans avoir rien trouvé. De toute manière, le palais de Fiéfol semble absolument vacant : des salles nombreuses, aux murs parfaitement peints en blanc, sans trace de décrépitude, mais vides de mobilier ou d'aménagements.

En vérité, et c'est le secret qu'a découvert Alceste et qu'il a appris à maîtriser, Fiéfol est effectivement un lieu magique (comme Fiéfrousse, en somme, si tu n'avais pas encore fait le rapprochement des noms). Là, dans les interstices du temps et de l'espace, le visiteur qui s'éveille à la magie trouvera l'ensemble de toutes les œuvres d'art jamais produites par les grands tout-nus à travers les âges : sculpture, peinture, gravure, épigraphie, bandes dessinées, livres, films de cinéma et séries, danse, musique et tout ce à quoi on ne pense pas forcément. Tout est disponible et c'est bien le seul voyage que propose Fiéfol à ses visiteurs. Ceux qui disparaissent dans le palais se sont seulement perdus à jamais dans la contemplation et la découverte de cette somme – de quoi occuper plusieurs vies, sans fatigue ni désirs insatisfaits. Les autres, sans doute moins sensibles à l'appel ne trouvent que des salles vides et des murs blancs.

Alceste, sans doute grâce à sa grande volonté, transite à volonté entre le Fiéfol vide et le Fiéfol museum. Il pourrait même y guider certains visiteurs ou en aider d'autres à sortir s'ils le désiraient – mais la situation ne s'est jamais présentée jusqu'à présent.

Mise en jeu

La manière de mettre en jeu et d'animer tout le matériel présenté jusqu'ici (prends tes notes en bas de page !)

Alceste

Voici les histoires qui concernent Alceste :

♣ Alceste consomme certains champignons de la forêt qui lui permettent, lorsqu'il visite les salles des sculptures de Fiéfol de conserver avec certaines statues. Son interlocuteur préféré est un sphinx de pierre, Kmetosis, qui lui prodigue non seulement d'excellents conseils (et s'est révélé un excellent joueur d'échec) mais encore lui révèle certains augures qui guide les actions du seigneur de Fiéfol. Dernièrement, Kmetosis a prévenu Alceste que sa vie est menacée et qu'un puissant ennemi allait bientôt se révéler – c'est, bien entendu, Crossart de Gribel et ses mercenaires.

♣ Alceste commence seulement à prendre conscience du problème de la pollution qui affecte la région. Il n'a pas encore rencontré Mathurin, bien qu'il en connaisse l'existence. Kmetosis ne lui est d'aucune aide sur le sujet et il a le plus grand mal à obtenir des informations de la part des bûcherons qui ont reçu des ordres, il y a peu, de ne plus lui parler ni s'adresser à lui pour quoi que ce soit. Toutefois, on le voit désormais porter son attention vers l'occident de la forêt et sur la Vouivre.

♣ Dame Célimène, l'ancien amour d'Alceste, vient assister au spectacle du Stadium Arena (qu'elle a fort apprécié) en compagnie de plusieurs de ses amis nobles, tous puissants courtisans du roi Walter. Elle veut visiter le palais de Fiéfol et s'y fait conduire (par Crossart de Gribel, bien déguisé en forestier). Les retrouvailles entre Alceste et Célimène sont quelque peu froides, mais réveillent d'anciennes douleurs et d'anciens désirs. Alceste se demande maintenant s'il ne pourrait pas extirper la corruption de l'Arbrachat en abattant le pouvoir de Walter et de ses nobles.

Chandrakali

Voici les histoires qui concernent Chandrakali :

☛ En fuyant le palais de son père et son lointain pays, Chandrakali ne s'est pas contentée d'emporter un large trésor. Elle a aussi pris la couronne royale – un objet que son frère veut récupérer à n'importe quel prix. C'est la raison essentielle pour laquelle il poursuit sa sœur de sa vengeance et qu'il a dépêché ses assassins à travers le monde. Ces derniers ne sont pas nombreux, mais terriblement dangereux. Heureusement, ils sont souvent repérables – ce ne sont pas vraiment des animaux originaires des biomes locaux.

