

La Bazette de l'Arbrachatchat

Les rumeurs de la grosse ville

Une aventure pour quelques chatons un peu expérimentés et peut-être des joueuses matures quand même. Tous les dessins animés ne sont pas pour les enfants.

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Bien au sud de l'Arbrachat, le long de la côte, dans une région que les Chatons n'ont sans doute jamais explorée jusqu'à présent, se trouve une zone un peu humide, pas vraiment un marais, ni un delta tout à fait, où se dressait jadis une grande cité des humains. Aujourd'hui, c'est un vaste quartier de la Ville du royaume des rats.

Les Chatons peuvent y arriver au hasard, en empruntant une route vers le sud. À moins qu'ils n'y soient guidés par le VRI (le Vaste Réseau InterRaton). Ils ont aussi pu embarquer à Tourne-Bouchon, à bord d'un cargo qui cabote le long des côtes pour acheter et vendre toutes sortes de choses. Ou encore, ils s'y retrouvent au sortir de Fiéfrousse, sans trop savoir pourquoi.

LES RUMEURS DE LA GROSSE VILLE est un scénario pour **DONJON ET CHATONS** qui se présente sous la forme d'un bac-à-sable : des lieux, des factions, des événements et des péripéties un peu dans le désordre, plein d'éléments que la Conteuse peut restituer aux joueuses en suivant les actions et les décisions de leurs Chatons, sans vraiment prévoir à l'avance ce qui va pouvoir se passer. C'est généralement un exercice plutôt réservé à une Conteuse expérimentée – dans le cas contraire, lance-toi quand même, c'est un défi amusant à relever !

Tu vas commencer par découvrir les trois **FACTIONS PRINCIPALES** à l'œuvre dans la région. Elles ont des secrets, des forces et des faiblesses et toutes sortes d'histoires en cours. Ensuite, il y a une demi-douzaine de **FACTIONS SECONDAIRES**, des groupes et des individus moins importants mais dont la présence et les actions peuvent changer les choses à condition que les Chatons les aident (ou s'opposent à elles). À la fin du scénario, tu pourras enfin visiter les principaux **LIEUX** de la grosse ville – ce ne sont, bien sûr, pas les seuls et tu peux en ajouter autant que tu en as besoin.

À ces lieux sont associés des péripéties, des événements, des informations que tu pourras utiliser pour relancer l'action, surprendre les joueuses ou occuper les Chatons. Lis bien le scénario une fois au moins : ça te permettra de distinguer tous les liens qui peuvent unir ces éléments. Choisis une porte d'entrée qui t'intéresse (une faction ou un lieu par exemple). Ça sera le point de départ pour les Chatons. Ensuite, laisse-les explorer les lieux, rencontrer les gens et choisir ce qui les intéresse et les combats qu'ils veulent mener.

La Grosse Ville

La Grosse Ville est située en bord de mer, le long d'un estuaire marécageux qui entoure une sorte de ria encaissé, entre deux massifs de collines. Jadis, c'était une cité humaine industrielle et il en reste encore de nombreux vestiges pris dans la végétation, les pieds dans la tourbe et l'eau des marais. En voici, rapidement brossés, les lieux principaux :

☛ Au centre de la ville se dresse le Lazaret. C'est une ancienne station de pompier qui est désormais le centre de secours de la Ville, où tous les rats vont se faire soigner. C'est aussi le seul endroit qui possède de l'électricité pour l'éclairage et toutes sortes d'anciennes machines médicales.

☛ L'ancien port de commerce est assez actif, sous le regard des grues rouillées et de vieux bateaux à demi-immergés. De nombreux navires y font escale, en remontant vers Tourne-Bouchon ou en partance vers le sud, et achètent des choses aux rats de la Ville.

☛ Tout au sud du port se trouve un vieux phare. Les rats y maintiennent un grand feu pour guider les bateaux, mais il serait plus pratique de pouvoir le relier au système électrique du Lazaret, puisque tout le matériel est encore là, bien conservé par les rats.

☛ Vers l'intérieur des terres, aux pieds des collines, il y a un lieu que les rats ne visitent jamais – c'est absolument interdit. Il s'agit d'un ancien centre pénitentiaire tout en béton, encore entouré de fils de fer barbelés. D'étranges bruits en viennent parfois et tout le monde en a peur.

☛ Les rats vivent principalement dans l'ancien quartier d'affaire de la vallée. Ce sont des buildings à étages, parfois un peu penchés car ils se sont affaissés dans les marais, avec des placettes, des passages, des passerelles, des parkings et plein d'espace à l'intérieur. Un véritable labyrinthe.

