

La Bazette de l'Arbrachat

Jour de foire

TEXTES : John Grümph

JOUR DE FOIRE est un scénario ouvert pour **DONJONS ET CHATONS**. Tout ce qui s'y déroule dépend des actions des Chatons et de l'intérêt qu'ils portent à telles ou telles histoires. La Conteuse doit se préparer à interpréter toute une galerie de personnages hauts en couleurs et à placer quelques événements aux moments les plus intéressants pour l'histoire.

Les Chatons sont de passage (ou en séjour) dans le village de **QUATRE-VOIES** – une petite communauté construite de brique et de broc sur une section de voie express qui émerge entre les champs et les bois, au niveau d'un pont et de l'échangeur associé. Les maisons s'empilent de toutes parts, assemblages hétéroclites de charpentes en bois à l'ancienne et de matériaux de récupération colorés pour les murs et les toits. De nombreuses enseignes et pancartes publicitaires de l'avant ont été accrochées un peu partout, donnant un air festif aux lieux, mais un peu inquiétant aussi, avec tous ces visages de gros tout-nus qui fixent les Chatons.

Aujourd'hui, **C'EST JOUR DE FOIRE**. Des marchands venus d'un peu partout sont arrivés dans la nuit pour monter leurs échoppes. On attend de nombreux visiteurs des environs. C'est l'occasion pour les Chatons de trouver un petit boulot pour la journée, de rendre service ou simplement d'effectuer quelques emplettes. Dans tous les cas, ils vont traîner sur le marché toute la journée – à eux de voir s'ils se contenteront de se poser sur un banc pour siroter des sodas trop sucrés ou s'ils interviendront dans les événements du jour.

NOTE : la Conteuse peut aussi découper ce scénario en petites briques qu'elle placera dans ses propres aventures, au long de la route, ici et là, selon ses besoins.

Les étals et les boutiques du marché

Madame Bottine

Sur son étal, **MADAME BOTTINE** vend chaussures, souliers, bottes, chaussons, sabots et sandales. On y trouve du neuf et de la récupération – de belles galoches fabriquées par **MONSIEUR BOTTINE** dans son atelier et des sandales méduses en plastique bleu, des bottillons en cuir fin et de vieilles tennis aux couleurs criardes. Parfois, Madame Bottine vend deux chaussures gauches, mais c'est parce qu'elle n'a pas trouvé les pattes droites. On peut aussi déposer ses chaussures à réparer et les récupérer la semaine suivante. C'est monsieur Bottine qui effectue les réparations.

♥ Madame Bottine est très fière de sa nièce, **ONÉMIE**, qui termine ses études de toiletteuse-esthéticienne à l'Arbrachat et elle en parle tout le temps. Elle ignore qu'Onémie est tombée amoureuse d'un jeune noble de la cour (et c'est réciproque). Mais sa belle-famille s'oppose à cette liaison et a même tenté d'acheter Onémie pour qu'elle quitte la ville. L'ultime solution a été de lui faire peur ; les choses se sont mal passées et Onémie a été blessée. Son amoureux vient de fuir la ville en l'emmenant avec elle, mais des gardes de Walter sont à leurs trousses. Ils vont arriver à Quatre-Voies en plein durant la foire.

♥ Madame Bottine a trouvé **DE VIEILLES LETTRES** roulées en boule dans le fond d'une chaussure d'occasion (pour lui garder sa forme). Elle a été choquée de découvrir une correspondance entre **PTOLEMOS** (cf. page 93) et un dénommé **TRINQUET**, le propriétaire d'une gargote où se croisent mauvais garçons et méchantes filles – ce Trinquet est chargé, d'après ce qu'on lit, de répartir diverses missions de sabotage et d'agression entre les petites bandes qui agissent dans les campagnes. Madame Bottine ne sait pas vraiment quoi faire de ces informations, mais elle sait que c'est important.

Monsieur et madame Mérinos

MONSIEUR ET MADAME MÉRINOS vendent des matelas, du drap de grosse toile, des sacs de plumes et de duvet, de la mousse de récupération. L'étal donne une impression de chaos – mais peut-être est-ce dû à la présence d'une demi-douzaine de chatons turbulents qui n'aident guère leur mère à tenir la boutique.