☛ Chandrakali participe parfois elle-même aux spectacles de la gladiature. C'est une excellente combattante dans les querelles de griffes et elle supervise les entraînements des arénaires. Toutefois, elle a trois problèmes en ce moment : d'une part, elle peine à recruter de nouveaux gladiateurs qui acceptent de suivre ses règles et les derniers candidats sont presque tous des mauvais garçons et des méchantes filles envoyés par Ptolemnos pour bénéficier d'une formation gratuite à la violence ; d'autre part, ses gladiateurs habituels, ceux qui l'accompagnent depuis longtemps, ne sont pas en grande-forme et tombent régulièrement malades ; enfin, elle a de plus en plus de mal à trouver des bêtes sauvages un peu dangereuses pour ses venationes (sangliers sauvages bien énervés, scorpions géants mutants et ainsi de suite).

☛ En tant que nouvelle puissance économique de la grande forêt, Chandrakali a été discrètement approchée par des membres de la guilde des bûcherons qui apprécieraient qu'elle se porte candidate à un poste au conseil, afin d'affaiblir le pouvoir de Maurice. Chandrakali est flattée par la proposition – après tout, elle a été formée pour cela : diriger, organiser, conduire, commander. Elle ne s'attend pas forcément à la contre-campagne que s'apprête à lancer Maurice et qui pourrait bien menacer l'existence même de ses arènes.

Les mercenaires

Voici les histoires qui concernent Crossart et ses mercenaires :

☛ Crossart a découvert la vieille usine chimique près de la Vouivre. Il y a même installé l'un de ses camps opérationnels. Il a compris que la pollution qui touche la région vient de là et il compte bien en profiter pour déstabiliser les pouvoirs en place pour favoriser une éventuelle conquête par Walter. Qui sait s'il ne sera pas le nouveau baron en charge de la forêt. Alchimiste amateur et observant les mutations qui semblent toucher les animaux des environs, il a commencé à bricoler quelques potions, comme ça, pour voir. Ce qu'il a obtenu, c'est effectivement une sorte de potion de super-soldat dont il nourrit ses hommes. Le résultat n'est pas toujours beau à voir (les mercenaires se transforment lentement en mutants dignes du meilleur post-apo), mais on ne peut douter de son efficacité.

☛ Crossart organise l'assassinat de Maurice, en laissant des preuves de la culpabilité d'Alceste. Il espère que les bûcherons s'occuperont eux-mêmes du baron, lui laissant les mains propres et favorisant le renversement des pouvoirs. Il suffira qu'il se présente comme un sauveur providentiel, engagé par Walter pour rétablir l'ordre et qu'il serre quelques boulons ici et là.

☛ Crossart a un problème très personnel à régler et qui n'est pas simple : il est tombé amoureux de Chandrakali. C'est la première fois qu'il ressent ce genre d'émotions et il ne sait pas quoi en faire. La tigresse l'impressionne, le charme, l'envoûte. Il lui reste pourtant à s'en faire remarquer de la meilleure des façons. Mais comment ? Il sent bien que des fleurs ne suffiront pas.

Chloé

Voici les histoires qui concernent Chloé :

☛ Chloé est, bien entendu, très curieuse de savoir ce qui se cache sur l'île au milieu de son lac. Elle a aussi aperçu les ruines des anciens palais et n'aimerait rien tant que de les faire démonter pour les réinstaller sous l'eau. Elle est prête à engager des chatons courageux pour explorer l'île, en dresser un plan et un inventaire et, éventuellement, la préparer pour que des ouvriers viennent y travailler.

☛ Chloé a découvert que l'eau de la source sous-marine est particulièrement appréciable pour ses problèmes de peau et elle passe de longues heures à se baigner à sa résurgence. Elle envisage d'en tirer quelques bénéfices si elle pouvait seulement trouver un moyen de l'embouteiller pour la vendre. Elle a pris contact avec Mathurin et l'affaire est en bonne voie de réalisation.

☛ Chloé attend des petits. Elle sent les œufs se développer en elle, mais il va falloir qu'elle ponde bientôt et pas dans le lac, uniquement dans la mer. Comment faire ? Elle est bloquée ici. À moins d'envisager un transport des œufs dans des tonneaux avant de les relâcher dans l'océan ? Quels soucis supplémentaires ! Qui lui servira de doula !

Mathurin

Voici les histoires qui concernent Mathurin :

☛ Mathurin, tout escroc qu'il soit, n'est pas indifférent aux malheurs des habitants de la région. C'est le problème quand on reste trop longtemps au même endroit : on se fait des relations, des amis, on compatit avec leurs soucis et il devient de plus en plus difficile de leur mentir. Et puis, il a développé une possible amourette avec la veuve d'un bûcheron qui a trois enfants en bas âge. Il ne s'y attendait pas, mais la vie de père de famille commence à l'attirer quelque peu. Il faut seulement qu'il soit prudent, car les membres de la guilde ne lui pardonneront pas un mensonge de trop.

