

La Bazette de l'Arbrachat

Six histoires de voisinage

TEXTES : John Grümph

SIX HISTOIRES DE VOISINAGE est un recueil de courtes aventures pour **DONJONS & CHATONS** qui se déroulent dans le même petit Hameau du Crochu, quelque part dans la campagne du Royaume des Chats. Ce sont des aventures courtes, peu développées, qui offrent à la Conteuse plein d'espace pour créer, inventer et improviser tous les éléments dont elle a besoin (ce qui est aussi une manière de dire que l'auteur a été feignant).

LE CROCHU est vraiment un petit village – deux douzaines de maisons blotties autour d'une placette occupée par un vieux puits, quelques jardins par derrière et une vague piste en terre qui ne voit pas passer grand-monde. C'est là que les Chatons, exilés par le Roi Walter, ont trouvé refuge pour quelques semaines, par l'entremise d'une cousine de la maman de l'un d'entre eux. En vrai, les journées sont longues, on s'ennuie ferme et ça ne fait pas avancer la quête pour trouver un trésor pour Walter. Et puis, les Chatons risquent en permanence de se faire surprendre par les gardes de l'Arbrachat s'ils se montrent trop... Vivement que **LA SAISON DES PLUIES** s'achève et qu'ils puissent reprendre la route.

Cela dit, **LES VOISINS** sont tous très gentils et accueillants. Ils occupent les Chatons avec de menus travaux et quelques petites demandes en échange d'un repas chaud, de succulents gâteaux, de friandises diverses et de longues séances de jeux de plateau et de discussions animées.

Chacun des habitants du hameau est donc le sujet d'une **PETITE AVENTURE** indépendante, à jouer dans l'ordre choisi par la Conteuse, ou en mélangeant tout dans le cadre d'une petite campagne. Peut-être faut-il tous les présenter d'abord, ou pas, selon le temps dont on dispose...

Pépé la Roue

PÉPÉ LA ROUE est un vieux chat tout gris qui a largement dépassé l'âge de la retraite. Toute sa vie, il a fabriqué des brouettes en bois, de la roue à la caisse, et il en a vendu dans tout le royaume. Ses brouettes avaient grande réputation de qualité et de solidité, construites dans les meilleurs bois. Aujourd'hui, il n'en fabrique plus que très occasionnellement, pour des amis ou d'anciens clients qui ne jurent que par lui. Un sien apprenti a repris l'affaire et s'est installé dans un village plus grand et plus prospère.

Pépé la Roue possède une grande cour et un petit jardin par derrière sa maison. C'est là qu'il a entassé, depuis plusieurs décennies, toutes sortes de monceaux de bois, de morceaux de brouettes, de roues inachevées (leur qualité insatisfaisante) et de trucs dont il a même oublié l'existence. Il a demandé aux Chatons de lui prêter la main pour tout ranger, faire des piles propres, mettre au tas à brûler ce qui est inutilisable et ainsi de suite. C'est **DU GROS BOULOT** pour un vieux monsieur comme lui.

En rangeant tout ça, l'un des Chatons butte soudain sur un truc qui sort de terre, le coin d'une grande boîte en métal. La curiosité l'emportant, tout le monde se met à dégager l'objet : c'est effectivement un **CUBE ÉTRANGE**, tout en métal, d'au moins un mètre cinquante de côté ! C'est un objet de l'avant ! En essayant de l'ouvrir, les Chatons déclenchent soudain un mécanisme et une petite lumière se met à clignoter tandis qu'on entend des bruits étranges, des bruissements et des vrombissements à l'intérieur. Que faire de la caisse ? Elle est assez lourde, mais on peut encore la déplacer (en s'aidant d'une ou plusieurs brouettes !)

DEUX ÉVÈNEMENTS vont se dérouler alors, en même temps ou non, selon les choix de la Conteuse et la manière dont agissent les Chatons – le but est de les tenir occuper et de les inquiéter, mais aussi de titiller en permanence leur curiosité et leur intérêt pour l'objet !

