

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



A vibrant illustration of two red foxes sitting together in a lush green field. The fox on the right is larger and has its eyes closed, resting its head on the smaller fox on the left. The field is filled with white and pink flowers, and a forest of tall trees is visible in the background under a blue sky with soft clouds. The title 'Le Renard des Bois Duo' is written in a large, brown, serif font across the top of the image.

Le Renard des Bois Duo

Vous pouvez aussi apprendre à jouer
en regardant la vidéo de présentation :

www.renegade-france.fr

Le Renard des Bois: Duo

Un jeu de plis coopératif pour deux joueurs

Présentation

Le Renard des Bois: Duo est un jeu de plis pour deux coéquipiers. À chaque manche, vous pouvez collecter des gemmes en suivant le sentier forestier. Collaborez pour ramasser tous les jetons gemme avant de manquer de temps ou de vous perdre dans les bois !

Matériel

CARTES À JOUER (30)



Colombes 1-10 • Roses 1-10 • Étoiles 1-10

PLATEAU FORÊT



JETONS
GEMME
(22)



JETONS
FORÊT
(4)

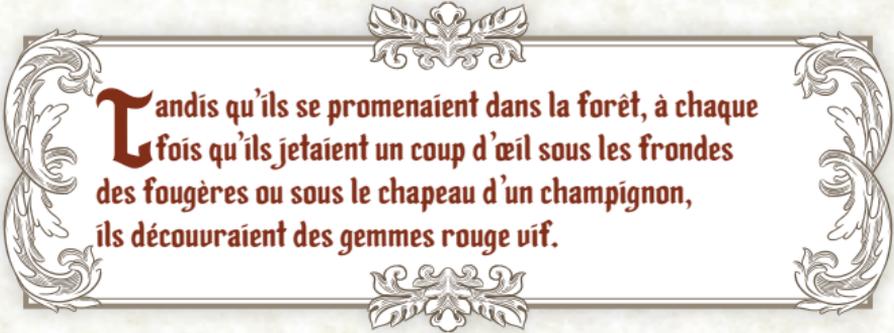


JETON
D'ÉQUIPE
(1)



CARTES DE
RÉFÉRENCE
(2)

Carte de 10	Fin d'une manche
1 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	<p>À la fin de la manche, les joueurs doivent effectuer les tâches suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none">1. RANGER LES JETONS GEMME : chaque joueur doit ranger les jetons gemme qu'il a collectés dans son plateau de jeu.2. RANGER LES JETONS FORÊT : chaque joueur doit ranger les jetons forêt qu'il a collectés dans son plateau de jeu.3. RANGER LES CARTES DE RÉFÉRENCE : chaque joueur doit ranger les cartes de référence qu'il a collectées dans son plateau de jeu.4. RANGER LES CARTES À JOUER : chaque joueur doit ranger les cartes à jouer qu'il a collectées dans son plateau de jeu.



Tandis qu'ils se promenaient dans la forêt, à chaque fois qu'ils jetaient un coup d'œil sous les frondes des fougères ou sous le chapeau d'un champignon, ils découvraient des gemmes rouge vif.

Mise en place

1. Placez le **PLATEAU FORÊT** au milieu de la table, entre les deux joueurs. Utilisez la Face A et orientez le plateau pour que chaque joueur soit face à une extrémité du sentier forestier (la Face B permet d'augmenter la difficulté du jeu. Voir **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ**).
2. Placez 12 **JETONS GEMME** sur les cases carrées reliées au sentier, avec un nombre de jetons dans chacune d'elles correspondant au nombre de petits carrés dessinés à l'intérieur de la case (0-2). Placez les autres jetons gemme à côté du plateau pour constituer une réserve.
3. Placez les quatre **JETONS FORÊT** à portée de main.
4. Placez le **JETON D'ÉQUIPE** sur la case de départ (entourée d'un cercle) au centre du plateau.
5. Mélangez les 30 **CARTES À JOUER**.
6. Choisissez un joueur qui sera le donneur pour la première manche. Ce dernier distribue à chaque joueur une **MAIN** de 11 cartes (chaque joueur peut regarder les cartes de sa main mais ne doit pas les révéler à son coéquipier.)

- Mettez de côté les autres cartes, face cachée, pour former la PIOCHE.
- Révélez la carte au-dessus de la pioche et placez-la face visible à côté du plateau. Cette carte est appelée la CARTE DÉCRET (la couleur de cette carte est importante en cours de jeu).



Ils fuyaient mais les fées les rattrapaient. La forêt s'épaississait, les arbres s'entremêlant et poussant en spirales et en vrilles, menaçant de les prendre au piège.

La gazelle, les renards et la fée qu'ils avaient aidés leur avaient donné un présent à chacun. "Si vous avez des ennuis, avaient-ils tous dit, jetez ce présent derrière vous."

Le jeu

Présentation d'une manche

.....

Chaque manche est constituée de 11 tours appelés PLIS.

Au cours de chaque pli, un joueur OUVRE (c'est-à-dire qu'il joue la première carte du pli) et l'autre joueur SUIT (c'est-à-dire qu'il joue la deuxième carte du pli).