♥ **MONSIEUR MÉRINOS** est vraiment un mari horrible. Il s'adresse à sa femme d'un ton sec et hautain, il la critique volontiers en public, a une attitude passive-agressive fort désagréable. Il n'est jamais violent avec elle, mais la harcèle constamment – et ses enfants ont pris modèle sur lui qui traitent leur mère comme une simple servante. Monsieur Mérinos est feignant comme une couleuvre et abandonne régulièrement l'étal pour se rendre au **BALTO** et discuter avec les clients. Madame Mérinos ne dit rien. Elle fait le dos-rond et s'occupe de la boutique.

♣ **LES ENFANTS MÉRINOS** sont des chenapans (à la plus grande honte de leur mère). Ils traînent sur la foire, font des blagues pendables aux clients, collectionnent les puces et les punaises dans de petites boîtes pour les relâcher dans la marchandise et se moquent de l'allure et du physique des passants. Ils vont et viennent toute la journée, de la place du marché jusqu'au sommet du pont, cherchant noise aux gamins de Quatre-Voies. Malheureusement, ce coup-ci, ils ont vraiment fâché **LE VIEUX NICÉPHORE**, le cantonnier de Quatre-Voies. Ce dernier en a attrapé trois d'un coup et les a enfermés dans la cabane de chantier au bout du village, histoire de leur faire peur. Les trois autres (le plus grands) n'ont rien vu (et s'en préoccupent à peine), mais madame Mérinos est bientôt folle d'inquiétude.

Mamie Omelette

MAMIE OMELETTE (cf. page 207) vend ses œufs, et parfois quelques poules, au marché de Quatre-voies. Il est fort probable que les Chatons seront contents de la retrouver ici. Elle va beaucoup mieux, même si elle est toujours un peu fatiguée.

♣ Mamie Omelette a reçu des lettres de **MADAME PATENRON** (cf. page 94) et elle attend la visite de quelques Chatons exilés avec qui elle a rendez-vous. Malheureusement, ces derniers sont suivis par des agents secrets de Walter, bien décidés à découvrir le réseau par lequel passe toute cette correspondance. Comment leur remettre les missives sans révéler le secret ?

♣ **LES POULES** de Mamie Omelette, d'habitude calmes et obéissantes, sont aujourd'hui bien agitées. Elles ne cessent de s'égayer dans le marché et d'inquiéter la vieille chatte. Il faut dire qu'il y a un nouveau venu à Quatre-Voies : **UN COQ MAGNIFIQUE**, d'une belle espèce exotique, aux plumes joliment frisées, qui se promène au gré de son humeur. Il n'est pas non plus indifférent aux poulettes qui se jettent à ses basques. Reste à voir comment va réagir le coq favori de Mamie Omelette, un peu vieux peut-être mais jaloux de son gynécée.

Monsieur Lasconi

MONSIEUR LASCONI propose des fleurs, des fruits et des légumes, mais aussi toutes sortes d'aromates et de succulentes. Son échoppe est colorée et odorante. Tout y est rangé par formes et par teintes, des rouges et des violets, des verts de toutes nuances, des oranges et des jaunes. Monsieur Lasconi est un vieux chat maintenant, qui exploite une petite ferme maraîchère isolée avec l'aide de ses fils.

♣ Monsieur Lasconi engage volontiers des **CHATONS DE PASSAGE** à travailler sur son exploitation – il y a toujours fort à faire, du désherbage à la cueillette, sans compter les poêles qui chauffent les serres et qui demandent une attention constante en automne et en hiver. Il arrive que la **MÈRE BARBECHOU** (cf. page 95) lui envoie quelques orphelins afin qu'ils travaillent un peu en grandissant. Monsieur Lasconi s'occupe de tout ce monde avec bienveillance, comme il le fait de ses fils, mais il ne lâche pas grand-chose en salaire au-delà du gîte et de la nourriture. Certains de ses ouvriers l'accompagnent parfois au marché. Ils ont certainement des choses à raconter sur la vie à l'orphelinat.