■ Le cube se déploie soudain – enfin, le phénomène est assez lent en soi, chaque élément s'ouvrant et se dépliant tranquillement, mais il est certainement très surprenant et un peu inquiétant. Au bout de quelques minutes, le cube s'est transformé en **ROBOT** de deux ou trois mètres de haut, un peu maladroit et hésitant, avec des gyroscopes et des antennes qui apparaissent un peu partout. Il semble chercher quelque chose. Une direction peut-être – la vieille antenne télé ou Fiéfrousse ?

■ Un rugissement mécanique éclate au loin et s'approche à toute vitesse. C'est une grosse voiture conduite par des **CHIENS DE LA CASSE**. L'un d'entre eux transporte un appareil bizarre, avec une antenne parabolique qu'il pointe en permanence dans la direction du robot, même s'il ne l'a pas vu. C'est un appareil de détection des robots ! Et les Chiens de la Casse ont repéré celui-ci et comptent bien mettre la main dessus.

Que vont faire les Chatons ? Aider le robot à fuir et à se cacher ? Embêter les Chiens de la Casse en interférant avec leur mission ? Tenter de casser le détecteur à robots (ou s'en emparer) ? Laisser les Chiens agir à leur guise tant qu'ils n'embêtent pas Pépé la Roue ? Et si, à la fin, une soucoupe volante de Fiéfrousse apparaissait pour embarquer le robot et le transporter au loin, au grand dam de tout le monde ?

Madame Tic-Tac

MADAME TIC-TAC est une chatte de couleur crème, aux grands yeux bleus, qui a déjà un âge certain, mais toujours bon-pied-bon-œil. Elle s'occupe de son grand jardin et y cultive assez de fruits et de légumes pour nourrir tout le hameau d'un bout à l'autre de l'année. Elle a, bien entendu, assez de travail à proposer à tous les Chatons : désherber, transporter des brouettes d'engrais naturels (de la crotte de bousiers !), couper ceci et cela, débiter du bois et ainsi de suite.

Le gros problème de Madame Tic-Tac en cette saison – les pluies sont fréquentes et particulièrement drues – ce sont **LES LIMACES GÉANTES** qui sont apparues, depuis plusieurs nuits, et qui dévorent toutes ses laitues !

L'autre problème de Madame Tic-Tac, c'est la visite surprise de son petit-fils, **CÉLESTIN**. Célestin est l'un des mauvais garçons au service de Ptolemonos. C'est vraiment un sale type – il aime bien sa grand-mère, mais il est surtout là pour la nourriture et lui emprunter un peu d'argent afin de rembourser une dette. D'ailleurs, ses créanciers sont sur ses talons et vont bientôt débarquer au Crochu pour réclamer leur dû.

■ Les Chatons ont **UN DOUBLE PROBLÈME** : il faut aider Madame Tic-Tac à se débarrasser des limaces géantes (c'est urgent), mais ils ne doivent pas se faire remarquer du Célestin – les Chatons l'ont déjà vu causer aux gardes de l'Arbrachat et savent qu'il possède une mauvaise réputation.

■ Seulement, ils ne peuvent pas non plus laisser ses créanciers mettre le zbeul dans le hameau, secouer Madame Tic-Tac pour qu'elle paye les dettes de son petit-fils et ainsi de suite !

Pour **LES LIMACES GÉANTES**, il ne suffit sans doute pas de les ramasser ou de les tuer. Le souci se situe quelque part dans un petit bois tout proche. Là, achève de rouiller la carcasse d'un vieux camion, avec des tonneaux en métal à l'arrière que la corrosion a transformé en merveilles de dentelle. L'un des containers, mieux protégé que les autres sans doute, a fini par percer après tout ce temps et laisse s'écouler un liquide chimique étrange et sirupeux. Les limaces – et toutes sortes de bestioles très diverses – s'en sont nourries et ont acquis une taille tout à faire surprenante. Dans les bois, les créatures géantes sont de plus en plus nombreuses et de plus en plus grandes aussi ; de quoi affoler n'importe qui ! Il va falloir faire quelque chose, mais quoi ?