☛ Des castors se sont installés dans un ancien centre commercial plus haut dans la vallée. Tous les étages inférieurs sont inondés – les parkings, les galeries inférieures, les zones techniques – mais il reste encore plein de chose au-dessus de l'eau. Les castors sont les maîtres des lieux.

☛ Tout au nord de la ville, sur un versant des collines, un ancien bunker militaire a trouvé de nouveaux maîtres venu du Royaume des Chats. Les rats ne se sont jamais vraiment intéressés aux lieux et, encore moins aujourd'hui qu'hier, ne s'en approchent.

Le centre commercial

Le bunker



La ria

Le Lazaret

Le vieux port

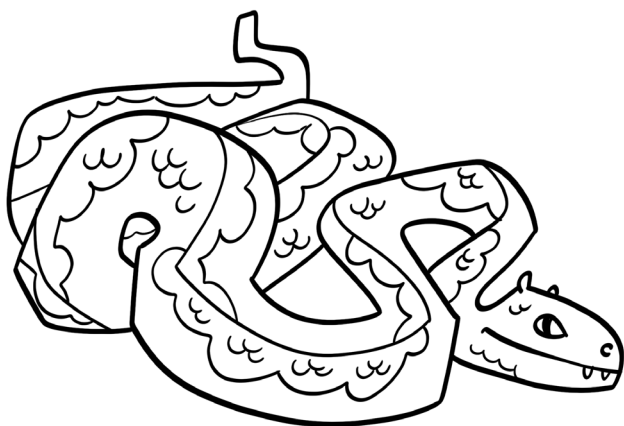
Le quartier d'affaire

Le phare

**Le centre
pénitenciaire**

Les factions principales

Vincenzo, le serpent géant



Vincenzo est un serpent géant. C'est le maître de la Grosse Ville. Il règne par la crainte – non seulement de ses administrés, les rats, mais aussi de tous ceux qui voudraient attaquer et piller son domaine. Seuls les récupérateurs (voir plus bas) semblent pour le moment se moquer de sa puissance. Vincenzo n'est pas un serpent très sympathique. Ses ennemis et les fauteurs de trouble disparaissent rapidement et sans laisser de traces. Il est assez cupide et bon nombre de ses décisions et projets sont motivées par l'appât du gain. Il protège les rats parce que ceux-ci lui paient des loyers et travaillent pour lui. Il protège le port parce qu'il touche une part de toutes les transactions.

Vincenzo est sournois et rusé, mais incroyablement intelligent. Il ne laisse jamais ses émotions lui dicter ses actions. Toutefois, il est le gardien de secrets qui pourraient lui valoir de gros ennuis s'ils venaient à être révélés (cf. le centre pénitentiaire).

♥ Vincenzo est le seul à connaître le secret de la source d'électricité qui alimente le Lazaret. Il a d'ailleurs fait disparaître le rat qui l'a découvert en explorant les profondeurs de la Grosse Ville. Il y a là un ancien générateur nucléaire portable, plein de combustible, et qui fonctionne en mode veilleuse – juste de quoi alimenter le Lazaret. Vincenzo sait qu'avec un tel générateur, il pourrait alimenter toute la région jusqu'à l'Arbrachat et même Tourne-Bouchon. Ce serait une phénoménale source de revenus pour lui. Il lui manque peu de choses : retrouver les anciens réseaux et les remettre en état et surtout comprendre comment actionner le générateur pour le faire tourner à plein régime. Son problème actuel est que les récupérateurs sont bien trop curieux et bien trop actifs à son goût.

■ Vincenzo a appris que des contrebandiers utilisaient son port pour comme base d'opération pour alimenter Tourne-Bouchon en miel de figuier venu du sud. Il ne sait pas encore quels bateaux participent à l'opération, mais il compte bien toucher sa part, avec intérêt, lors des prochaines opérations. Il ignore cependant qu'une équipe d'agents secrets vient d'arriver de Tourne-Bouchon, envoyés par le Baron Ereib pour mettre fin au trafic et arrêter les malfaiteurs (il pourrait s'agir des Chatons s'ils travaillent pour le Baron). Quoi qu'il en soit, le quartier du port risque de devenir dangereux dans les prochains jours.

■ La Grosse Ville a toujours été un carrefour où se croisent les voyageurs venus de l'ouest pour prendre le bateau ou pour les caravanes qui joignent les terres lointaines à l'Arbrachat. Les informations et les rumeurs circulent dans toutes les auberges de la Grosse Ville et Vincenzo emploie un petit réseau d'informateurs chargés d'écouter ce qui se raconte – des fois qu'il serait possible d'en tirer un petit profit. Depuis peu, toutefois, d'étranges histoires courent au sujet d'une prime qui aurait mise sur la tête de Vincenzo par l'un de ses anciens ennemis. Est-ce un canular répandu par les récupérateurs pour occuper l'esprit du serpent ? Ou d'une véritable menace ? En tout cas, quelques dangereux spécialistes semblent prendre la rumeur au sérieux et Vincenzo a déjà échappé à une tentative d'assassinat.