♣ Monsieur Lasconi cache un bien sombre secret. **UN MONSTRE AFFREUX** vit dans le fond de son puits : une masse d'ombre affamée qui lui susurre d'étranges paroles quand la nuit tombe sur la ferme. Il travaille alors jusque tard dans la nuit, penché sur les bancs de ses serres, à mélanger semences, boutures, graines et pollens pour créer des légumes bizarres et incroyables : des courgettes qui ont goût de pomme, des choux aux feuilles quadrillées comme un tartan écossais, des radis en forme de haricots et ainsi de suite. Quand il reprend ses esprits, il se hâte de cacher ou de manger ses créations. Mais cette fois, ses ouvriers ont chargé plusieurs cagettes de ces étranges productions dans la charrette, sans qu'il y prenne garde. Les clients vont être bien surpris !

Les cristaux du bonheur

Le petit étal affiche bien fièrement son enseigne, peinte par Monsieur Petit-Gris (voir plus loin). Le jeune couple qui s'en occupe, **VIRLEVENT** et **DOUCETTE**, sont deux chats un peu perchés, un peu évaporés, professant des théories bizarres sur le monde, la paix universelle, l'amour inconditionnel et la pratique du yoga et des jus purifiants. Ils vendent des bijoux, des pendentifs, des bracelets et des breloques qu'ils fabriquent eux-mêmes, avec des perles de verre et de bien beaux cristaux colorés.

♣ Virlevent et Doucette récupèrent les cristaux dans **UNE ANCIENNE FRICHE INDUSTRIELLE** – ils sont tellement jolis qu'ils ont certainement des propriétés mystiques, capables de protéger la santé et d'apporter le bonheur à ceux qui les portent. D'ailleurs, eux-mêmes en sont couverts – grands colliers, bracelets et bagues énormes aux doigts. Est-on pourtant bien sûr que ces résidus d'anciennes opérations chimiques sont bien inoffensifs ? À moins, bien sûr, que la miagie du monde ne leur ait réellement conférés des propriétés exceptionnelles.

♣ Plus discrètement, Virlevent propose, à une clientèle de connaisseurs, **DIVERSES PLANTES ET CHAMPIGNONS SÉCHÉS** chargés d'ouvrir les portes de la conscience. Sérieux et attentif – et pas vraiment cupide – Virlevent choisit ses clients avec soin : ce sont des compléments alimentaires pour les initiés. Malheureusement, des gamins (la marmaille Mérinos ?) se sont faufilés à l'arrière de la boutique et ont commencé à gober ça comme des bonbons (ça en a le goût et la texture). La journée va être bien étrange pour eux si aucun adulte ne se rend compte de leur état ou s'ils ne tombent pas malades.

Monsieur de la Meule

MONSIEUR DE LA MEULE propose ses services à tout un chacun : il est rémouleur, réparateur, mécanicien, rempailleur de chaise, rafistoleur de porcelaine et de vaisselle cassée et ainsi de suite. Il y a peu de choses qu'il ne puisse démonter, remonter et remettre en état. C'est généralement un taiseux, tout concentré à son travail, sauf en fin de journée quand, à force de visites au Balto, il commence à avoir un coup dans le nez. Il devient alors un conteur intarissable, qui a visité Fiéfrousse d'innombrables fois quand il était guide-accompagnateur. Mais il devient aussi un peu agressif, quand ses hallucinations le reprennent et qu'il insulte des spectateurs imaginaires – il a visité Fiéfrousse bien trop souvent, en vérité.

♣ Toutes **LES HALLUCINATIONS** de Monsieur de la Meule n'en sont pas. À force de fréquenter Fiéfrousse, il a fini par être affecté à son tour par quelques anomalies spatio-temporelles, des versions de lui-même étranges, différentes, certaines mauvaises, d'autres bonnes, la plupart indifférentes, mais qui, avec le temps, semblent pouvoir modifier la réalité autour de lui. Il est devenu, pour ce que cela vaut, une partie de Fiéfrousse. A-t-il les mêmes pouvoirs ? Trouver, au travers d'épreuves quotidiennes, des réponses à toutes les questions ? Peut-il aider les Chatons dans leurs quêtes ? Quels évènements déclenche-t-il sans le vouloir qui affectent Quatre-Voies ?