En fonction de la COULEUR et du RANG des deux cartes jouées, un joueur remporte le pli. Puis le jeton d'équipe se déplace le long du sentier vers le vainqueur en fonction de la VALEUR DE MOUVEMENT des deux cartes jouées.

Chaque carte a une couleur, un rang et une valeur de mouvement.

La COULEUR est représentée par une icône dans un angle : une Colombe, une Rose ou une Étoile.

Le RANG est indiqué dans un angle par un chiffre : 1-10.

La VALEUR DE MOUVEMENT est indiquée par le nombre d'empreintes de pattes dans un angle : 0-3.



Un pli en détail

1. **JOUER DES CARTES** : chaque joueur doit jouer une carte de sa main. Un joueur ouvre et l'autre suit.

 **OUVRIR** : au cours du premier pli de chaque manche, le joueur qui n'a pas distribué de cartes ouvre. Pendant chaque pli suivant, le vainqueur du pli précédent ouvre. Le joueur qui ouvre doit jouer n'importe quelle carte de sa main, sans aucune restriction.

 **SUIVRE** : une fois qu'un joueur a ouvert, l'autre doit suivre en jouant une carte de sa main. Si cela est possible, le joueur qui suit doit jouer une carte de la même couleur que celle jouée pour ouvrir mais sa carte peut être de n'importe quel rang tant qu'elle est de cette couleur. Si le joueur n'a pas de carte de la couleur D'ENTAME, il peut jouer n'importe quelle carte de sa main sans restriction.

La couleur de la carte jouée par le joueur qui ouvre est appelée **COULEUR D'ENTAME**. La couleur de la carte décret, qui est face visible près du plateau, est appelée **COULEUR D'ATOUT**.

2. **DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU PLI** : une fois que les deux cartes ont été jouées, déterminez qui a remporté ce pli. Pour cela, vous devez prendre en compte le rang des cartes jouées ainsi que la couleur d'entame et la couleur d'atout.

 **ATOUT** : si au moins une des cartes du pli est de la couleur de l'atout, le joueur qui a joué la carte de plus haut rang de cette couleur d'atout remporte le pli.

 **PAS D'ATOUT** : si aucune carte du pli n'est de la couleur de l'atout, le joueur qui a joué la carte de plus haut rang de la couleur d'entame remporte le pli.

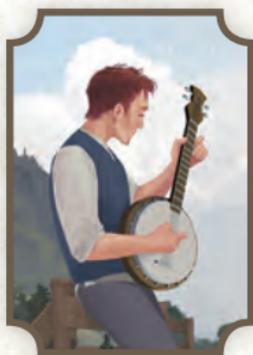
3. **DÉPLACER LE JETON D'ÉQUIPE** : une fois le vainqueur déterminé, déplacez le jeton d'équipe. Ajoutez la valeur de mouvement des deux cartes jouées au cours du pli pour déplacer le jeton d'autant de cases sur le sentier vers le joueur qui a remporté ce pli (à moins qu'un effet n'indique le contraire).

 **SORTIR DU SENTIER** : si vous devez déplacer le jeton d'équipe au-delà de la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier, placez un jeton forêt sur cette dernière case, puis replacez le jeton d'équipe sur la case de départ (entourée d'un cercle). Cela raccourcit la longueur du sentier pour le reste de la partie. Si vous n'avez plus de jeton forêt à placer, la partie se termine sur une défaite (voir **FIN DE LA PARTIE**). Si un jeton forêt recouvre une case du sentier reliée à un emplacement avec au moins un jeton gemme, déplacez ce ou ces gemmes d'un emplacement vers le centre.

 **JETONS GEMME** : si le jeton d'équipe est déplacé sur une case reliée à un emplacement avec au moins un jeton gemme (même s'il n'a pas bougé !), et qu'il n'a pas été replacé sur la case de départ parce qu'il aurait quitté le sentier, alors les joueurs collectent un jeton gemme de cet emplacement et le remettent dans la réserve. Si vous ramassez la dernière gemme du plateau, la partie se termine sur une victoire (voir **FIN DE LA PARTIE**).

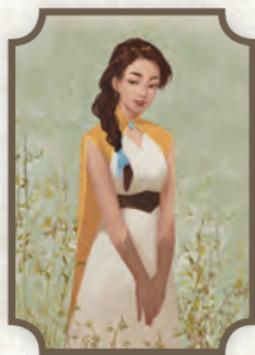
4. **FIN DE TOUR** : après le déplacement du jeton d'équipe, mettez de côté face cachée les cartes du pli. Au cours d'une manche, aucun joueur ne peut regarder les cartes des précédents plis.

Il était une fois un talentueux musicien qui vivait dans un royaume lointain au sud. Quand il jouait d'un instrument, le monde s'estompait et il ne subsistait que la musique.



Selon la rumeur, les fées des bois savaient la réputation d'enlever les individus talentueux pour les conduire dans leur cour. Quand le musicien disparut, tout le monde redouta le pire.

