

# 10-16 Chronique : Les Aventures de Jarl et Vibert à Fleuron

---

## Chapitre 1 – Échos et Présages

### Jour 1

Le ciel de Briga, troisième mois de l'année, pesait lourdement sur les épaules de Jarl et Vibert. En ce matin de Gavzi, une atmosphère humide et tendue enveloppait le paysage. Guidés la veille par le vieil Yvaron, ils avaient péniblement mené la charrette et son fameux tonneau de poisson avarié jusqu'aux portes du camp de Gonde. À peine les portes franchies, Yvaron, le regard fuyant, glissa une pièce d'or dans la paume de Vibert. « Voilà, tu sais ce que tu dois faire, moi je ne peux pas rester ici », murmura-t-il avant de disparaître, laissant les deux amis face à une double mission : négocier le poisson et acheter des fournitures médicales.

Ils trouvèrent leur homme, le marchand Théophile Xandrin, en conversation avec le sergent Christophe Aubert, chef de la garnison. Jarl, le grand boucher, se présenta le premier, mais ce fut Vibert, le nouveau curé de Fleuron, qui retint l'attention du sergent. « Ils n'auraient pas pu prendre quelqu'un d'un peu plus... sympathique ? », lança Aubert, goguenard. « Père Sébastien, on avait envie de lui parler. Lui, t'as envie de lui donner des poissons ? »

La remarque cinglante fut balayée par une bourrasque glaciale annonçant l'orage. Tous se réfugièrent dans la caserne principale. Autour d'un vin chaud, la négociation s'engagea. Vibert commanda une quantité impressionnante de matériel de soin, ce qui surprit Xandrin. « C'est bien la première fois que les gens du Fleuron font appel à mes bandages », fit-il, avant d'ajouter d'un ton grave qu'il ne voulait pas être mêlé à la « légende de Fleuron » et que Père Sébastien était un « renégat ».

Quand Jarl aborda l'affaire du poisson, le visage du marchand se ferma. Le soigneur affable qui, quelques instants plus tôt, pansait le pied d'un garde avec une dextérité surprenante, laissa place à un commerçant inflexible. Il n'était qu'un intermédiaire et n'offrirait qu'une maigre compensation. La tension monta, et malgré les supplications de Vibert pour les « nombreux enfants de Fléron », la négociation était dans l'impasse. La soirée s'acheva dans une ambiance étrange : le marchand repartit sous la pluie battante après avoir été payé pour les fournitures, tandis que Vibert, pour « être joyeux », vida le reste du vin et s'endormit sous un banc, au grand amusement de la tablée.

### Jour 2

Le lendemain se leva sur un ciel radieux. Le Seigneur de Gonde, un homme à l'air sombre portant un médaillon d'or, sortit de sa demeure en pleine discussion avec le

sergent Aubert. Ils parlaient une langue étrangère, gutturale et rapide. Jarl, l'oreille fine, ne comprit pas les mots mais perçut l'inquiétude grandissante sur le visage du sergent. Une nouvelle préoccupante venait d'être transmise.

Après avoir péniblement attelé leur âne avec l'aide des soldats, nos deux compagnons prirent la route du retour. Au premier grand tournant, Yvaron les attendait. Informé de leur échec, il balaya l'idée d'aller plus loin pour le poisson. Puis son visage s'assombrit. « J'ai appris... Quelque chose », dit-il d'une voix grave. « Les barbares ont mis les pieds sur nos terres. Ils viennent de la mer. Sur la voile de leur navire, on peut voir la pyramide inversée. »

La nouvelle glaça le sang des compagnons. Yvaron les exhorta à se préparer, à apprendre à se battre. Vibert, se sentant dépassé, demanda son aide. L'ancien éluda : « Je connais un lieu où tu pourrais apprendre le feu qui pourrait nous protéger. Nous en discuterons avec Skoï. »

### **Jour 3**

Après une nuit de repos, le groupe s'enfonça dans la forêt de Kapol. Soudain, Yvaron s'immobilisa, désignant une trace dans la terre meuble. Jarl, le pisteur, s'agenouilla. L'empreinte était inconnue, à la fois griffue et... ailée. Pour Vibert, ce ne pouvait être que le signe d'un dragon, un messenger divin. Sa contemplation mystique fut brutalement interrompue par le cri d'Yvaron : « À l'abri ! Vite ! Abandonnez la charrette ! »

Un pan entier de la montagne se décrochait dans un torrent de terre et de rochers. Jarl parvint à s'agripper à une racine, mais Vibert fut happé par l'avalanche. Ballotté, écrasé, il sentit un craquement sinistre dans son bras gauche avant que la douleur ne le submerge. Quand le chaos cessa, il gisait vingt mètres plus bas, le corps brisé, à moitié enseveli. Yvaron le rejoignit et constata sobrement : « Mauvaise chute. » De retour à Fleuron, Vibart, dans un élan de ferveur, refusa les soins. « L'attelle, je veux bien, mais le reste non », décréta-t-il, acceptant la douleur comme une pénitence.