☛ D'ailleurs, Mathurin commence à envisager de prendre sa carte à la guilde, en tant que guérisseur officiel et herboriste. Il aurait ainsi accès à de nouvelles sources d'herbes sauvages pour ses potions, ainsi qu'un revenu plus régulier qui ne dépendrait plus de son habileté à convaincre les gens de ses talents. Et, après tout, il n'est pas si incompetent que cela. Par ailleurs, ça serait peut-être le premier pas pour devenir membre du conseil : il a assez de bagout et de sens politique pour y arriver.

☛ Mathurin a commencé à chercher l'origine de la pollution. Il n'a pas pu approcher de l'ancienne usine chimique, dont il ignore encore l'existence, car il a surpris les mercenaires de la Lune Rouge à l'entraînement, non loin de la Vouivre. Il les a vu consommer les potions de Crossart et se transformer en mutants déformés. Depuis, il surveille ces drôles de lascars, mais plus il en apprend sur eux, plus il a peur. En attendant, il n'a pas osé retourner sur les bords de la Vouivre.

La guilde

Voici les histoires qui concernent Maurice et la guilde des bûcherons :

☛ La guilde veut se débarrasser une bonne fois du monstre de la forêt. Il a encore détruit un camp de charbonniers, heureusement sans faire de victimes, mais en dévastant six mois de production de charbon de bois et quelques beaux fours en cours de production. Il faut engager des mercenaires (par exemple ceux de la Lune Rouge) et les envoyer dans l'ancre de la créature. Toutefois, personne n'accepte le travail pour l'instant, sans informations supplémentaires. À moins que les Chatons n'acceptent d'aller reconnaître le terrain et en ramènent ces précieux savoirs.

☛ Maurice a décidé d'opérer un boycott social de ses concurrents politiques : le baron Alceste et Chandrakali. Les bûcherons et leurs familles (et tous ceux en affaire avec la guilde) feraient mieux de ne plus leur parler et de ne plus les aider. Bien entendu, ça n'est pas aussi simple et, le baron jouissant d'une bonne réputation, c'est peut-être le premier faux pas de Maurice depuis longtemps. Après tout, la prochaine étape, ça serait de ne plus parler à personne qui ne possède sa carte de membre de la guilde des bûcherons. En tout cas, les marchands qui vont et viennent à Bordevert n'hésitent pas à exprimer leurs inquiétudes.

☛ Une puissante armée de musaraignes se rassemble dans le nord de la forêt, sous le commandement d'un nouveau chef particulièrement charismatique et audacieux. Ça sera le raid de pillage le plus important jamais opéré sur la région. Bordevert est la principale cible, mais aussi le Stadium Arena et, pourquoi pas, le palais de Fiéfol. La guilde des bûcherons va être en première ligne contre les musaraignes et elle acceptera toute l'aide qu'elle pourra trouver.

Le monstre

Voici les histoires qui concernent le monstre :

♣ La folie du monstre de la forêt, ses accès de fureur dévastatrice, sont causés par des signaux radios émis depuis la grande tour radio brouillée près de l'Arbrachat. Ce sont seulement des interférences, peut-être en lien avec des effets spatio-temporels de Fiéfrousse. Si seulement quelqu'un pouvait réparer ou déconnecter le récepteur sur le monstre, ou trouver l'origine des signaux et les interrompre. Peut-être avec l'aide des rats du VRI et les techniciens de la Grosse-Ville ?

♣ La pollution de l'ancienne usine s'est propagée jusque dans le nord de la forêt, sur le domaine du monstre. Des myxomycètes mutants se développent sur les arbres et causent des maladies mortelles. Pire, certaines variétés poussent désormais sur le monstre et en dérèglent le fonctionnement. Il y a urgence en la demeure !

♣ Le monstre n'est pas un mauvais cheval. C'est seulement une machine semi-intelligente, programmée pour accomplir certaines tâches de la meilleure des manières. Des chatons audacieux pourraient s'en faire un allié ou un ami. Qui d'autre que le monstre pourrait démanteler la vieille usine chimique et en dépolluer les sols ? Qui d'autre pourrait nettoyer l'île sur le lac pour libérer les palais et aider Chloé à accomplir son rêve immobilier ? Qui d'autre pourrait aider la guilde des bûcherons à lutter contre les incendies et les diriger pour le nettoyage et la gestion de la grande forêt ?