Célestin doit un paquet d'oseille à plusieurs de ses camarades, **LES MAUVAIS GARÇONS ET LES MÉCHANTES FILLES DE PTOLEMONOS**. Ils sont quatre ou cinq à débarquer dans le hameau, remontés, prêts à tout mettre par terre pour récupérer leurs quelques pièces, guidés **PAR MICHU LA MICHE, UN-PLUS-UN, TAPIOCA et PRINCESSE**, de jeunes chats bien remontés. Les voisins des Chatons ne sont pas prêts à autant de violence et d'agitation ; ils ne pourront jamais les chasser.

Les Chatons vont-ils choisir de se montrer et d'affronter la bande de méchants dans une épique querelle de crocs ? Est-ce que Célestin va se ranger à leurs côtés ? Acceptera-t-il de taire leur présence au Crochu ? Va-t-il enfin changer de vie pour faire plaisir à sa grand-mère ?

Rico et Mongo

RICO ET MONGO sont deux frères, deux chats siamois aussi gros que des maine-coons ! Ils exploitent les ressources d'une ancienne forêt au sud du hameau. Ils sont donc bûcherons, coupant quelques arbres, sciant les chablis et ramassant toutes sortes de plantes sauvages, mais aussi chiffonniers et ferrailleurs : en effet, la forêt a poussé sur les ruines d'une ancienne base militaire et, sous l'humus et les fougères, dorment **D'INNOMBRABLES TRÉSORS**.

Voici deux jours qu'ils ne sont pas revenus de leur travail. La forêt n'est pas si loin qu'ils ne prennent le temps de rentrer chez eux chaque soir pour profiter du confort de leur foyer et de l'amour de leurs compagnes (**FIFI** et **COLINETTE**). Forcément, on demande aux Chatons d'aller jeter un œil, voir s'il ne leur est rien arrivés !

Et, bien entendu, ils ont eu quelques soucis. Il existe de nombreux dangers aux frontières du Royaume des Chats. L'un d'entre eux, ce sont ces pestes de **MUSARAIGNES** ! Contrairement à ce qu'on pense souvent, les musaraignes ne sont pas de paisibles rongeurs, mais de terribles carnassiers, des chasseurs et des pillards. Ce sont des animaux rusés qui vivent en bandes nomades et bien organisées. Les musaraignes lancent de nombreux raids sur le Royaume afin d'en voler les ressources les plus précieuses – le grain et la nourriture bien sûr, mais aussi les outils et, plus encore, les trésors du passé dont elles font collection pour une raison inconnue.

Rico et Mongo ont été capturés par une bande d'une **DIZAINES DE MUSARAIGNES** armées jusqu'au nez (qu'elles ont fort long et pointu). Elles ont envahi la forêt pour s'emparer des trésors amassés par les deux frères. Elles tentent de les obliger à leur révéler la localisation de leur cache, là où ils conservent leurs plus belles pièces.

Bien entendu, il est peu probable que les Chatons soient de taille à affronter directement les musaraignes. Toutefois :

❧ La forêt est grande et pleine de ressources. Et si les Chatons organisaient un plan pour détourner l'attention des musaraignes pendant que certains d'entre eux tentent de libérer les frères ? Ce serait un jeu d'enfant de jouer à **CACHE-CACHE** avec la bande de voleurs.

❧ Rico et Mongo ne travaillent dans la forêt que parce qu'ils en ont obtenu l'autorisation de son principal hôte, **ARTEMISIA**, une araignée géante (grande comme un boeuf) qui vit là et capture des oiseaux pour se nourrir. Elle est intelligente, un peu télépathe et guère tendre avec ceux qui s'invitent sans son autorisation. Les Chatons parviendraient-ils à la séduire qu'ils pourraient la convaincre de les aider à effrayer les musaraignes et à les chasser.