*(Cet épisode fut l'occasion d'une longue discussion sur les règles de blessures et de fractures, mais aussi d'une blague mémorable : pour optimiser ses pouvoirs, un magicien devrait-il s'entraîner nu sous la lune ? La vision de Vibert, brisé au fond du ravin, rendit l'idée beaucoup moins amusante.)*

### **Jour 4 & 5**

L'attente et l'inquiétude s'installèrent à Fleuron. Le Seigneur Skoï, parti chasser, tardait à revenir. C'est alors qu'un homme dépenaillé, un soldat de Gonde nommé Gontran, arriva en chancelant, murmurant une histoire confuse de « sons étranges » et de compagnons l'ayant abandonné. Jarl et les autres le mirent à l'abri. Pendant que Vibert, malgré sa propre fièvre, se préparait à le soigner, Jarl partit enquêter avec le bourru tailleur de pierre, Gourin.

Dans la forêt, Jarl repéra une piste de traces fines et légères. Elle le mena à une clairière où un parterre de pétales de fleurs dessinait une forme étrange. À l'instant où il tenta de la toucher, une ombre épaisse tomba, et il se retrouva perdu, tournant en rond pendant

des heures. Il fut finalement retrouvé par Yvaron, qui l'avertit : « Dès que tu entends des chants, dès que tu vois des belles petites fleurs, tu passes ton chemin. Elle avait tendu un piège. » La fée des montagnes.

De retour au village, Vibert avait réussi un miracle. Profitant d'un évanouissement de Gontran, il avait lancé son unique sort de soin, découvrant avec surprise qu'il le régénérât lui aussi. Seigneur Skoï, enfin revenu, fut impressionné. Il prit Vibert à part et, après lui avoir dit qu'il le « décevait » pour l'instant, lui donna un indice cryptique sur l'héritage de son mentor : « Père Sébastien et l'ouvrage ne font qu'un. » Puis, il se tourna vers Jarl, lui interdit de sortir seul et, pour le mettre à l'épreuve, lui ordonna de cuisiner le poisson. Le résultat fut un désastre carbonisé, mais Jarl, avec un aplomb phénoménal, le présenta comme une recette exotique. Le bluff fut si magistral que tout le village acclama les « brochettes de drago ».

*(Le succès critique de Jarl déclencha un fou rire général, le Maître de Jeu cherchant fébrilement sur ses tables quel effet pouvait bien correspondre à une telle performance.)*

## **Jour 6 (Le 11ème jour du mois)**

Le vent balayait le hameau. Vibert, voulant prononcer un sermon sur le renouveau, utilisa un porte-voix en bois et métal. Hélas, tenu à l'envers face aux bourrasques, l'objet ne fit que brouiller ses paroles, laissant l'assemblée perplexe. Plus tard, Gontran, après un entretien privé avec Skoï, annonça sa conversion et jura fidélité à Fleuron. La journée s'acheva sur une note amère : nos héros furent exclus du conseil du Seigneur, un rappel cinglant que leur place dans ce hameau restait encore à gagner.

---

### **A) Pistes & Intrigues non résolues**

- Qui sont les envahisseurs à la « pyramide inversée » et quelle est l'ampleur de la menace ?
  - Où se trouve le lieu mystérieux où Vibert pourrait apprendre le « feu protecteur » évoqué par Yvaron ?
  - Que signifie la phrase de Skoï : « Père Sébastien et l'ouvrage ne font qu'un » ?
  - Qui est la fée des montagnes qui traque les habitants de Fleuron, et pourquoi la présence de Père Sébastien la tenait-elle à l'écart ?
  - Quelle est cette langue secrète parlée par le Seigneur de Gonde et son sergent, et quelle terrible nouvelle ont-ils apprise ?
  - Pourquoi Yvaron a-t-il fui le camp de Gonde et qui sont ces « gens qui ne l'aiment pas » ?
  - Vibert succombera-t-il à une infection à cause de son refus obstiné de soigner ses plaies ?
-

## B) Points mémorables

- Le retournement de situation magistral où Jarl, grâce à un coup de chance phénoménal, a convaincu tout le village que son poisson carbonisé était une délicatesse exotique nommée « brochette de drago ».
- Le sermon épique de Vibert, ruiné par un porte-voix tenu à l'envers face au vent, transformant un discours inspirant en un murmure inaudible.
- Le refus stoïque et quasi-fanatique de Vibert de recevoir des soins après l'avalanche, acceptant la douleur comme une pénitence.
- La distribution de baffes du Seigneur Skoï, devenue un trait de caractère aussi fiable que comique.
- La remarque cinglante du sergent Aubert à Vibert : « Lui, t'as envie de lui donner des poissons ? », établissant d'emblée une relation tendue.
- Les nombreuses digressions sur les règles, notamment sur la guérison, la magie, et la découverte hilarante que le groupe se donnait un malus involontaire depuis des dizaines de sessions.