Gaius Raz-les-cales, capitaine de caboteur



Gaius Raz-les-cales est le capitaine de la *Route des étoiles*, un caboteur qui fait la route, le long de la côte, des pays du sud à Tourne-Bouchon et retour. Il achète des cargaisons ici, les revend là avec un petit profit. Il tient son surnom du fait qu'il déteste prendre la mer sans avoir fait le plein de marchandises. Gaius est un régulier de la route, un gros chat ébouriffé droit dans ses bottes et apprécié de tout le monde. Il est souvent consulté pour résoudre les querelles entre capitaines ou juger les marins qui ont commis des méfaits (et qui demandent à l'avoir comme juge). Gaius n'est pas spécialement gentil pour autant et même capable de dureté ou de cruauté quand il s'agit de faire régner la paix ou d'atteindre ses objectifs. Mais il aime son équipage et les gens qui travaillent avec lui. Fidèle en amour et en amitié, ses camarades de mer sont son point faible et il ferait n'importe quoi pour eux.

■ Gaius tente de ne se faire d'ennemis nulle part, mais il ne travaille pour personne d'autre que lui-même, ni pour le Baron Ereib, ni pour Vincenzo. Il accepte toutefois des contrats temporaires : en ce moment, c'est avec le Roi des rats, le conseil secret des rats de la Grosse Ville. Vincenzo a interdit à bon nombres de rats de quitter son domaine : ce sont des techniciens et des ingénieurs, des spécialistes du VRI et des réseaux. Il semble qu'il a des projets pour eux. Il n'a pas hésité à « inviter » des membres de leurs

familles à résider chez lui. Vincenzo a accepté d'exfiltrer ces rats à bord de son bateau, mais il doit d'abord trouver un moyen de les libérer. Il aurait bien besoin d'aide.

■ Jadis, la Grosse Ville était un excellent endroit pour effectuer des réparations sur les bateaux. Dernièrement, les prix ont grimpé et les matériaux sont plus rares. Il semble que les meilleures pièces soient entre les mains des récupérateurs installés dans le bunker (voir plus bas), mais ceux-ci pratiquent des prix impossibles. Vincenzo va avoir besoin d'une nouvelle hélice pour son moteur, mais il n'est pas prêt à dépenser autant d'argent. Pourrait-il s'approvisionner ailleurs ? Trouver quelque-chose qui intéresse les récupérateurs ? Leur dérober l'objet ?

■ Gaius a visité Fieffrousse il y a quelques mois. Là-bas, un gros-tout-nu l'a mis en garde contre un danger imminent – une machine diabolique sur le point de se réveiller et qui libérerait plein de minuscules créatures mortelles dans les eaux du monde ! Des gluons et des quarks, des hadrons et des muons et toutes sortes d'autres monstres dont il n'a pas retenu les noms. Depuis, Gaius fait de fréquents cauchemars et a juré d'empêcher le cataclysme d'arriver. Ses recherches l'ont conduit à penser que la machine de l'apocalypse est quelque part dans la Grosse Ville. Dernièrement, il a entendu des rumeurs à propos d'un ingénieur rat qui aurait trouvé quelque chose de bizarre sous le Lazaret – mais le rat a disparu et il n'a pas d'autres informations.

Les récupérateurs



Maribelle de Saxe-Halteau est une miage de l'académie de miage du Royaume des Chats. Elle a surtout été bannie par Walter il y a des années. Depuis, elle cherche un moyen, n'importe quel moyen, de rentrer en grâce – une fille de la noblesse comme elle, miage de surcroît, ne peut vivre aussi loin des étages supérieurs de l'Arbrachat. Maribelle est devenue une récupératrice. Entourée d'une petite équipe de miages et de gros-bras, elle utilise ses pouvoirs pour déplacer les objets les plus lourds par la pensée, pour détecter les trésors enfouis, pour trier rapidement ce qu'elle pourra revendre à prix d'or et ce qu'elle peut laisser sur place. Au fil des années, elle s'est enrichie

au-delà de ses plus folles espérances – bien plus qu'elle n'aurait pu le faire à la capitale du Royaume. Elle a même mis la main sur quelques trésors qui pourrait bien convaincre Walter de la laisser revenir. Pourtant, bien que toujours poussé par ce même désir de retour, elle remet à plus tard ses projets – après le prochain coup, après les prochaines fouilles !

