

11-13 Journal de Campagne: Reconstruction de chapelles, menaces occultes et survie autour de Fleuron/Floron

Chapitre – « Sous les averses et le fer »

Jour 1

La montagne suinte et se tait. À Fleuron, la pluie plaque les toits comme des mains lourdes, et les habitants avancent entre flaques et boue, d'un pas où l'ennui tient lieu de courage. La chapelle de Saint-Ange, éventrée, veille la palissade telle une sentinelle cassée. Le sermon du curé s'est dissous dans l'averse; les mots n'ont pas traversé ni le ciel ni les cœurs. « Il est des silences qui valent mieux que les homélie », souffle Amélie, tirant sa capuche.

Au chantier, Gourin, tailleur de pierre, pèse chaque geste. Vibert, large de volonté, veut redresser Saint-Ange, même si ses mains doivent saigner. « La chapelle se relèvera, même si mes mains doivent saigner », dit-il. Mais la maçonnerie a son orgueil; les outils grincent sous ses maladresses. « Tu maltraites mes outils, Vibert », coupe Gourin sans hausser la voix. La pluie recouvre le reproche; Vibert s'entête, demande à apprendre, et le maître consent à demi — par nécessité plus que par goût. Dans la cuisine du hameau, les jarres dégorgent une soupe qui tient plus la vie que le plaisir, et le village choisit le silence pour prier.

Jour 2

Le vent colle les vêtements; les doigts durcissent. Un curé jeune, Vibert, à Floron — l'autre hameau, voisin par les rumeurs et la pierre — se heurte à Boron le carrier; une lame se brise, une griffe plie. « Casse-toi, curé », crache Boron. Alors Vibert propose l'évidence: déplacer la chapelle sur terrain ferme, plus petite, plus fidèle. Le Seigneur approuve, ordonne l'abattage de quatre arbres. « Renonçons à ce gouffre », tranche Vibert; le village donne l'épaule.

À Fleuron, la loi tombe comme un battant de porte: « Pas de sortie seul. C'est un ordre », dit Varenne. Les plus vieux parlent d'une présence en forêt; Gontran en porte les marques. Yarl se resserre aux palissades: cuisine, chasse s'il est accepté, portage pour Saint-Ange. Le seigneur Maurice compte les sacs de laine Keton prêts pour Gond, et les loups glissent aux lisières, invisibles, certains soirs. Dans l'est, une mine comblée s'ouvre comme une gueule; on y voit des carcasses blanchies, une faille sombre, et l'ombre de bottes cerclées de laine noire attendre comme une promesse.

Jour 3

La clairière halète. Un épieu fend l'air et manque le dos de Vibert d'un souffle. Les flèches répondent; Yarl se fait bouclier, genoux plantés, pour couvrir Yvaron, l'archer. « Baisse, Yarl, ne me gêne pas », souffle Yvaron, calme dans la tourmente. Le silence revient par nappes; l'ennemi se déplace, invisible, et l'on rampe sous les ronces. Jarl, aux aguets, découvre un éclat d'onyx veiné, crochet cassé, noir comme une intention. La pierre mord non par le sang mais par la volonté; Yvaron tonne: « Lâche ça tout de suite. » Jarl lâche; la fièvre de puissance s'évanouit, laissant une faiblesse propre.

On appelle le prêtre. Père Orat se penche sur l'onyx — œil qui ne cligne pas — tandis que le fils du Seigneur murmure: « C'est une ordalie. » À Floron, une meute presque dix loups cerne les palissades; Yao, chasseur taciturne, coupe court aux fougues: « On attend le froid. » Trois nuits de hurlements, puis le soleil revient, dur comme l'acier, et les bêtes se retirent vers les crêtes.

Jour 4

Ils entrent dans la mine comme on marche vers un cri enfoui. Sur un lit de sable noirci repose un silex poli, taillé en forme de verge, noir si profond qu'il boit la lueur. Vibert blêmit. « Tu es choqué ? Car ce que tu vois là est une verge », dit-il. Yvaron fronce: « C'est une relique du Malin, si j'ai bien compris. » Les coups de rocher ne suffisent pas; la pierre reste impassible. Vibert prie jusqu'à trouver le grain de foi qui force la serrure; la lueur de sa paume arrache la vie du talisman, qui se fait terne, inerte. « Dieu a vaincu », murmure Vibert. « Notre curé a accompli un miracle », dit Yvaron. La mine devient une chapelle improvisée, et la relique est jetée au fond, là où seuls les loups oseraient ramper.