Mais par chance, la princesse et la fille du bûcheron parcouraient le royaume. Elles acceptèrent de s'aventurer dans le bois des fées, de sauver le musicien et de retrouver toutes les gemmes.



Rendez-vous sur le site www.renegade-france.fr pour lire le conte de fée original d'Alana Joli Abbott et découvrir l'univers de ce jeu.

Fin d'une manche

À la fin de la première et de la deuxième manche, effectuez les étapes suivantes. À la fin de la troisième manche, ignorez-les et passez directement à la FIN DE LA PARTIE.

1. **AJOUTER DES JETONS GEMME** : ajoutez un jeton gemme de la réserve sur chaque emplacement ayant une icône (+) sur son pourtour (sur la Face A du plateau, cela signifie que vous ajoutez cinq jetons gemme à la fin de chaque manche. Voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.)
 2. **AJOUTER UN JETON FORÊT** : placez un jeton forêt (s'il en reste) sur la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier (au choix des joueurs). Cela raccourcit la longueur du sentier pour le reste de la partie (s'il n'y a plus de jeton forêt, rien ne se passe). Les joueurs peuvent discuter entre eux pour savoir à quelle extrémité du sentier ils placent le jeton forêt.
-  **JETON D'ÉQUIPE** : si le jeton d'équipe est à l'une des extrémités du sentier forestier, les joueurs doivent le placer sur la dernière case non recouverte située à l'autre extrémité du sentier.
-  **JETONS GEMME** : si un jeton forêt recouvre une case du sentier reliée à un emplacement ayant au moins un jeton gemme, déplacez ce ou ces gemmes d'un emplacement vers le centre.



Le musicien joua une berceuse enchanteresse et les fées s'endormirent les unes après les autres. Il continua à jouer tandis que tous trois quittaient la cour des fées.



3. **DISTRIBUER LES CARTES DE LA PROCHAINE MANCHE :** rassemblez les 30 cartes et mélangez-les. Le joueur qui n'a pas distribué à la précédente manche sera le nouveau donneur. Il distribue à chaque joueur une nouvelle main de 11 cartes pour la prochaine manche. Mettez de côté les autres cartes, face cachée, pour constituer une nouvelle pioche. Enfin, révélez la carte au sommet de la pioche et placez-la à côté du plateau en tant que nouvelle carte décret.

Note: il n'y a pas de limite au nombre de jetons gemme qui peuvent se trouver dans le même emplacement.

Note: le jeton d'équipe commence chaque nouvelle manche sur la même case où il a terminé la manche précédente.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de trois manières. Dès que se produit une de ces conditions, la partie se termine immédiatement.

1. **VICTOIRE :** si vous collectez tous les jetons gemme du plateau, la partie se termine sur une victoire. Vous pouvez utiliser les indications ci-dessous pour calculer votre score :

 Vous marquez un nombre de points qui dépend du niveau de difficulté : 10 pour le niveau 1, 20 pour le niveau 2, 30 pour le niveau 3 (voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.)

 Ajoutez 1 point pour chaque carte encore dans la main des joueurs.

 Ajoutez 10 points si vous l'avez emporté à la deuxième manche (au lieu de la troisième manche).

 Ajoutez 3 points pour chaque jeton forêt qu'il vous reste.

Nous vous encourageons à noter les scores obtenus à chacune de vos parties pour voir votre progression !

2. **PERDUS DANS LA FORÊT** : si vous devez déplacer le jeton d'équipe au-delà de la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier, et que vous n'avez plus de jeton forêt à placer sur cette dernière case, la partie se termine sur une défaite.
3. **TEMPS ÉCOULÉ** : s'il reste des jetons gemme sur le plateau à la fin de la troisième manche, la partie se termine sur une défaite.

Note: si à n'importe quel moment de la partie il devient impossible de collecter les derniers jetons gemme, vous pouvez décider d'abandonner.

Règles de communication

Vous pouvez librement discuter entre vous avant de distribuer les cartes avant la première manche et entre chaque manche. Mais au cours d'une manche, vous devez respecter certaines règles :

#1 : NE PARLEZ PAS DE VOS CARTES. Vous ne pouvez pas révéler votre main à votre coéquipier ni discuter des couleurs, des rangs, des valeurs de mouvement ou des capacités spéciales des cartes de votre main. Il en va de même pour les cartes de votre coéquipier.

#2 : NE POSEZ PAS DE QUESTIONS RÉVÉLATRICES. Si vous avez besoin d'aide pour vous souvenir d'une capacité spéciale ou de la valeur de mouvement d'une carte spécifique qui n'est pas dans votre main, ne le demandez pas à votre coéquipier. Consultez la carte de référence pour éviter de révéler des indices par accident.

#3 : NE DISCUTEZ PAS STRATÉGIE. Vous ne pouvez pas indiquer comment vous comptez jouer ni comment vous aimeriez que votre coéquipier joue : que vous souhaitiez qu'il remporte le pli, qu'il vous donne une certaine carte, qu'il joue une carte avec une certaine valeur de mouvement, etc.