La Grosse ville n'est que son chantier le plus récent. Avec son équipe, elle s'est installée il y a un an dans de vieux bunkers au-dessus de la vallée. C'est de là qu'elle dirige les opérations quand elle n'est pas sur site elle-même. Maribelle est une puissante magicienne, mais terriblement indécise. Elle manque de confiance en elle et sans son bras droit, le fidèle Miage Picollino (banni en même temps qu'elle), elle serait probablement perdue.



■ C'est décidé, Picollino va faire sa demande ! Il est amoureux de Maribelle depuis l'académie, mais ça n'a jamais été le bon moment pour lui déclarer sa flamme. D'abord, elle était désespérée de son bannissement, puis c'était l'exaltation des premiers chantiers, et maintenant elle est plus riche que jamais (et certainement plus que lui qui a un peu oublié de prendre sa part au fil des ans). C'est décidé, mais il n'a absolument aucune idée de la manière de s'y prendre. Lui faire un cadeau peut-être, mais un truc original, exotique, introuvable dans les fouilles. Picollino traîne donc sur le port depuis quelques semaines, seul, à la recherche de l'objet parfait. Il est certain qu'il s'y est fait

remarquer, que ce soit par des crapules qui vont abuser de lui, ou par les agents de Vincenzo, qui pourrait voir là l'occasion de porter un coup sévère aux récupérateurs.

■ À force de voyager et de croiser toutes sortes de dirigeants, Maribelle en est venue à la conclusion que Walter a des pactes et des contrats avec tous les chefs de bande, tous les roitelets, tous les bourgmestres du Royaume et au-delà. Depuis un moment déjà, elle accumule les preuves de ces collusions. Elle a même quelques éléments à propos des rapports entre Walter et les Chiens de la Casse ! Ici, elle a commencé à poser des questions à propos de Vincenzo et cherche à rencontrer tous les gens qui comptent dans la ville et en-dehors. Bien entendu, le grand serpent n'apprécie pas qu'on lui tourne autour et qu'on s'intéresse à ses petites affaires. Il a tenté de faire peur à Maribelle, mais la miage ne s'en ait pas laissé compter — elle a mis Vincenzo en fuit avec un sort de terreur et, si on peut le dire ainsi, le serpent a dû fuir la queue entre les jambes. Vincenzo est furieux et rumine sa vengeance.

■ Maribelle et Picollino en sont certains, la miage ne ment pas : ils sont sur le point de trouver l'un des trésors les plus fabuleux de leur carrière. Il y a quelque chose d'unique, de puissant, d'inconnu, de terriblement précieux sous la Grosse Ville ! Pour l'instant, ils n'en sont qu'au stade de la triangulation et celle-ci n'est pas facile vu le terrain et les interférences produites par les bâtiments en béton, la rivière et les collines. C'est très compliqué, mais ils réduisent progressivement la zone à fouiller. Ils espèrent bien trouver ce trésor avant la nouvelle année, pour le barboter au nez et à la barbe de Vincenzo (encore une fois, si on peut le dire ainsi). Peut-être que Maribelle se décidera enfin à rentrer à l'Arbrachat, avec un cadeau digne de Walter !

Les factions secondaires

Les castors du Mall



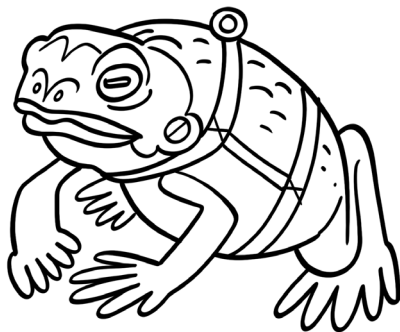
Une petite communauté de castors vit et travaille dans les vestiges de l'immense centre commercial près de la ria. Nul ne sait plus si ses niveaux souterrains ont toujours été inondés, mais les castors ont désormais à leur disposition un monstrueux volume d'eau en comptant tous les parkings, les galeries, les couloirs techniques et ainsi de suite. Au-dessus, la superstructure est toujours intacte, même s'il manque beaucoup de vitres. Les castors ont une sorte d'accord tacite avec Vincenzo : chacun s'ignore avec une bonne volonté manifeste. Les castors fournissent parfois de

la main d'œuvre pour des projets trop importants pour les rats et Vincenzo les protège sans les assommer de taxes.