♣ **MONSIEUR DE LA MEULE** et **RAMONE**, le propriétaire des Arcades, ne s'entendent pas du tout. Dans le temps, pourtant, ils étaient amis. Mais, apparemment, Ramone aurait volé le robot de Monsieur de la Meule, un robot ramené de Fiéfrousse. Ce n'est pas tout à fait la version de Ramone qui l'aurait gagné dans un concours de flipper (truqué ! rétorque Monsieur de la Meule).

La Cambuse

LA CAMBUSE, c'est le food-truck de **LÉON**. Ancien marin à Tourne-Bouchon, reconverti cuisinier itinérant, Léon propose des spécialités exotiques, souvent très épicées, à base de poissons, de saucisses et de fruits de mer. Il est surtout connu pour son gombo infernal, ses acras incendiaires et ses croquettes au piment.

♣ La cuisine de Léon est rugueuse, pour le moins. Il faut avoir les papilles bien accrochées ou garder la cruche de lait à portée de la main. Mais, pour ceux qui partagent un repas ensemble, c'est l'assurance de regagner UN **POINT D'AMITIÉ** quand arrive le désert (une boisson à la crème et aux fruits).

♣ Si Léon a fui la côte, c'est moins par plaisir que par nécessité. Il a été jadis impliqué dans la capture d'un célèbre capitaine pirate – que les groins de fer ont pu attraper après que Léon lui a préparé un dîner piégé. Depuis, il se cache à l'intérieur des terres, regrettant un peu le bruit des vagues et des mouettes. Pour autant, **LE CAPITAINE CROMESQUIS** le recherche toujours et ses agents fouillent les villages du royaume : d'ailleurs, devinez qui se pointe à Quatre-Voies en ce jour de foire si particulier ?

Madame Sybille

Madame Sybille est une voyante extralucide, qui pratique la boule de cristal, le tirage des tarots et la lecture des coussinets de la patte. C'est une ancienne pensionnaire de l'académie de miagie du royaume, mais elle est un peu foldingue maintenant. Elle reste marquée par un voyage scolaire dans le désert : elle fut alors piquée par un énorme scorpion et, depuis, elle a des visions qu'elle ne parvient pas toujours à contrôler.

♣ Madame Sybille est **UNE DEMI-MIAOUMIE** ! Tout son bras gauche a été momifiée par des miaoumies du désert après qu'elle a été piquée : c'était ça ou il fallait le lui couper. Elle s'est toujours sentie un peu étrange, différente, depuis lors : comme si une partie d'elle appartenait déjà au royaume des morts et l'autre à celui des vivants. Elle peut voir les fantômes et même discuter avec certains esprits. Il lui est arrivé de tuer (par accident) en touchant une personne qu'elle n'aimait pas ; mais aussi, par la même patte, de ramener à la vie une personne qui venait juste de mourir. Madame Sybille a très, très peur de ses pouvoirs et de son inconstance à les contrôler.

♣ Alors qu'elle est en consultation avec les Chatons, Madame Sybille reçoit la visite d'une **ANCIENNE CLIENTE**, venue se faire tirer les cartes. Le seul problème, c'est que la cliente en question est décédée depuis plusieurs mois. Madame Sybille perd ses nerfs, se roule en boule et pleure tout ce qu'elle peut. La cliente est très embêtée et légèrement confuse – tellement, que même les Chatons commencent à la percevoir et à l'entendre. Comment faire pour l'aider ? ou la persuader de ne plus revenir ?