La forêt de Fiéfol

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

✪ Aucun animal ne vit dans cette partie de la forêt, sauf un petit clan de chat-teignes particulièrement farouches et discrets, qui peuvent pratiquer un méchant jeu de cache-cache et de harcèlement avec d'éventuels envahisseurs.

✪ Chaque année, le monstre de la forêt récolte du bois et empile soigneusement grumes et planches, tout en faisant d'immenses tas de branches broyées en petits granulés. Bien entendu, une partie de la production finie par pourrir, mais il en reste vraiment beaucoup...

✪ Les bûcherons racontent qu'ils trouvent parfois du matériel étrange, des bouts de métal, des carcasses d'objets anciens, dans les profondeurs de la forêt sauvage, aux lisières du domaine du monstre, comme si celui-ci rejetait là des débris dont il ne voulait pas chez lui. Il y a parfois quelques beaux trésors.

Bordevert

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

☛ Si Bordevert connaît un marché mensuel de belle taille, rien n'est comparable à la foire annuelle. La communauté est assez riche pour attirer des marchands et des saltimbanques du monde entier. C'est l'occasion pour tout le monde de s'amuser, de danser et de commercer. On recommandera notamment l'excellent vide-greniers qui révèle de beaux trésors anciens.

☛ Un incendie se déclare près d'une scierie, dans un quartier d'habitations rupin. Faut-il sauver les maisons des bourgeois (dont celle de Maurice) ou protéger en priorité la scierie dont la perte serait une catastrophe pour la communauté ?

☛ Des dégradations sont commises par les mauvais garçons et les méchantes filles de Ptolemnos, en sortie goguette après une semaine d'entraînement au Stadium Arena. Avec les milices de la guilde qui traîne, les choses vont mal tourner !

Le Stadium Arena

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

♣ Des nobles de l'Arbrachat se sont mis dans l'idée de descendre dans l'arène pour y faire les marioles et combattre eux-mêmes les gladiateurs. Faut-il les laisser gagner pour s'attirer les bonnes grâces de la noblesse ou les ridiculiser pour qu'ils ne refassent plus jamais ce genre de bêtise ? Chandrakali est très embêtée par le dilemme.

♣ Les cages où étaient enfermés quelques créatures monstrueuses destinées au venationes (les combats contre les bêtes) ont laissé échapper leurs occupants. Dangereux et affamés, ceux-ci se sont répandus dans toutes les directions et menacent les communautés proches. C'est une sale publicité pour le Stadium Arena. Quelqu'un se rendra-t-il compte que les cages ont été sabotées ? Par qui et pourquoi ?

♣ Chandrakali cherche à contacter les rats du VRI pour obtenir un accès à une source électrique. Elle pourrait alors remettre en route tout le système d'éclairage et donc organiser des nocturnes qui attireraient encore plus de monde. Reste à trouver des électriciens compétents chez les rats, à obtenir leur aide et à les payer de leurs efforts...

Les bords de la Vouivre

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

♣ Les bêtes mutantes qui naissent près de la vieille usine chimique s'aventurent de plus en plus profondément sur les terres des lapins de garenne. Ces derniers paniquent et pressent le conseil de prendre des mesures. Faut-il engager des mercenaires ? Passer un contrat avec la guilde des bûcherons ? Former des milices de lapins et les entraîner ? Avec l'aide du Stadium Arena peut-être...

♣ Des forestiers énervés qui considèrent que les champs des lapins dénaturent la forêt entreprennent une campagne de sabotage des cultures et des enclos. Ils déversent, en pleine nuit, de pleins seaux de limaces et de hannetons qu'ils ont été récolter bien loin d'ici. Les lapins, d'abord confus, ont fini par poser des pièges autour des champs. Tout cela va mal finir.

♣ Les lapins sont, bien entendu, de plus en plus nombreux. Leurs terres ne suffisent plus à les nourrir tous. Quelques familles ont décidé de tenter leur chance plus au sud, à la Grosse Ville. Si seulement elles connaissaient des Chatons qui y sont déjà allés, qui en connaissent la route ou même y possèdent quelques contacts...

L'usine

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

☛ Les bêtes mutantes se multiplient aux abords de l'usine. Heureusement, elles ne vivent pas longtemps, mais elles sont de plus en plus impressionnantes, horribles et dangereuses. Même la végétation devient un cauchemar postapocalyptique des plus affreux. Ne manquerait plus que des zombies apparaissent, nourris par les agents toxiques qui s'échappent des cuves.