Capacités spéciales

Toutes les cartes de rang impair (1, 3, 5, 7, 9) ont une capacité spéciale qui se déclenche quand la carte est jouée. Ces cartes ont un texte qui explique cette capacité et la manière dont elle fonctionne (voir la carte de référence pour la liste de ces capacités). Vous trouverez ci-après des clarifications concernant chacune de ces capacités :

1 (Musicien) – Le joueur qui a remporté le pli choisit soit de déplacer le jeton d'équipe dans la direction normale (vers lui) soit dans la direction opposée (vers son coéquipier) le long du sentier forestier.

3 (Renards) – Quand vous jouez cette carte, vous choisissez entre votre coéquipier et vous. Le joueur choisi n'est pas obligé de changer de carte décret, elle peut rester la même. Cependant, s'il décide de la changer, cela doit être fait immédiatement. Si la couleur d'atout est modifiée en raison de cet échange, cela peut modifier le vainqueur du pli !

5 (Gazelle) – Le joueur qui a remporté le pli peut ignorer la valeur de mouvement d'une carte du pli ou d'aucune (il choisit). Par exemple, si les cartes jouées au cours du pli ont des valeurs de mouvement de un et de trois, le jeton d'équipe peut être déplacé de une, trois ou quatre cases vers le joueur ayant remporté le pli. S'il y a deux gazelles jouées dans le même pli, le vainqueur peut choisir d'ignorer la valeur de mouvement d'une carte du pli, des deux cartes ou d'aucune ; chaque Gazelle donne au vainqueur la possibilité d'ignorer une carte.

7 (Présent) – Quand cette carte est jouée, l'échange se produit immédiatement. Cet échange est obligatoire si chaque joueur a encore au moins une carte en main. Chaque joueur doit choisir quelle carte donner à son coéquipier sans savoir laquelle il recevra en retour ; les joueurs doivent s'échanger les cartes au même moment.

9 (Prince/Princesse) – Lorsqu'il s'agit de la première carte jouée au cours du pli, l'autre joueur n'est pas obligé de jouer une carte de la même couleur même s'il en a en main ; cependant, il peut toujours choisir de le faire. Quand c'est la seconde carte jouée au cours du pli, elle n'a aucun effet.

La forêt murmura : “Vot**re** bonté a comblé le cœur de mes créatures.” Puis elle fit silence et ils quittèrent tous les trois le bois des fées.

Niveaux de difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en faisant quelques modifications au cours de la mise en place. Êtes-vous prêts à relever un plus grand défi ?

Les étapes présentées au cours de la MISE EN PLACE au début des règles correspondent au niveau de difficulté 1. Utilisez les éléments du tableau suivant pour une partie avec un niveau de difficulté de 2 ou de 3, où il vous faudra collecter plus de jetons gemme dans une forêt plus petite.

DIFFICULTÉ	MODIFICATIONS POUR LA MISE EN PLACE
Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face A du plateau. • ÉTAPE 2: placez 12 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés dans chaque emplacement. • ÉTAPE 3: utilisez 4 jetons forêt. 
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face B du plateau. • ÉTAPE 2: placez 13 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés dans chaque emplacement (ignorez les losanges.) • ÉTAPE 3: utilisez 3 jetons forêt. 
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face B du plateau. • ÉTAPE 2: placez 16 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés et de losanges dans chaque emplacement. • ÉTAPE 3: utilisez 3 jetons forêt. 

Crédits

Conception du jeu : Foxtrot Games

Conception originale du jeu Fox in the Forest : Joshua Buergel

Production : Randy Hoyt

Illustration : Roanna Peroz

Conception graphique : Adrienne Ezell, Jason D. Kingsley, John Shulters

Livre de règles : Dustin Schwartz

Testeurs : Joe Brogno, Norman Deschamps, Richard Dufault, Frank Emanuel, Sharon Emanuel, Courtney Falk, Zachary Fry, Abby Funk, Jason et Jenn Funk, Tom et Karen Gadberry, Olivier et Laura Gilloux, Patrick Gilloux, Sarah Graybill, Jonathan Grothe, The Hendrikse Liu Family, Amanda Bjerkan Hennessy, Scott Hennessy, Heath Johnson, Dan Kalf, Curt et Tara Kellett, Jonathan Kinney, Tracey Kinney, Andy Lee, Joseph Soonsin Lee, Darren et Phyllis Magady, Melissa Millar, Aaron Nord, Brayton Osgood, Mike Pace, Spencer Palmer, Taylor Palmer, May Pham, Megan Richard, Lesley Roper, Don Stanley, Patty Stanley, Bobby et Megan Thompson, Audrey Villanueva, Brian et Carla Villanueva, Charles Wallace, Kristen Wallace, Drew Whitton, Ryan Woodson, Megan Wright, Pearson Wright.