Hachénème et Zarza

Prêt à porter – confection – friperie – tous les vêtements – toutes les tailles – tous les styles – grand choix de foulards et chapeaux – chaussettes en lots ! **HACHÉNÈME** et **ZARZA** sont deux chats persans élégants et un peu hautains qui possèdent un très sûr goût de la mode et ne cachent que rarement leur avis. À l'arrière de leur boutique, ils dressent toujours un petit autel dédié à d'étranges divinités originaires de l'autre côté de l'eau : un gros dieu éléphant qu'ils appellent Ganéchat et une déesse pieuvre nommée Kalipoulpe.

♣ Le couple de chats possède une longue roulotte tirée par un énorme bœuf. C'est là qu'ils rangent leurs articles, dans de grandes penderies. Mais, bien dissimulé, c'est là aussi qu'ils ont **LEUR ATELIER DE CONFECTION** où travaillent quelques Chatons qu'ils ont ramassé ici et là sur la route. Les petits bidous travaillent sans beaucoup de repos à coudre des vêtements d'après les modèles créés par Zarza. En plus, tant qu'ils sont à la foire, ils n'ont pas le droit de sortir – ils ne se dégourdissent les jambes qu'une fois loin des villages, quand la roulotte s'arrête pour la nuit.

♣ Hachémène est un puissant **MIAGICIEN** venu de l'autre côté de l'eau. Il sait des sortilèges inconnus au royaume et qu'il veut bien apprendre à ceux qui viennent prier ses divinités. Toutefois, il ne se livre qu'aux Chatons les plus sincèrement curieux de sa culture et de sa religion étrange. *Voir la liste des sorts d'Hachénème à la fin du scénario.*

Lola et Pancrace

LOLA et **PANCRACE** sont deux saltimbanques qui animent la foire toute la journée, au cours de petits spectacles joyeux et décousus – ils espèrent bien glaner quelques pièces, les restes des légumes non vendus et peut-être un repas à la Cambuse. Lola est une petite chatte toute menue qui chante et joue toutes sortes d'instruments, un bracelet de grelots attaché à sa cheville. Pancrace est un énorme ours, un peu terrifiant, qui fait du monocycle et toutes sortes d'acrobaties et de tours de force (comme tordre d'épaisses barres de métal). En vrai, il est super sympa (mais son sourire pleine de dents aiguisées n'est pas rassurant).

♣ Lola et Pancrace faisaient jadis partie de la bande des mauvais garçons et des méchantes filles de Ptoleomos (cf. page 93). Ils l'ont quitté quand ils ont découvert **GRAND'ROUE** (cf. page 155) et qu'ils y ont passé plusieurs mois à travailler leur art de la rue. Ils ont un peu honte de tous les méfaits qu'ils ont commis, mais Ptoleomos a toujours pris sur eux malheureusement. Il peut les compromettre à tout moment auprès de Fremper et ils ont terriblement peur d'être bannis de Grand'Roue. Alors, ils lui livrent encore, de temps à autre, quelques informations mineures glanées sur les marchés, à propos des Chatons de passage et des ennemis connus de Walter.

♣ Lola ne s'en rend pas bien compte, mais **SA VOIX** est réellement extraordinaire. Si belle et si terrible qu'elle peut fasciner et même hypnotiser certaines personnes très sensibles (involontairement bien entendu). Quand elle entre comme en transe, sur des chansons les plus émouvantes, sa voix influence toute son audience, provoquant des bouffées de passion et changeant l'état d'esprit des spectateurs. Parfois pour le meilleur, parfois pour le pire, selon le répertoire.

Lieux importants de Quatre-Voies

Le Balto

LE BALTO est un bistrot tenu par JASPER, un chien aux longues oreilles traînantes et à l'accent épais. Le Balto doit son nom à une ancienne enseigne lumineuse portant ce nom (et d'autres sigles étranges comme Pmu). L'établissement est ouvert toute l'année, sauf un mois l'été quand Jasper part rendre visite à sa famille sur la côte.

♣ Jasper fait croire qu'il achète SA BIÈRE à Tourne-Bouchon (pour le prestige), mais en vérité, il la brasse lui-même et elle est bien meilleure. Il a un accord secret avec Monsieur Léopanem pour la livraison de l'orge à malter. Toutefois, des brasseurs de Tourne-Bouchon, ayant appris la supercherie, cherchent d'une part à découvrir le secret de sa recette et, d'autre part, à saboter ses installations.