À Fleuron, Skoïeu monte sur l'estrade de pierre. Sa voix fendue au fer: « Tuez ! Tuez ! » Interdiction de toute sortie, battue contre un hérétique tapi dans les bois. La veuve Varane, bâtieuse au torse noueux, porte une hache de guerre et supplie d'en être; Skoïeu refuse: la chapelle a besoin d'elle. La nuit tombe comme un sceau de poix; le village veille au bûcher. Dans les rangs, le mot Climan fait reculer: pirates aux flammes noires, la guerre descend vers les Lines. Gidéon, prêtre aux yeux creusés, parle bas, monte la garde, vacille et s'affaisse au matin.

Jour 5

La pluie revient quand la piste s'ouvre vers l'ouest, sur la route de Gonde. Le curé veut en être; le Seigneur refuse l'acier, concède une hachette. « Ton arme, c'est de parler au nom de Dieu. Donnez-lui un bouclier, ça lui sera plus utile », dit-il, sec. Yvaron en tête, Adol derrière, la Veuve silencieuse, ils traquent dans la boue une trajectoire hachée: l'homme blessé a bu au ruisseau, perdu du sang, taillé un nouvel épieu. Le curé récupère des poils; la magie tente de naître dans sa paume puis se dissipe. « Elle est à plus de neuf-cents mètres », souffle-t-il. Yvaron pèse la pluie et la nuit: « Sous cette pluie, toute trace va disparaître. Rentrez. » On se replie, bredouille, avec le goût du fer sur la langue.

Jour 6

La neige s'abat sur Fleuron — mensonge d'hiver en plein printemps. « Rentrions, c'est la voie de la sagesse », conclut Sébastien, et le groupe rebrousse chemin sous

le gel. Boron, sculpteur moustache de givre, mesure le prêtre qui quémande un grand symbole sacré. « Pourquoi je ferais ça pour toi ? » demande Boron. Le troc reste en suspens: utilité contre foi. La nuit, une fièvre obscène grignote le sommeil du prêtre — souvenir brûlant du talisman. Le jour, Yarl s'acharne à la cuisine, aux pièges, à l'équarrissage; Baran, la veuve, dirige la coupe des « deux prochains arbres » pour la chapelle, tolère le prêtre avec respect mais distance.

Jour 7

Vibert veille Jarl, le ramène « vers la lumière » par la prière. « Dieu soit loué », dit Jarl; « Suis-moi vers la lumière », souffle Vibert. Une compréhension naît — âpre, minérale: l'influence du Malin se love dans la pierre, se glisse entre les veines du schiste. À la mine, les torches peinent; le noir boit la lumière avec méthode. Vibert repère que les loups ont emporté les effets de l'hérétique; on fouille, on gratte, la pioche grince, et rien ne cède. Jarl pose deux pièges à la lisière; le verglas les rend muets. Le soir, Ivaron revient de Gonde, fatigue aux joues, nouvelles lourdes. « Le royaume a été envahi. » Plivan, l'hérétique éclaireur, a été cloué de quatre carreaux; on lèvera ban et arrière-ban pour le camp de Bond. Jarl se redresse: « J'ose espérer que vous me prendrez avec vous. » — « Évidemment. Tu seras notre éclaireur. » Le Seigneur remet un couteau Goledon; l'acier danse un instant dans l'air.

Jour 8

Floron forge les symboles où l'acier manque. Un bâton d'Elpis, en if, pousse sous les mains du sculpteur: long, encombrant, honnête, coiffé d'un soleil sculpté. Vibert l'essaie, embarrassé du petit bouclier, qu'on oublie. « Je sais la tenir, pas me battre », admet-il. Guiléon, chasseur dévoué, l'entraîne à la survie de montagne. Ils descendent vers le lac d'Eyranne — grand œil bleu à l'est de Kapol, vallée en S aspirant les pas. La nuit les happe au rivage; au matin, le camp se dresse sévère: toile basse, renflement de roche, le bâton du soleil planté comme un talisman.