Si les Chatons parviennent à délivrer les deux frères, s'ils arrivent à chasser les musaraignes, s'ils peuvent s'entendre avec Artemisia, non seulement la forêt deviendra un refuge pour eux, mais encore Rico et Mongo les récompenseront chacun d'un objet de leur choix à ajouter dans leur inventaire !

Monsieur Lafleur

MONSIEUR LAFLEUR est le bourgmestre officieux du Crochu – le hameau n’a pas vraiment besoin d’un dirigeant, au vu de sa taille. Toutefois, il en a accepté le rôle et les contraintes qui l’accompagnent : c’est lui qui doit gérer tous les rapports officiels avec l’Arbrachat et le gouvernement de Walter. Il s’assure du paiement des impôts, du respect des lois et, forcément, de l’exil effectif des Chatons bannis par le roi.

Monsieur Lafleur est un gros chat marbré de roux et de noir, avec une tâche blanche sur le menton qui lui donne l’air de porter la barbe. Perpétuellement inquiet, voire carrément angoissé, il n’aime pas les imprévus et l’incertitude et passe son temps à anticiper le pire pour sa communauté.

S’il n’est pas ravi de la présence des Chatons, il n’ose rien dire : la cousine de la maman du Chaton, c’est Madame Lafleur elle-même. Aussi n’a-t-il protesté que pour la forme, sans insister et s’est-il rapidement arrangé pour que le problème disparaisse – en dissimulant la présence des Chatons du mieux qu’il peut.

Mais aucun bienfait ne reste impuni. Des gardes de l’Arbrachat arrivent en ville, menés par **LE SERGENT MAURICE**, un gros lard grossier et goguenard. Sa mission : faire appliquer la nouvelle loi du roi. Walter a en effet décidé que tous les villages et tous les hameaux du royaume devaient ériger une statue de sa majesté, aussi ressemblante que possible, aussi grande que permis et aussi majestueuse qu’on peut l’espérer. De toute manière, des inspecteurs seront plus tard chargés de vérifier la conformité des statues et de punir les communautés qui n’auraient pas fait assez pour la gloire de leur souverain !

❧ Les soldats restent un temps, fouillent le village par acquis de conscience et ennuient considérablement Monsieur Lafleur sur toutes sortes de manquements aux codes compliqués et erratiques édictés par le roi et ses conseillers.

❧ Ils exigent par ailleurs que les travaux sur la statue débutent immédiatement – il faut des dessins, des matériaux, choisir un emplacement et ainsi de suite.

❧ Et, bien entendu, il faut absolument éviter que les Chatons soient découverts durant ce temps.

En vérité, le Sergent Maurice attend surtout le petit pot-de-vin entre amis qui le convaincrat de reprendre sa route aussi vite que possible (un secret que des Chatons curieux pourraient découvrir en espionnant les gardes et en les entendant parler entre eux).

Pour ajouter un peu d’action à cette histoire amusante, les Chatons qui ont peut-être fini par se cacher dans une vieille bergerie à quelques distances du village, assistent à une tragédie. Une nuit sombre, le Sergent Maurice est victime d’un **GRAVE ACCIDENT** alors qu’il se promène autour du village pour s’aérer la tête après avoir un peu trop bu. Il s’aventure près de la bergerie (ce qui peut inquiéter les Chatons) et chute dans un profond fossé dont il ignorait l’existence et qu’il n’a pas vu. Il est blessé à la tête, il y a de l’eau dans le fond du trou, le temps presse pour le sauver. Les Chatons vont-ils se porter à son

secours malgré les risques ? C'est une véritable opération de sauvetage à laquelle ils doivent se livrer — aller chercher des cordes, une échelle peut-être, sortir son lourd corps de là... Vont-ils prévenir les chats du hameau ? Le Cornu est à plusieurs minutes de course dans le noir, en ont-ils le temps ?