■ En vérité, les castors attendent leur heure. Jadis, Vincenzo fit disparaître plusieurs de leurs envoyés, venus explorer la région. Bien sûr, il a toujours nié avoir quoi que ce soit à voir avec cette tragédie, mais les castors ne sont pas dupes et les rats ont confirmé leurs soupçons (tant de rats disparaissent par la faute de Vincenzo). Les castors construisent une cage sous-marine géante pour enfermer le serpent dans les profondeurs du mall, là où personne ne pourra jamais venir le chercher. Ils attendent l'occasion d'une visite de Vincenzo pour s'emparer de lui par la force et l'entraîner sous l'eau. Pourtant, il se pourrait que Vincezo dise vrai, pour une fois. Ce sont les loups des collines qui ont capturé les castors et les ont vendus en esclavage à un bateau en partance vers le sud. La preuve ? Les loups ont encore certaines de leurs affaires chez eux.

Vrillard, le crapaud géant

Vrillard est un crapaud géant détestable et à demi-fou, qui vit au long de la ria et s'aventure parfois en ville pour chasser — c'est une bête, un prédateur et pas un animal qui parle et qui pense. Vincenzo le pourchasse depuis longtemps, mais a toujours été incapable de mettre les crocs dessus. Vrillard est dangereux, imprévisible. Il reste, le plus souvent, sur les berges de la ria, la peau desséchée par le sel de l'estuaire, la langue gonflée et les yeux globuleux. On l'aperçoit au loin, assis sur la vase, impassible — et soudain, il n'est plus là.



❧ Vrillard aurait dû partir depuis longtemps. Il meurt doucement de rester dans un environnement aussi néfaste. Il souffre en permanence du sel et de son régime de salicorne, d'insectes, d'oiseaux de mer et, une fois de temps en temps, d'un petit rat infortuné. Vrillard est aussi une bête désespérée. Il était l'animal de compagnie d'un gros-tout-nu. Il porte encore autour du ventre un vieil harnais de cuir et de tissus. Le gros-tout-nu est parti et Vrillard le cherche partout, convaincu qu'il n'est pas loin, mais sans jamais le trouver.



Le Roi des Rats

Le Roi des Rats est le conseil secret des rats de la Grosse Ville. Vincenzo est persuadé qu'il s'agit d'une personne unique et, à chaque fois, qu'il met la main sur l'un de ses membres, il déchanté bien en découvrant qu'il n'est pas le Roi des Rats (ce qui ne l'empêche pas, bien souvent, de le faire disparaître à son tour). Le Roi des Rats administre la Grosse Ville en tant que représentant du VRI et du royaume des rats. L'endroit a trop d'importance pour qu'ils l'abandonnent au prétexte de la présence d'un tyran comme Vincenzo. Un jour, il disparaîtra à son tour et les rats reprendront ce qui leur appartient. En attendant, il suffit de lui payer les impôts qu'il demande et de faire profil bas.

❧ L'une des raisons qui pousse le royaume des rats à conserver une présence ici, c'est l'existence d'un gros-tout-nu dans la région. Il n'a pas été vu depuis très longtemps, mais il en reste encore de nombreuses traces ici et là – son ancienne tanière, des traces de pas dans la vase de la ria et ainsi de suite. Tous les rats espèrent qu'il reviendra bientôt et qu'ils pourront le servir, lui plutôt que Vincenzo.



Les loups des collines

Dans les collines autour de la Grosse Ville vivent deux douzaines de loups. Ce sont des pillards et des brigands qui attaquent sans vergogne les caravanes qui traversent la région. Ils aimeraient bien parfois s'attaquer à la ville elle-même et, pourquoi pas, mettre la patte sur le trésor fabuleux de Vincenzo.

❧ Le chef des loups, un dénommé Courivard, a aperçu Maribelle alors qu'elle parcourait les ruines de la ville à la recherche de sites à fouiller. Il en est tombé fou amoureux et son désir le ronge. Il a tenté une approche

maladroite (ou trop en confiance peut-être), mais s'est heurté au refus de la beauté féline et à une rebuffade assez violente de son bras droit, une sorte de gros chat pourtant bien délicat de mise. Courivard ne compte pas en rester là : éliminer le fâcheux et enlever la chatte sont au programme d'une nuit prochaine, le temps de réunir son clan et de monter un plan.

Les chats du port



Toute une bande de chats vit et travaille sur port et forme une sorte de société fermée. Ce sont de gros chats indolents, calmes, indifférents au temps qui passe. Ils restent sommeiller ici et là plus qu'ils ne travaillent vraiment – et à quoi ? Nul ne le sait vraiment. La plupart sont arrivés ici par hasard, en descendant d'un bateau ou après avoir suivi une caravane. Certains sont de vrais vagabonds qui ont fini par jeter l'ancre sur le port de la Grosse Ville ; d'autres sont des bannis, chassés par Walter il y a des années. Vincenzo ne prête guère attention à eux – trop peu d'argent à se faire sur leur dos.