Jour 9

Ils taillent des épieux en arc de cercle, mâchoire prête à se refermer. Les collets multiplient les promesses de lièvres. Gideon, chasseur du lac, interdit l'accès au sud où courent les escarpements et à l'eau où la glace mord les chevilles. « Vous ne rentrez pas dans l'eau. Pour vous laver, il y a assez de ruisseaux », dit-il. « Le lac est sacré. » On observe par secteurs; la curiosité déniche un chemin discret au flanc sud — route ancienne ou idée d'une route. « J'ai dit: pas par là », répète Gideon, taiseux, comme gardien d'un secret. Au feu, quelqu'un lance: « Je suis la future légende. » Gideon hausse l'épaule: « Oui, future, ça c'est sûr. » Les rires égratignent la nuit; le lac, lui, garde son silence clair.

Personnages joueurs (nom, traits marquants, actions clés)

- Yarl: obstiné, loyal; bouclier vivant pour Yvaron; s'acharne à reconstruire Saint-Ange, cuisine et pièges; choisi éclaireur par le Seigneur;
- Vibert (prêtre de campagne): pieux, tenace; conjure la « Verge du Malin », mène la prière; veille Jarl et comprend l'influence du Malin dans le minéral.

- Olivier (curé): pragmatique; obtient le déplacement de la chapelle à Floron; accompagne une escorte, promet un emblème sacré plus grand.
- Gidéon (prêtre): ferveur et doute; anime la veille au bûcher, tente d'emmener Varane, chute de fatigue; renseigne sur la menace des Climan, soigne les villageois.
- Skoïeu: humble, obstiné; reçoit le bâton d'Elpis; descend vers le lac d'Eyranne; s'entraîne masse/bâton.
- Observateur du Sud (joueur au lac): patient, curieux; identifie une voie cachée; respecte les interdits sans cesser de questionner.
- Trappeur silencieux (joueur au lac): méthodique; dresse l'arc d'épieux, pose des collets, sécurise le camp.

PNJ importants

- Maurice/Varenne/Ivaron (seigneurs de Fleuron/Floron): imposent l'interdit de sortie; valident déplacements; lèvent ban et arrière-ban; confient missions et armes.
- Gourin (Antide): tailleur de pierre, exigeant; maître réticent de Vibert à Saint-Ange.
- Amélie: femme de Gourin; voix lucide du hameau.
- Baran/Varane (veuves bâtisseuses): dirigent coupe et chantier; Varane porte une hache, supplie la battue.
- Boron (sculpteur/carrier): bourru; rejette les maladroits; troque l'œuvre contre utilité réelle.
- Yao/Yaron/Guiléon/Gideon (chasseurs/archers): prudents, tranchants; guident escortes et observent; posent interdits au lac.
- Gontran/Guivarron/Gondran: hommes d'armes/messagers; portent blessures et nouvelles du front.
- Lucas/Santon (éleveur/bûcheron): laine Keton, bois nécessaires; conditionnent les descentes à Gond.

Lieux visités

- Fleuron/Floron: hameaux de montagne; palissades, place du feu, ateliers.
- Chapelle de Saint-Ange (Fleuron): éventrée, chantier lent; chapelle déplacée (Floron) sur terrain stable.
- Mine à l'est: bouche sombre, lumière dévorée; relique détruite et jetée au fond.
- Forêt voisine: loups, embuscades, épieux; présence envoûtante.
- Route de Gond/Gonde: pistes commerciales et de guerre.
- Lac d'Eyranne: eau translucide, rivage en glace; camp aux épieux; interdits au sud et à l'eau.

Objets ou indices cruciaux

- Outils de Gourin: fragiles, exigeants; tension avec Vibert.
- Laine Keton: richesse stable, base d'échange.