Chef de projet Renegade France : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sylvain Chane-Pane

Maquette : Stéphanie Lairer

SAV@renegade-france.fr



Le Renard des Bois Quo

Le musicien et les fées

Par Alana Joli Abbott

Il était une fois, dans une contrée au sud du royaume de la Reine aux Papillons, un apprenti cordonnier nommé Alfonso. Il n'était pas très doué pour cet art car, pendant ses journées de travail, il avait tendance à rêvasser et, la nuit, il jouait de la musique. Oh ! mais quelle musique ! Quel que soit l'instrument qu'il utilisait, le jeune homme pouvait en tirer une mélodie. Sa voix enchantait les oiseaux des forêts. Et quand il jouait de la guitare, c'était comme si le monde s'estompait et qu'il ne subsistait que la musique.

Quand Alfonso disparut, le maître cordonnier pensa qu'il s'était enfui avec un groupe de musiciens itinérants et il se réjouit d'en être débarrassé. Mais la mère du jeune homme, Élidia, ne partageait pas cet avis car Alfonso avait toujours été un bon fils et il ne serait jamais parti sans lui dire au revoir. De nombreux habitants de son village la mirent en garde contre les dangers de s'aventurer seule dans les bois mais, malgré tout, elle emprunta le chemin forestier menant vers le nord pour tenter de retrouver la trace de son fils.

La chance voulut que deux jeunes femmes, réputées dans les royaumes environnants pour leur talent à résoudre les problèmes, et probablement des apprenties sorcières, se dirigeaient vers le sud en suivant le même chemin. Hélène-la-futée avait autrefois débarrassé le royaume de la Reine aux Papillons d'une horde de monstres. La Princesse Lucy, sœur de la Reine des Flèches, la souveraine d'un royaume très lointain, était renommée pour ses compétences avec les plantes et pour être capable de faire pousser les plantes qu'il lui faut sur n'importe quel sol. Quand elles rencontrèrent Élidia, bouleversée et assise sur une souche le long de la piste, Lucy s'arrêta et lui tendit un mouchoir tandis qu'Hélène posait une main réconfortante sur son épaule. Toutes deux savaient que tout voyageur devait se montrer poli en rencontrant une femme étrange seule dans les bois.

« Êtes-vous blessée ? » demanda Lucy.

« Uniquement dans mon cœur, » répondit Élidia. « Mon fils a disparu et personne ne m'aidera à le retrouver. »

Quand Élidia eut expliqué le don de son fils pour la musique et sa disparition, les jeunes femmes échangèrent un regard troublé. Elles avaient entendu dire que les fées de ces bois enlevaient parfois des humains talentueux ou d'une grande beauté pour les conduire dans leur cour. « Lui est-il déjà arrivé de jouer sa musique dans les bois ? » demanda prudemment Hélène.

Lorsqu'Élidia acquiesça, Lucy serra les lèvres. « Pouvez-vous nous montrer où ? » demanda-t-elle.

Élidia les conduisit au village puis dans les bois à l'écart du chemin. Aussi bien Lucy qu'Hélène étaient très à leur aise dans la forêt. Hélène était la fille d'un bûcheron et elle savait dresser

un campement avec juste une corde et une couverture, comment voyager en hiver sans souffrir d'engelures et la manière de s'orienter en observant les étoiles et certains signes sur les arbres. Bien que la Princesse Lucy n'ait pas grandi dans les bois, elle avait appris à récolter les champignons les plus rares, comment cueillir les fleurs qui ne s'épanouissent que la nuit et où collecter de la fiente de chauve-souris pour concocter des potions nécessitant cette substance malodorante. Aussi, même si Élidia était effrayée, leur assurance et leur aisance la réconfortaient. Quand elles atteignirent un petit bosquet situé à bonne distance de la maison d'Élidia, Lucy remarqua le rond de sorcières, un grand cercle de champignons où il était notoire que les fées venaient danser.

« Nous allons retrouver votre fils, » annonça Lucy et Hélène acquiesça. Élidia les remercia et se hâta de quitter les bois.

Hélène vérifia leurs provisions. Elles avaient chacune une couverture en laine et bien assez de cordes. Il faisait plus chaud dans cette région du sud et elles n'auraient donc pas besoin de vêtements d'hiver. En outre, chacune d'elles avait un robuste couteau et Hélène portait une hachette à la ceinture. Ayant rempli leurs gibecières au village qu'elles avaient quitté le matin même, elles avaient suffisamment de nourriture. Lucy n'avait presque plus d'herbes mais elle avait l'habitude d'en récolter pendant ses voyages. Hélène tendit un pain sucré de la boulangerie et elles se le partagèrent tout en réfléchissant.

« J'ignore le temps qu'il fera dans la forêt des fées, » prévint Hélène.

« Et je ne suis pas certaine d'y reconnaître les plantes, » admit Lucy.

Mais elles échangèrent un regard entendu, sachant que malgré leurs inquiétudes, elles iraient chercher le musicien disparu afin de le ramener du royaume des fées. Elles avancèrent dans le cercle des fées et la forêt autour d'elles se volatilisa.