Les Arcades

Quatre flippers et trois bornes d'arcades offrent des heures d'amusements aux visiteurs assez riches pour s'acheter des jetons. L'établissement est tenu par RAMONE, une sorte de blouson noir mal embouché et paranoïaque. L'endroit est bruyant – un vieux topaz joue des 45 tours yéyé à fond la caisse – et mal éclairé. Les Arcades sont régulièrement visitées par les criqueurs

♣ Ramone possède une sorte de ROBOT (une boîte en métal avec des appendices dans tous les sens) qui répare et entretient les machines. Le robot est l'objet d'un contentieux avec Monsieur de la Meule (voir dans le chapitre précédent). Ramone achète sans discrimination toutes les composantes électroniques qu'on lui amène – vieux appareils, cartes-mères, puces et transistors... Toutefois, il ne paye qu'en jetons pour ses appareils.

Établissements Léopanem

Les deux grands silos DES ÉTABLISSEMENTS LÉOPANEM surplombent Quatre-Voies et sont visibles de loin. Monsieur et Madame Léopanem vendent du grain, des graines et de la farine en vrac, mais aussi toutes sortes de céréales pour le petit déjeuner et des barres énergétiques avec des fruits secs dedans. Le couple a des contacts avec les paysans de toute la région pour récupérer les ingrédients et leurs cuisines tournent jours et nuits pour fabriquer des produits qu'ils exportent jusqu'à la Grosse Ville. C'est sans doute le plus gros employeur du village.

♣ Monsieur et Madame Léopanem ont été chassés de l'Arbrachat après que Walter se fut cassé une dent sur un morceau de coque oublié dans un mélange. Depuis, ils soutiennent ou financent discrètement bon nombre de MOUVEMENTS ANTI-WALTER. Bien entendu, la police secrète du tyran les surveille, mais en vain pour l'instant.

L'atelier de Monsieur Petit-Gris

MONSIEUR PETIT-GRIS est un ami des Léopanem. C'est un artiste peintre et un portraitiste célèbre ; aujourd'hui, il peint des enseignes, des panneaux, des vitrines, des affiches. Lui-aussi a été exilé de l'Arbrachat pour avoir réalisé un portrait de Walter un peu trop ressemblant. Les jours de foire, il installe son chevalet au milieu du marché et réalise des esquisses rapides des gens qui acceptent de poser pour lui – un coup de fusain sur la page blanche et naît soudain un visage incroyablement fidèle à l'original.

♣ Dans l'arrière-boutique de son petit atelier, Monsieur Petit-Gris a installé une petite imprimerie à sérigraphier. Il réalise **DES CARICATURES** de Walter et de ses proches qui sont ensuite collées sur les murs de l'Arbrachat par un collectif de plaisantins. Bien sûr, Walter trépigne à chaque nouvelle production, mais personne n'a encore découvert la provenance de ces dessins.

Quelques évènements qui marquent la journée

Voici quelques évènements et péripéties que la Conteuse peut placer quand elle le souhaite, tout ou partie, dans l'ordre de son choix, au cours de la journée.

Quand les criqueurs arrivent en ville

Une bande de **CRIQUEURS** (cf. page 134) arrive en ville pour acheter des croquettes pour leurs montures rutilantes aux établissements Léopanem. Dans le même temps, des **CHIENS DE LA CASSE** débarquent pour vendre des plaques électroniques aux Arcades, en échange d'un peu de temps de jeu. Surtout que les deux groupes ne se croisent pas ou tout va finir en grosse bagarre !

Grand concours de dessin

Grand **CONCOURS DE DESSIN** à la craie sur l'asphalte de l'ancienne route ! un vélo rouge à gagner ! Prix d'entrée : une pièce ! Une douzaine de concurrents se sont déjà inscrits. Le jury est présidé par **MONSIEUR RHOTERTUS**, le maire de Quatre-Voies, mais Monsieur Petit-Gris fait partie du jury.