☛ Cela fait longtemps que l'usine est connue de chiens qui habitent encore plus loin à l'ouest (et qui n'ont aucun lien de parenté avec les Chiens de la Casse). Ceux-ci viennent parfois jusqu'ici pour récolter des barils de produits divers qu'ils utilisent dans leur ville industrielle cauchemardesque installée dans une carrière abandonnée. Ils ne verront pas d'un bon œil que des chats mercenaires se soient installés sur leurs domaines de chasse, non plus qu'on tente de nettoyer l'endroit.

☛ Jamais les produits chimiques jadis stockés dans cette usine n'auraient pu produire les effets qu'ils produisent aujourd'hui. Un peu de pollution sans doute, mais les mutations ? la corruption généralisée ? Certainement pas. La raison de ce désordre, c'est une machine qui est apparue là un jour, par téléportation peut-être, une aberration née de Fiefrousse et d'interférences cosmiques. À moins qu'elle ne serve un but précis ? Qu'elle ait son usage et son utilité, dans la région ou ailleurs, aujourd'hui ou dans mille ans ?

Le lac de la Vouivre

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

♣ Parmi les trésors immergés de Chloé se trouve un ancien distributeur de ticket portant encore le nom de Fiéfol. C'est une relique précieuse, la seule qui permettrait à tout le monde, en échange d'un ticket, non seulement de pénétrer dans le musée imaginaire de Fiéfol, mais d'en sortir à volonté plus tard.

♣ La végétation dangereuse qui occupe la surface de l'île n'est pas là par hasard. En vérité, elle est l'émanation directe d'un esprit qui vit au milieu des ruines et en protège les trésors. C'est une créature spectrale, animée d'une volonté confuse, immobile ou limitée à des déplacements restreints dans les ruines, peut-être cousine de Sélénée. Que faudrait-il faire pour l'apaiser et s'en faire une alliée ? Pourrait-elle devenir amie avec Chloé si elle sortait de son hébétude ?

♣ Des poissons mutants ont fait leur apparition dans le lac. Ils ne sont pas comestibles et surtout, ils sont agressifs et voraces. Non seulement ils dépeuplent le lac de la nourriture de Chloé, mais encore l'ont-ils déjà attaquée à plusieurs reprises !

Le palais de Fiéfol

Trois anecdotes à mettre en jeu (rumeurs, péripéties, histoires...)

☛ Lorsque la lune est absente du ciel et que le temps est dégagé, il arrive que d'étranges images apparaissent dans le ciel au-dessus du palais de Fiéfol, visibles de la région tout entière. C'est un spectacle incroyable que de voir ces gros tout-nus habillés en costumes (ou parfois dévêtus, surtout les dames) qui se projettent loin, loin au-dessus de la terre, tout en couleur, sans jamais bouger, mais tellement fascinants.

☛ Les pèlerins qui voyagent jusqu'à Fiéfol affirment avoir aperçu, dans la forêt, des statues étranges, grotesques, inattendues, qui avaient disparu quelques heures plus tard. D'autres certifient que d'étranges sons, des musiques belles et effroyables à la fois, ont envahi leurs oreilles sur le chemin pour venir jusque-là ou quand ils repartaient. Personne ne s'explique ces phénomènes incroyables.

☛ Des nobles ont décidé de s'installer à proximité du palais et ont dressé un camp de beaux pavillons de toile. Ils y mènent belle vie et grand train, avec l'aide de leurs nombreux serviteurs et visitent le palais chaque jour, ennuyant toujours un peu plus le seigneur des lieux et troublant la sérénité de la forêt.

Table des matières

ARGUMENT	1
DISTRIBUTION GÉNÉRALE	2
LES FACTIONS	2
Baron Alceste de Fiéfol.....	2
Chandrakali l'arénaire	3
Les mercenaires de la Lune Rouge	4
Chloé, la dame du lac	4
Mathurin le guérisseur.....	5
La guilde des bûcherons.....	5
Le monstre de la forêt	6
LES LIEUX	6
1. La forêt de Fiéfol	6
2. Le village de Bordevert.....	7
3. Le Stadium Arena	7
4. Les bords de la Vouivre	8
5. Les terres toxiques	8
6. Le lac de la Vouivre.....	8
7. Le palais de Fiéfol.....	9
MISE EN JEU	10
Alceste	10
Chandrakali	11
Les mercenaires	12
Chloé.....	13
Mathurin	14
La guilde	15
Le monstre.....	16
La forêt de Fiéfol	17
Bordevert.....	18
Le Stadium Arena	19
Les bords de la Vouivre.....	20
L'usine	21
Le lac de la Vouivre.....	22
Le palais de Fiéfol	23