Quand elles retrouvèrent leur équilibre et que le monde cessa de tourner tout autour d'elles, Hélène et Lucy se tenaient la main. Elles regardèrent aux alentours. Le bosquet ressemblait beaucoup à celui qu'elles avaient quitté mais tout y était légèrement différent. Les feuilles et l'herbe étaient teintées de rouge. Le ciel avait une remarquable couleur orangée. Un cours d'eau s'écoulait un peu plus loin, jouant sur les pierres des notes de musique comme des maillets sur un marimba. Hélène sortit un compas de son sac mais l'aiguille qui tournait sans cesse ne leur indiquait aucune direction. Lucy prit un morceau de craie dans sa gibecière et les deux jeunes femmes avancèrent en marquant les troncs légèrement bleutés des arbres et les rochers blanc-argent au fur et à mesure de leur progression.

Peu de temps après, elles rencontrèrent une gazelle dont les cornes étaient prises dans des vignes de couleur rose clair. Elle avait beau tirer pour se dégager, les vignes ne cessaient de pousser et de s'entortiller autour de ses cornes et plus elle luttait, plus elle se retrouvait empêtrée. Lucy et Hélène prirent leur couteau et en firent bon usage en tranchant les vignes tout en murmurant des paroles apaisantes à la gazelle.

« Que s'est-il passé ? » demanda Lucy.

« Des fées ont enchanté les vignes pour prendre au piège des créatures de passage, » expliqua la gazelle d'un air sombre. « Je courais si vite que je me suis presque rompu le cou quand elles m'ont attrapée ! Et je pouvais entendre ces méchantes fées ricaner un peu plus loin. »

Hélène caressa le cou de la gazelle. « C'est un peu enflé, dit-elle.

Lucy tira une racine de gingembre de sa sacoche. « Mâche ça, » dit-elle à la gazelle tandis qu'Hélène coupait les dernières vignes. « Ça aidera à réduire l'enflure. »

La gazelle ouvrit la bouche mais au lieu de saisir la racine de gingembre, elle révéla sous sa langue une pierre rouge vif aussi grosse qu'une coquille de palourde. Hélène prit la pierre et la gazelle le gingembre.

« Si vous avez des ennuis, » dit la gazelle, « jetez cette pierre derrière vous. »

Hélène rangea la pierre dans sa gibecière et les jeunes femmes regardèrent la gazelle bondir dans les bois.

Un peu plus tard au cours de l'après-midi, Hélène entendit les glapissements paniqués d'un renard. Tout en continuant à marquer leur chemin, les jeunes femmes se dirigèrent vers la source des appels et découvrirent un renardeau à côté d'un arbre.

« Qu'est-ce qui ne va pas ? » demanda Hélène au renard.

Le renardeau courait en cercle autour d'elles. « Ma mère ! » dit le renardeau. « Ma mère est coincée dans cet arbre ! »

Lucy et Hélène regardèrent en haut de l'arbre. Là, blottie dans un creux entre deux branches, essayant de se faire aussi petit que possible, se trouvait un plus grand renard tremblant de peur. Hélène noua sa corde autour de la taille et Lucy l'aida à grimper sur la branche la plus basse. Tandis qu'Hélène grimpait, Lucy attacha l'autre extrémité de la corde à un panier. Quand Hélène arriva à hauteur de la renarde, elle s'installa sur la branche la plus proche et ramena le panier jusqu'à elle.

« N'ayez pas peur, » dit-elle. Elle aida la renarde à grimper dans le panier, dénoua la corde autour de sa taille, la fit passer par-dessus une branche et envoya l'autre extrémité à Lucy. Puis, lentement, Hélène fit descendre le panier en accompagnant sa progression tandis que Lucy, au fur et à mesure, laissait filer un peu de corde pour le stabiliser.

Le renardeau glapissait d'excitation alors que sa mère parvenait jusqu'au sol. Une fois par terre celle-ci s'empressa de lécher son petit avant d'adresser un regard de gratitude aux deux jeunes femmes.

« Vous m'avez sauvée, » dit la renarde. « Je vous en suis reconnaissante. »

De quelque part dans sa fourrure, elle fit apparaître une gemme rouge vif de la taille d'un gros galet. Lucy la rangea dans sa gibecière. « Si vous avez des ennuis dans cette forêt, » expliqua la renarde, « jetez ça derrière vous. »

« Comment vous êtes-vous retrouvée coincée dans l'arbre ? » demanda Hélène.

La renarde afficha un air de dégoût. « C'est une fée qui m'a mise là, pour plaisanter. Elles ne réfléchissent jamais aux conséquences de leurs actions tant qu'elles s'amusent. »

Lucy fronça les sourcils. « Mais toutes les fées ne sont tout de même pas comme ça ! »

La renarde secoua la tête. « Toutes n'ont pas besoin de l'être si suffisamment d'entre elles le sont. » Les deux renards disparurent dans le sous-bois, Hélène enroula sa corde et les deux jeunes femmes reprirent leur errance à travers le bois des fées tout en continuant à marquer leur chemin.