La lettre du passé

GROSCAILLOU est un chat un peu simple – c'est l'innocent du village. Tout le monde l'aime bien, mais il n'est pas capable de faire grand-chose tout seul et sans surveillance. Il aide **MONSIEUR KERPON**, le chef cantonnier, à entretenir les rues de Quatre-Voies. Groscaillou, un jour, a trouvé quelque part, un sac de **VIEILLES LETTRES** écrites par des gros tout-nus. Depuis, une fois de temps en temps, mu par un étrange instinct, il en sort une qu'il remet à un visiteur du village. La lettre contient immanquablement des phrases en rapport avec des problèmes ou des difficultés que connaît le visiteur et il y trouve de précieux conseils.

Un trou dans le sol

Un **ÉNORME TROU** s'ouvre soudain dans le sol et quelque chose en sort !
(Choisir ou lancer 1d6).

1. Une **TAUPE GÉANTE** qui s'est perdue et se demande où elle est. Elle est confuse et carrément honteuse de l'immense taupinière qu'elle vient de créer au milieu de Quatre-Voies. Elle ne cesse de s'excuser mais ne sait pas comment repartir.
2. Une **ÉNORME ARAIGNÉE**, avec des œufs sur le dos, jaillit du sol. Elle est terrifiée, paniquée. Quelque chose arrive derrière elle pour la manger avec ses petits.
3. Une **ÉTRANGE MACHINE** émerge du trou, moitié humanoïde, moitié tunnelier. Elle cherche le robot des Arcades pour des réparations urgentes.
4. Des milliers de **GROS CANCRELATS NOIRS** et luisants se jettent sur la végétation et tout ce qui se mange sur les étals (y compris les cristaux de Virlevant et Doucette, qui leur donnent d'étranges couleurs). C'est une catastrophe, mais on peut les écraser, les chasser avec des balais ou avec du feu. Ils disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés, mais maintenant il faut tout ranger.
5. Un **MAT GIGANTESQUE** se déploie lentement. Il est hérissé d'antennes et de boîtiers couverts de petites lumières clignotantes. C'est un phénomène connu, mais irrégulier et imprévisible, sauf par des vibrations quelques instants avant son apparition. Le problème, c'est l'inévitable invasion de mouettes dans vingt minutes !
6. Des **RATS** débarquent via le VRI (cf. page 121). Ils viennent faire des courses, surtout des légumes et des fruits de chez Monsieur Lasconi. Ils ont aussi toutes sortes de choses à échanger et aussi des nouvelles et des rumeurs du monde entier !

La magie d'Hachénème

Voici LES SORTS que connaît Hachénème et qu'il peut enseigner aux Chatons selon les règles normales.

♣ **LANGUE DE FEU** (Mignon 1). Après avoir croqué un gros piment, le Chaton crache quelques belles flammes – de quoi faire le spectacle, allumer un beau brasier ou repousser des cancrelats.

♣ **BOND DU TIGRE** (Costaud 1). Le Chaton effectue un bond fantastique, capable de le propulser à quelques dizaines de mètres en longueur et presque autant en hauteur.

♣ **ONZE NEUF SEPT** (Malin 1). Jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule, le Chaton devient un virtuose des percussions, capable de tenir les rythmes les plus étranges et les plus complexes, à même de plaire à Kalipoulpe.

♣ **BARRISSEMENT** (Costaud 2). Une créature en vue, pas plus grande qu'un gros chat, se retrouve le cul par terre, un peu ébahie par ce qu'elle vient d'entendre.

♣ **COLLIER DE CRÂNES** (Malin 2). Le Chaton doit d'abord se confectionner un collier avec les crânes de petits animaux ou oiseaux. À chaque fois qu'il lance le sort, l'un des crânes enregistre une conversation, des bruits particuliers, un poème ou un discours, des pensées solitaires et ainsi de suite. Il suffit de le lui demander poliment pour qu'il répète l'enregistrement.

♣ **CHARMEUR DE SERPENT** (Mignon 3). Le Chaton immobilise et fascine un serpent de n'importe quel taille – même les plus gros – durant quelques secondes et tant qu'il peut soutenir son regard.