■ La nonchalance de ces chats est réelle et tout aussi réellement feinte. Sous la direction de Mathilda et de Léon, les chats du port sont en vérité à la tête d'un vaste réseau criminel dont les branches vont des lointains pays du sud jusqu'aux quais de Tourne-Bouchon et aux salons de l'arbrachat. Les chats payent un abonnement au VRI pour voyager rapidement d'un bout à l'autre du monde. Quel meilleur endroit pour s'installer qu'au milieu des réseaux existants – bateaux caravanes et métro souterrain. Mathilda et Léon, exilés par Walter, prêteront peut-être assistance aux Chaton. Ou pas, selon leur niveau de paresse.



Les lieux

Le Lazaret



Le Lazaret de la Grosse Ville occupe les bâtiments d'un ancien centre de secours. Le royaume des rats a investi beaucoup de temps et de ressources à son installation – c'est l'un des rares endroits au monde qui dispose d'une source d'électricité. Des dizaines de machines médicales (ou on le suppose) ont été apportées ici depuis de destinations lointaines et des lignes spéciales du VRI desservent une station juste à côté. Des rats et des animaux viennent de fort loin pour se faire soigner ici par une équipe médicale de première force, sous la direction de la Professeure Minnie McMiny (le Lazaret est aussi un hôpital universitaire, bien entendu).

■ L'un de secrets les mieux gardés de l'Arbrachat est que le Roi Walter visite le Lazaret de la Grosse Ville une ou deux fois par an – le temps d'un bilan, de quelques vaccins et, parfois, d'un vermifuge. Il voyage incognito, bien sûr, et peu de gens, même à la clinique, sont au courant de sa véritable identité. C'est peut-être la preuve qu'attend Maribelle pour lier Vincenzo à Walter. Toutefois, si Vincenzo est bien informé de ces visites, il n'a jamais rien promis à Walter, non plus que sa protection.

Le port

Le port de la Grosse Ville est impressionnant, avec ses quais de béton effrité, ses alignements de vieux containers percés de rouille, ses immenses grues immobiles qui tanguent avec le vent. Tout est blanc et orange – les vieilles peintures à la chaux parfois reprises et les coulures d'oxyde de fer qui teintent toutes les surfaces. L'activité y est presque aussi importante qu'à Tourne-Bouchon, mais avec un *je-ne-sais-quoi* de torpeur et de négligence, comme si personne ne s'y intéressait vraiment. Pourtant des norias de débardeurs, des rats pour beaucoup, mais aussi d'autres animaux plus puissants, comme des gorilles venus du lointain sud et des ours descendus du nord, se bousculent en permanence sur les quais. C'est qu'il s'agit de débarquer les navires ou d'embarquer les marchandises, mais aussi de charger les caravanes qui s'en vont vers l'ouest par la vallée de la Ria.

■ C'est par le port de la Grosse Ville que transitent la plupart des animaux exotiques qu'on croisera par la suite dans le royaume des chats et au-delà – immenses singes aux longs bras ou marsupiaux rayés aux yeux trop grands. On raconte que beaucoup fuient des conditions de vue difficile et même des dangers de mort. Ils viennent jusque-là avec leurs familles, dans l'espoir de se créer une nouvelle vie. Malheureusement, ils tombent vite dans les griffes d'un Vincenzo qui leur fait payer la moindre aide au prix des larmes, avec des crédits qu'ils ne rembourseront peut-être jamais. Beaucoup s'entassent dans les vieux bâtiments délabrés du centre-ville et se battent avec les rats pour obtenir un peu de travail.

Le phare

Tout au sud du port, le phare est soigneusement entretenu par les rats de la Grosse Ville. Toutes les nuits, des brasiers sont allumés derrière les puissantes loupes qui en amplifient la lumière. C'est toute une industrie qui s'emploie ici : les coupeurs de bois, ceux qui le charrient jusque-là, les surveillants de nuit et ceux qui prennent la relève de jour et ainsi de suite. Les bonnes années, le phare tourne à l'huile fine ; les mauvaises à la tourbe fumante. Chez les rats, travailler sur le phare est un emploi de prestige.