Bien entendu, le Sergent Maurice va certainement être surpris par la présence des Chatons. Toutefois, il leur doit la vie. Et puis, ce n'est pas un si mauvais bougre : un de ses neveux a été exilé par le passé et a disparu dans le sud, du côté de la Grosse Ville. Depuis, la sœur du Sergent est perpétuellement triste et sans joie. Finalement, il n'aime pas les lois de Walter plus que de raison. Il cherche juste à faire sa pelote en profitant d'un système qu'il n'a pas inventé.

Vidrou et Molette

VIDROU ET MOLETTE sont deux rats originaires de la grande ville souterraine. Ils vivent au Crochu depuis de quelques temps maintenant, dans l'une des vieilles maisons qu'ils retapent tranquillement. Ils se rendent utiles en réparant toutes sortes d'objets et de machines (pour les habitants des villages voisins).

Si on leur demande la raison de leur présence au Crochu, ils répondent volontiers qu'ils ont **PERDU LA MÉMOIRE**, à moins qu'on ne la leur ai chipée. Ils ne savent plus retourner à la ville, retrouver le **VRI** ou rejoindre le royaume des rats — ils ne sont pas toujours très clairs : est-ce qu'ils en ignorent la route ou est-ce qu'ils n'en ont plus le droit ?

En poussant un peu, il s'avère que la mémoire dont ils parlent est un objet, un boîtier de plastique sombre, grand comme une boîte d'allumettes. Ils sont certains qu'ils l'avaient avec eux quand ils sont arrivés dans la région du Crochu en remontant des profondeurs de la ville, quelque part à la lisière de la grande forêt du sud. Après, ils ne l'avaient plus et ils sont bien embêtés. Alors, certes, ils apprécient beaucoup les gens du hameau et ils sont heureux de vivre ici, mais toute de même, **LEUR ANCIENNE VIE** leur manque un peu.

Les Chatons peuvent aider les deux rats en menant une rapide enquête près de la grande forêt. En interrogeant quelques oiseaux (ceux qui parlent font très attention de ne pas entrer dans la forêt de peur d'être dévorés par l'araignée géante), ils apprennent rapidement la mauvaise réputation qu'a l'un d'entre eux, un corbeau nommé **PHILIBERT**, un voleur de la pire espèce.

♥ C'est effectivement Philibert qui a volé la mémoire de Vidrou et Molette. Philibert n'est pas compliqué à trouver. Il vit près d'un village proche et se rend utile dans toute la région en effectuant des vols de repérage et de relevés topographiques — depuis qu'il possède la mémoire, il est capable de dessiner des plans précis de ce qu'il survole et même de distinguer certaines anomalies sous la surface du sol ! Alors, forcément, pas question de se séparer de la mémoire ! C'est **SON GAGNE-PAIN** désormais !

☛ Pendant qu'il discute avec les Chatons, Philibert a comme une absence et il semble communiquer avec la mémoire. Il finit par dire qu'il ne peut pas rendre la mémoire, mais qu'il est possible de la partager en la **COPIANT**. Il connaît une personne qui serait capable d'une telle prouesse, un miage nommé **ITTÉKRODE**, qui vit en exil quelque part sur les frontières du Royaume des Chats.

ITTÉKRODE ne sera pas facile à trouver. C'est un voyage de quelques jours à travers le royaume, en posant des questions. Ittékröde est un miage de l'académie qui en a été renvoyé quand il a commencé à inventer des sorts qui mêlent magie et technologie des anciens temps – les résultats ont presque toujours été catastrophiques. Il vit sous terre, au pied d'un escalator qui menait jadis vers la ville du royaume des rats. Il accepte d'aider les Chatons à la seule condition que ceux-ci lui fournissent du matériel de l'avant, des plans ou des manuels techniques et ainsi de suite. Heureusement, il est possible d'en demander à Rico et Mongo. Dès qu'il est satisfait, il lance un sortilège compliqué et duplique la mémoire de Vidrou et Molette. Les deux rats vont pouvoir rentrer chez eux, mais ils reviendront rapidement – ils apprécient trop la vie au Crochu pour l'abandonner totalement...