À l'approche du crépuscule, tandis que Lucy et Hélène envisageaient de s'arrêter pour dresser leur campement, elles entendirent des sanglots. Elles changèrent de direction et se dirigèrent vers le sud, prudemment, car elles n'étaient pas certaines du chemin à prendre. Un rayon du soleil couchant traversa la canopée pour révéler la forme d'une fée qui sanglotait. Elle avait à peu près la taille du renardeau et elle était couchée sur le côté, se tenant l'estomac des deux mains tout en pleurant toutes les larmes de son corps.

Bien que la renarde et la gazelle aient averti les jeunes femmes au sujet des fées, elles ne pouvaient rester impassibles devant la souffrance d'une autre créature même si cette dernière pouvait être une semeuse de troubles. Elles s'approchèrent donc de la fée avec méfiance, car elles n'étaient pas sottes, mais il ne semblait pas que ce soit un piège. La fée était véritablement blessée ou malade.

« Qu'est-ce qui ne va pas ? » demanda Lucy.

Mais la fée pleurait à chaudes larmes. Lucy lui effleura le front des doigts et estima qu'elle devait avoir de la fièvre. Hélène s'assit à côté de la petite créature, une main dans son dos, entre ses ailes, tandis que Lucy s'aventurait dans la forêt en quête de camomille ou d'écorce de saule, tout ce qui pouvait soulager la douleur de la fée. Mais les plantes étaient d'étranges végétaux entortillés avec des feuilles dont les formes lui étaient inconnues : des étoiles à cinq branches, des spirales et des yeux de paon. Elle retourna dans le vallon en soupirant et décida de préparer du thé avec les plantes qu'elle avait dans son sac. Hélène sortit quelques allumettes de sa sacoche et disposa les brindilles et le petit bois que Lucy avait ramassés. Très vite, elles allumèrent un feu, dont les flammes avaient d'étranges teintes pourpres, et Lucy fit bouillir l'eau pour son thé à la camomille qu'elle se préparait à chaque fois qu'elle était inquiète. Rassérénée par la lueur du feu et réchauffée par cette présence reconfortante, la fée cessa de pleurer. Elle accepta une petite tasse de thé qui, pour elle, était tellement grande qu'elle devait la tenir à deux mains.

« Sois prudente, » l'avertit Lucy. « C'est chaud. J'ignore encore ce qui cloche chez toi mais dès que nous aurons compris, nous t'aiderons à régler le problème. »

La fée éclata de nouveau en sanglots. « Je... je ne suis pas malade, » bredouilla-t-elle. « Les autres se sont moqué de mes ailes. » Elle déploya de longues ailes de libellule dans son dos. La lueur du feu les faisait étinceler comme des bijoux et Lucy et Hélène en eurent le souffle coupé.

« Mais elles sont magnifiques, » s'exclama Lucy.

« Elles sont trop fines, » se plaignit la fée en les repliant. « Et elles sont transparentes. Les autres fées de ma cour ont des couleurs magnifiques le long de leurs ailes. »

Hélène examina attentivement leur forme et leur taille. « Avec des ailes comme celles-ci, tu dois être vraiment très rapide, » dit-elle. La fée acquiesça d'un air morose. « Je parie que tu peux voler aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. »

« Peut-être même latéralement, » intervint Lucy.

La fée se mit à sourire. « Je peux aussi faire des virages serrés. » Son sourire s'accrut. « Personne n'est aussi rapide que moi. »

Hélène s'adossa à un tronc d'arbre. « Parfois les gens se moquent parce qu'ils sont jaloux, » dit-elle. « D'autres fois, ils sont tellement obnubilés par l'apparence des choses, qu'ils ne remarquent pas leur utilité ou leur intérêt. »

« Et d'autres fois encore, ils sont cruels juste pour s'amuser, » ajouta Lucy, en songeant à la renarde coincée dans l'arbre. « Tu ne dois pas laisser ce genre d'individus te faire du mal. Ils ne reconnaîtraient pas la gentillesse même si elle les pinçait. »

La fée laissa échapper un petit rire. « Je ne pense pas que la gentillesse puisse pincer qui que ce soit, » dit-elle. « Mais elle sait très certainement préparer une bonne tasse de thé. »

Les jeunes femmes et la fée parlèrent toute la nuit. Lucy expliqua qu'elles recherchaient un musicien et la fée leur indiqua la direction de la cour du Roi des fées. « Il ne sera pas très heureux de vous voir, » avertit la fée. « Il fait partie de ces individus qui ne se préoccupent que de leur propre amusement. »

Au matin, la fée était partie mais elle avait laissé derrière elle une gemme rouge brillante de la taille du poing d'Hélène. Avec la rosée du matin, la fée avait écrit : « Quand tout est perdu, laissez ceci derrière vous. »

Avec la direction indiquée par la fée et ce mystérieux avertissement, Hélène et Lucy se remirent en marche vers la cour du Roi des fées.