- Talisman d'onyx: mord la volonté; laissé au sol puis neutralisé.
 - « Verge du Malin » (silex noir): devenue inerte, jetée au fond de la mine.
 - Couteau Goledon: lame de prestige confiée à Vibert.
 - Bâton d'Elpis (if, soleil sculpté): symbole protecteur pour Skoïeu.
 - Pieux grossiers et collets: armes d'embuscade et de subsistance.
 - Bottes en laine noire: indice d'étrangers; fils et sang sur la piste.
 - Interdit du lac et chemin du sud: tabous gardés par Gideon.
- A) Pistes & Intrigues non résolues
- Quelle est la nature de la présence envoûtante dans la forêt, et comment la contrer ?
 - Qui sont les étrangers aux bottes en laine noire, et que cherchaient-ils près de la mine ?
 - La chapelle déplacée: quel rituel pour la consacrer à nouveau, et qui fournira pierre et main-d'œuvre ?
 - Que cache le lac d'Eyranne (sacralité, créature, culte) et l'ancienne voie au sud ?
 - Les Climan: jusqu'où progresse l'invasion, et quels liens avec les artefacts du Malin ?
 - Où les loups ont-ils caché les effets de l'hérétique, et que vaut la mine qui « mange » la lumière ?
- B) Points mémorables
- « Tu maltraites mes outils, Vibert », (Gourin) sous l'averse, puis l'accord à demi du maître.
 - Yarl, « bouclier vivant », à genoux, cape soulevée par le souffle des flèches.
 - Vibert lâchant l'onyx sur l'ordre d'Yvaron et la sensation de faiblesse comme fièvre dissipée.
 - « Tuez ! Tuez ! » (Skoïeu) tonné sur la place, glaçant et galvanisant le village.
 - « Dieu a vaincu », (Vibert) dans la mine devenue chapelle improvisée.
 - Le bâton du soleil planté à l'entrée du camp, étendard fragile au clair matin du lac.
 - « Le lac est sacré », (Gideon) et la route du sud interdite avec une sévérité de gardien.
- C) Mini biographie des nouveaux personnages importants rencontrés
- Gideon, chasseur du lac: silhouette noueuse, regard fixé sur l'eau; parole courte, interdits nets; gardien tacite des règles invisibles du lieu.
 - Guiléon, chasseur dévoué: solide, patient; installe camp et patrouilles; respecte les légendes sans les craindre.
 - Guivarron, compagnon du Seigneur: discret, prudent; revient de Gonde sans égratignure, gage de fiabilité.

- Varane (veuve bâtisseuse): grande, musculeuse; hache de guerre; culpabilité qui la pousse à la chasse comme pénitence.
- D) Information importantes concernant des personnages déjà rencontrés
- Yarl: confiance du Seigneur (éclaireur); acharnement utile mais maladresse en taille de pierre.
 - Vibert: peut neutraliser des effets magiques persistants au prix d'une fatigue lourde; intuition forte sur le « Malin minéral ».
 - Skoïeu: préfère symboles à l'acier; santé vulnérable au froid; apprend masse/bâton.
 - Boron: n'agit qu'à contrepartie tangible; sensible aux soins réels pour famille et bêtes.
 - Baran: respecte le statut religieux, mais n'ouvre sa confiance qu'à l'utilité concrète.
 - Yvaron/Yao: prudents face aux meutes; autorité naturelle sur le terrain.
 - Maurice/Varenne/Ivaron: leur parole fait loi; capables de lever les hommes et fixer le rythme des descentes.
- Rappels aux règles qui ont eu lieu
- Interdit de sortie seul pour Yarl, ordre seigneurial appliqué.
 - Encombrement et moral: le curé voyage léger, refuse casque et armure pour éviter pénalités; postures défensives privilégiées.
 - Magie de repérage (« Sens du chasseur »): nécessite composant (poils), portée efficace autour d'un « quart de lieu »; tentatives sous la pluie à l'efficacité réduite.
 - Danger des artefacts: manipulation indirecte recommandée; détection/neutralisation entraîne fatigue.
 - Conditions climatiques: neige et verglas limitent activités extérieures, diminuent l'efficacité des pièges et imposent des ellipses de travail.
 - Affectations: distribution des tâches selon compétence et nécessités du hameau (chapelle, bois, chasse, laine).
 - Interdits en jeu: accès au lac sacré et au chemin du sud proscrits par l'autorité locale (Gideon), cadre de sécurité et de narration.