☛ C'est aussi là que le Roi des Rats place ceux qu'il veut protéger ou soustraire à l'attention de Vincenzo. C'est aussi un endroit privilégié pour surveiller les allers-et-venus des bateaux et des caravanes, relever les noms des navires. Les rats possèdent de pleines archives, pleines de renseignements utiles, qui remontent maintenant à plusieurs dizaines de décennies. On y trouve les noms des capitaines, ceux des matelots impliqués dans des bagarres et toutes sortes de manifestes commerciaux très instructifs.

Le centre pénitentiaire

Le centre pénitentiaire est un grand bâtiment carré, doté de quatre tours d'angle en forme de bunker et d'un impressionnant kilométrage de fil de fer barbelé. Il n'existe aucune entrée apparente – ou, plutôt, il est impossible aujourd'hui de les emprunter. La vieille prison renferme les deux secrets les plus précieux de Vincenzo ! Tout d'abord, c'est là qu'il fait disparaître ses ennemis, en les enfermant dans les cellules de la prison (quoi ? tu pensais qu'il les mangeait ou quelque chose de pire ? Mais non, Vincenzo n'est pas un monstre, seulement un tyran précautionneux !) Ensuite, plus affreux encore peut-être, la prison abrite un gros-tout-nu, qui vit là depuis des années et des années, enfermé dans l'aile qui lui est réservée. Vincenzo vient tous les jours voir ses prisonniers, pour les nourrir, les soigner, leur apporter des livres ou les emmener à la douche. Il reste parfois parler longuement avec le gros-tout-nu qui en sait des choses sur les réseaux électriques et les générateurs atomiques.

☛ Une grande évasion se prépare ! Les rats ont fini par trouver un moyen de communiquer entre eux et même de bouger d'une cellule à l'autre parfois. Certains d'entre eux sont là depuis tellement longtemps qu'ils ont même fini par apprendre l'existence du gros-tout-nu ! Il reste plein de détails techniques à régler et du matériel à se procurer, mais la prison est grande et elle fut abandonnée avec toutes sortes de matériels ici et là. Les rats travaillent d'arrache-pied quand Vincenzo n'est pas là. Malheureusement, il semble passer de plus en plus de temps dans l'autre aile de la prison. Avec le gros-tout-nu.

Le quartier d'affaire

L'architecture du quartier d'affaire est toute de formes courbes et audacieuses, de dômes, de halles et de bâtiments assez haut pour chatouiller les nuages. C'est là que les rats de la Grosse Ville vivent en majorité. Les étages habités ont été divisés en centaines de petits appartements douillets formant comme autant de voisinages. Ce n'est pas vraiment à la taille des autres animaux de la ville et beaucoup s'y sentent un peu à l'étroit. On y trouve des marchés, des écoles, des théâtres et des cabarets. En-dessous, s'étendent d'immenses surfaces de parking goudronnées que les rats ont transformées en champignonnières. Sur les toits, ils élèvent des poules. Chaque habitant paye un loyer à Vincenzo — alors même que le royaume des rats ne demande jamais quoi que ce soit à quiconque ailleurs dans la Ville.

❝ Le quartier d'affaire abrite, très discrètement, l'un des centres de contrôle et de gestion du VRI. La Grosse Ville est en effet une plaque tournante du réseau interRaton. On y gère la coordination des convois, ainsi que les services de maintenance (même si les réparations ont lieu ailleurs). Des dizaines de rats y travaillent tous les jours et des dizaines assurent leur protection, en détournant l'attention de Vincenzo quand il passe dans le coin. Ce dernier fait mine de ne rien remarquer, mais ça fait longtemps qu'il a percé le secret des rats. Si jamais ceux-ci, ou les autorités du royaume, venaient à lui mettre des bâtons dans les roues, il ferait une descente dans le central et mettrait un terme, au moins temporaire, à toutes les opérations du VRI dans cette partie du monde.

Le centre commercial

Trois étages au-dessus des marais et quatre ou cinq en-dessous, complètement immergés, le centre commercial s'étend sur l'équivalent de trois terrains de football. De loin, il ne paye pas de mine, ses carreaux cassés, les murs teintés du vert des mousses de l'estuaire, son enseigne brisée et seulement retenue par quelques gros câbles noirs. De près, ça pourrait être pire si toutes les passerelles, les escaliers, les échoppes n'étaient pas recouvertes de cabanes en bois tressé, de pergolas, de rabanes, de coupe-vent en roseau et de murs plantés. L'intérieur est *on-ne-peut-plus* cosy et agréable à l'œil. Le centre commercial est le domaine d'un clan de castors assez territoriaux et méfiants qui ne traite que difficilement avec les autres animaux de la région.