C'était l'après-midi quand elles atteignirent une colline avec une grande porte en pierre s'ouvrant sur son flanc. Bien qu'il y ait un garde devant l'ouverture, un flot ininterrompu de fées, certaines monstrueuses et d'autres magnifiques, pénétrait dans la colline. Lucy et Hélène se glissèrent dans la file sans que le garde ne remarque leur présence.

À l'intérieur du monticule, il y avait un hall immense, plus grand que celui de la Reine aux Papillons, plus grand encore que celui de la Reine des Flèches. Les tables étaient couvertes de nourriture mais les deux jeunes femmes savaient qu'il valait mieux éviter de manger les aliments de ces êtres enchantés. À l'extrémité opposée du hall, les fées dansaient avec, parmi elles, un grand individu coiffé d'une couronne d'or et affichant un sourire satisfait. Derrière les danseurs se tenait un humain qui jouait de la guitare, le regard perdu au loin.

Lucy prit dans sa sacoche un flacon de sels qu'elle avait préparé puis les deux jeunes femmes firent le tour de l'assemblée. Elles remarquèrent en s'approchant que malgré l'expression sereine qu'affichait le musicien, ses doigts saignaient comme si cela faisait des jours qu'il jouait sans jamais s'arrêter. Elles arrivèrent à sa hauteur alors qu'il terminait une chanson et Lucy porta son flacon de sel à hauteur de ses narines.

« Continue à jouer, Alfonso, » l'exhorta Hélène alors que son air rêveur s'estompait.

« Ça fait mal, » murmura Alfonso.

« Interprète une berceuse, » suggéra Lucy. « Nous sommes ici pour te ramener chez toi. »

Aussi, surmontant sa douleur, Alfonso joua une berceuse enchanteresse, ses doigts endoloris virevoltant sur les cordes de sa guitare. Les deux jeunes femmes baillèrent mais Lucy laissa ouvert son flacon de sels et les trois humains dans la cour des fées restèrent éveillés tandis que les autres danseurs ralentissaient et s'endormaient. Alfonso continua à jouer tandis qu'ils traversaient le hall et ils crurent pouvoir s'échapper sans encombre. Mais, alors qu'ils passaient à côté du garde endormi posté devant l'entrée, ils entendirent le Roi des fées se réveiller.

« Emparez-vous d'eux ! » hurla-t-il.

Hélène lança la pierre que la gazelle leur avait donnée et le vent les souleva pour les transporter à la vitesse d'une gazelle loin de la colline des fées. Lucy était à l'affût des marques qu'elles avaient laissées et le vent obéissant à ses instructions leur permit de rebrousser chemin.

Puis, le souffle d'air les déposa à terre et s'estompa en une simple brise. Mais les fugitifs pouvaient entendre les fées lancées à leurs trousses. Hélène se retourna et aperçut un petit groupe de ces créatures, aussi bien monstrueuses que magnifiques, qui suivait leur roi. Les deux jeunes femmes et le jeune homme se mirent à courir mais les fées les rattrapaient. Alors que ces dernières s'approchaient, Lucy lança la pierre que leur avaient donnée les renards et une rivière apparut derrière eux dont le courant emporta presque tous les êtres enchantés.

Le Roi des fées sauta par-dessus la rivière et continua de les poursuivre.

Les fugitifs aperçurent le cercle des fées dans la clairière aux teintes rouges et Hélène lança la dernière pierre. La forêt s'épaissit autour du Roi des fées et les arbres s'entremêlèrent et poussèrent en spirales et en vrilles jusqu'à ce que le souverain soit pris au piège. « Peut-être, » murmura une douce voix, « que mille années prisonnier à l'intérieur d'un arbre lui apprendra la patience. »

Hélène et Lucy cherchèrent d'où pouvait bien provenir la voix mais elle paraissait issue de la forêt elle-même. « Cela pourrait juste le mettre encore plus en colère, » prévint Hélène.

« Alors, » murmura la forêt, « il peut attendre mille années de plus. Votre bonté a comblé le cœur de mes créatures et même touché une des fées. Peut-être que ce que vous avez semé suffira. »

Le vent s'estompa et la forêt fit silence. Hélène, Lucy et Alfonso s'avancèrent dans le cercle des fées et disparurent.

Quand Alfonso retourna chez lui, il découvrit qu'il avait perdu sa place d'apprenti auprès du cordonnier mais la Princesse Lucy lui laissa entendre qu'il pourrait peut-être trouver un emploi au château de sa sœur car la Reine des Flèches aimait les musiciens. Élidia prépara ses affaires et, tous les quatre partirent vers le nord. En traversant la forêt, ils remarquèrent des endroits légèrement teintés de rouge ou bien un ciel parfois orange et quand ils jetaient un coup d'œil sous les frondes des fougères ou sous le chapeau d'un champignon, ils découvraient des gemmes rouge vif, de la taille d'une grosse pierre ou du poing d'une fée. Très rapidement Alfonso et Élidia amassèrent une fortune suffisante pour démarrer une nouvelle vie dans le lieu de leur choix.

La Princesse Lucy et Hélène-la-futée continuèrent à parcourir les bois à la recherche de nouveaux problèmes à résoudre.