Évariste Graoulard

Le Crochu possède **UN MYSTÈRE** et même, peut-être **UNE MALÉDICTION** (qu'il faudra peut-être mettre en scène ici et là au cours des autres histoires de ce recueil). De temps en temps, la nuit, on entend de terribles rugissements retentir dans la campagne avoisinante. Au matin, on retrouve des champs retournés, des arbres dépouillés de leurs fruits et même, parfois, des structures mises à terre, comme si une terrible tornade avait tracé son chemin dans les environs. Même si rien n'est jamais arrivé aux habitants du hameau, il serait abusé de dire qu'ils dorment sereinement sur leurs deux oreilles quand retentissent les hurlements.

Le coupable de ces évènements nocturnes ? L'un des voisins des Chatons, un paisible et tranquille cochon arrivé il y a quelques années de Tourne-Bouchon. **ÉVARISTE GRAOULARD** exerce le tranquille métier de chaudronnier. Il tape sur des plaques de tôle à longueur de journée pour leur donner des formes incroyables, parfaitement courbes et régulières, sans aucun défaut. Des commandes affluent de tout le royaume à cause de son savoir-faire.

Malheureusement, il est des nuits plus ou moins aléatoires où Graoulard subit des crises d'une terrible maladie magique : **C'EST UN COCHON-GAROU !** Il se transforme en loup qui souffle et tempête, ravage la campagne en renversant ce qu'il peut et se réveille au matin épuisé et crotté.

Plusieurs choses peuvent advenir qui mettent les Chatons sur la piste de cette histoire :

❝ Ils peuvent **BÊTEMENT** décider, une nuit où ils entendent les rugissements et les fracas, d'aller se rendre compte, par eux-mêmes, des événements et de leur cause. Il est certain que la vision d'un loup énorme, dressé sur ses deux pattes arrière, faisant près de trois mètres de haut, devrait les calmer un peu. Toutefois, le monstre ne les attaque pas – il se contente, au pire, de leur souffler dessus et de les envoyer valdinguer à plusieurs pas dans une terrifiante bourrasque.

❝ **UN PETIT MATIN** à l'aube, peut-être en revenant d'une autre aventure ou parce qu'ils se cachent de visiteurs inopportuns, ils peuvent trouver un Évariste Graoulard nu, inconscient, couvert de boue et de griffures, quelque part dans un fossé. De quoi se poser quelques questions auxquelles Évariste aura bien du mal à répondre simplement.

❝ Évariste reçoit une étrange visite : c'est sa sœur, **CLÉMENCE**, qui arrive de Tourne-Bouchon. Bientôt, on entend une dispute éclater entre le frère et la sœur, bien qu'il soit très compliqué d'en comprendre les paroles et le sens (du patois de Tourne-Bouchon ?) Clémence ressort bien vite, en larmes. Quand elle aperçoit les Chatons, elle vient vers eux et leur demande un service : elle leur remet un petit paquet contenant une poudre orangée. C'est **UN MÉDICAMENT** que son frère refuse de prendre, mais qui est absolument nécessaire pour sa bonne santé. Il faut que les Chatons s'arrangent pour qu'il en consomme une cuillère, une fois par semaine, mélangée à des mets ou à des boissons. Si les Chatons s'acquittent de la tâche, vont-ils remarquer que les apparitions du monstre finissent rapidement par s'espacer puis par disparaître ?

En soi, la maladie d'Évariste n'est pas bien grave ni dangereuse, autrement que pour lui-même. Toutefois, que va-t-il se passer si des chasseurs de monstres débarquent au Crochu ? Ou d'anciennes connaissances de Tourne-Bouchon, au courant de la malédiction et qui voudraient en tirer profit ? les Chatons pourraient-ils persuader le cochon de prendre la médication, même si elle lui cause quelques aigreurs d'estomac ? Et que faire quand le paquet sera vide ? Est-ce que ça a à voir avec la nature des Loup-miaous ? Existe-t-il un remède plus définitif ? Quelqu'un saurait-il quelque chose à l'académie de Miagie ou au manoir du Feigneur des Fénèbres ?