❝ Vincenzo a tenté de les prévenir à plusieurs reprises, mais les castors ne l'écoutent pas : le centre commercial est rongé par le sel et la corrosion, son béton s'effrite et, structurellement, c'est une catastrophe en attente. Malheureusement, les fissures et les crevasses les plus inquiétantes sont dissimulées derrière les treilles et les palissades. La prochaine grande tempête venue du large est pour bientôt, avec des vents considérables. Est-ce que le bâtiment supportera un nouvel assaut des éléments ?

Le bunker

Le bunker des récupérateurs se situe dans les collines qui surplombent la Grosse Ville. Les masses de béton qui apparaissent en surface, percées de longues meurtrières, dissimulent un véritable réseau souterrain constitué de larges salles, de casernements étroits et d'interminables couloirs. Depuis qu'ils se sont installés-là, Maribelle et Picollino ont utilisé leur puissante magie pour nettoyer l'endroit, l'assécher et l'aseptiser. Débarrassé des moisissures, le bunker est toujours aussi sombre, mais il est propre et sain. À l'extérieur, c'est tout un champ de matériaux qui attend les visiteurs – chaque chose y est parfaitement classée et organisée : tôles, câbles, fenêtres, machines, briques, tuyaux et ainsi de suite, soigneusement rangés pour en préparer l'envoi chez leurs futurs acquéreurs.

☛ Le bunker était l'un des repaires du gros-tout-nu de la vallée – il faut dire qu'on y a une vue magnifique sur la ria et sur la mer, jusqu'aux petites îles, tout là-bas à l'horizon. Une grande salle abrite encore ses affaires – couvertures, anciens livres, réchaud à alcool et cantine en aluminium, au milieu de boîtes enfermant des centaines de photographies de l'ancien temps des humains. Maribelle a scellé la pièce après l'avoir débarrassée des moisissures. Elle ne veut pas toucher à ces étranges propriétés. Picollino, quant à lui, se pose de nombreuses questions.

VINCENZO, serpent géant // Costaud 5 / Malin 5 / Mignon 3 // Cœur 15 (il est énorme) // Se glisser n'importe où, Rester calme et impassible, Observer et fouiller, Siffler et menacer // un trésor munificent réparti dans de multiples cachettes connues de lui-seul.

GAÏUS RAZ-LES-CALES, capitaine de navire // Costaud 4 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 7 // Bouger son popotin, Diriger un bateau, Lire le ciel et les étoiles // Respirer sous l'eau, Voir au loin, Hardiesse // Un beau poignard, un portulan de la cote de Tourne-Bouchon jusque dans les pays du sud.

MARIBELLE DE SAXE-HALTEAU, miage récupératrice // Costaud 2 / Malin 4 / Mignon 5 // Cœur 6 // Connaître les pays et les peuples, Observer et fouiller, Trouver une information // Tous les sorts connus et quelques autres // Pendentif de l'académie de miage, carte des pays à l'ouest de la mer, bâton de miage.

PICOLLINO, miage récupérateur // Costaud 4 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 7 // Convaincre et baratiner, Feuler et menacer, Lire et écrire, Se déplacer en silence // La plupart des sorts connus // Ceinture solide, porte-outil en cuir équipé, trousse de mécanicien, bâton de miage.

CASTORS DU CENTRE COMMERCIAL // Costaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 6 // Bouger son popotin, Nager comme un castor, Bricoler des trucs et des machins // Outils divers, bonbon à la sève.

VRILLARD, le crapaud géant // Costaud 5 / Malin 1 / Mignon 1 // Cœur 10 // Sauter et bondir, Disparaître d'un coup // Harnais.

LES CONSEILLERS DU ROI DES RATS // Costaud 2 / Malin 5 / Mignon 3 // Cœur 8 // Convaincre et baratiner, Garder un secret, Organiser et gérer // Crayons.

COURIVARD, loup des collines // Costaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 6 // Feuler et menacer, Griffier, Trouver son chemin // Grand coutelas, Fourrure épaisse, Baumes et onguents.

MATHILDA, chatte du port // Costaud 3 / Malin 3 / Mignon 4 // Cœur 6 // Bouger son popotin, Feuler et menacer, Séduire et charmer, Trouver une information // Talisman de cœur, Gosier sans fond // Bijoux et babioles, couteau de pêcheur, fiasque de tord-boyau.

LÉON, chat du port // Costaud 5 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 7 // Griffier // Longue nuit, Passage sans trace // Griffes de débardeur, plante verte.

PROFESSEURE MINNIE McMINY, médecin // Costaud 2 / Malin 5 / Mignon 4 // Cœur 7 // Soigner blessures et maladies, Convaincre et baratiner, S'occuper des bêtes // Stéthoscope, sphygmomanomètre, thermomètre, tournevis.