

## Texte : 30/05/2026, Pf-Level 1

Un groupe composé de Lame, Longue mèche, Nez fin et Possessif part pour Norwick. Objectifs : se pourvoir en équipements, glaner des informations auprès des locaux sur les rumeurs concernant la venue de l'escouade et récupérer -si elle existe- une carte de la région. L'équipée est accompagnée d'une mule, du coursier Rapide et du chien Longues oreilles.

Les autres membres de l'escouade s'emploient aux diverses tâches de maintenance du camp. Pour commencer, l'immanquable tour du lac en trotinant mené par le volontaire Grosse poigne, toujours plein d'entrain. Pour Secret, l'attente risque d'être longue. Très longue. La Petite - ils ont convenu que ce qualificatif était plus adapté que celui de Couette - se montre très appliquée et studieuse dans le décryptage du code que lui a donné Solitaire. Secret ne l'avait jamais vu aussi calme et concentrée. S'il en croit les expressions du visage du magicien qui de temps en temps se penche par dessus son épaule pour suivre ses avancées, elle progresse à grande vitesse. Secret esquisse un sourire narquois quand Solitaire fronce les sourcils, trop fier qu'enfin quelqu'un lui rabaisse son caquet. Bon, en attendant, sa voie à lui peine à s'éclaircir. La nuit peut-être ???

Tout en marchant, Lame s'entretient avec Nez fin au sujet du dressage des animaux. Elle profite de la traversée des bois pour chercher des pistes d'animaux. Après plusieurs vaines tentatives elle en a découvert une qui l'a menée jusqu'au terrier d'un blaireau. Un blaireau ? Hum, trop gros, difficile d'en faire son animal de compagnie. Elle insiste, mais sans succès.

La nuit tombe. Solitaire et Secret se retirent dans un coin reculé du camp. Si l'elfe y voit clair, lui n'y voit goutte. Il n'avait pas pensé à cette difficulté. Tant pis. Il se concentre, abaisse son rythme respiratoire et attend. Il y a quelque chose dans l'air. Une présence invisible qui rode non loin de lui. Le magicien ne l'a pas remarquée. Curieux. Un froid glacial s'immisce dans son être. Pourtant habitué aux rudes hivers du Pays rustique, jamais il n'avait connu un tel froid. Puis survient une aura de peur qui le fait frémir. Et cette voix. Une voix féminine, si basse. Ah, cette voix. Jamais il ne l'oubliera. Un chuchotement qui provient de l'outre tombe.

*« Je suis là. On m'appelle La Monarque. Je te donnerai l'accès au pouvoir que tu réclames tant... nous évoquerons plus tard ma rétribution ».*

Ils dormaient tous les trois. Possessif avait pris le premier tour de garde. Soudain, ils se sont réveillés, tirés de leur sommeil par un cri de surprise mêlé d'effroi de leur camarade. Ils bondissent sur leurs pieds. Lame aperçoit Possessif, les yeux fixés au ciel, figé, immobile. Les autres ne remarquent rien d'anormal. Longues oreilles après avoir grogné s'est recouché. Lame voudrait bouger, crier mais son corps ne réagit pas. Une brume apparaît. Recouvre peu à peu le sol. La scène se déroule au ralenti, sans un son. La brume monte à hauteur de ses genoux. La forêt s'étiole, ses camarades s'évanouissent. Elle est seule. Non. Il y a quelqu'un ici. Une présence diffuse, impalpable. Une voix dénuée d'empathie déchire le silence accablant.

*« Je viens de remarquer ta présence dans l'écheveau du temps. Comment as-tu pu arriver jusqu'à moi, je l'ignore. Inutile de t'égosiller, je ne suis pas sourd. Nos chemins sont amenés à se croiser, semble t-il. Or, je ne crois pas au hasard. Je garderai un œil sur toi désormais à moins que, jamais, nous ne nous sommes quittés ».*

Lame tourne sur elle même, mais il n'y a personne. Elle constate avec stupeur que sa peau se flétrit à vue d'œil, son corps se ratatine. Elle vieillit en accéléré. Elle s'entend hurler puis perd connaissance. A son réveil, tremblotante, elle est recroquevillée sur le sol. Elle regarde immédiatement sa main. Ouf. Tout va bien. Elle la remue cette main, si jeune et vigoureuse, de même pas vingt ans. Il ne s'agissait que d'un cauchemar. Ses camarades n'ont rien vu. Rien entendu. Même Possessif prétend le contraire. A n'y rien comprendre.

Ils atteignent le bourg de Norwick deux jours plus tard. Ce dernier n'a pas changé. Longue mère se rend au temple puis chez le prêtre Langogne. Nez fin et Possessif après avoir réservés des chambres à l'auberge pour quatre personnes pour plusieurs nuitées se dirigent chez le forgeron qui va avoir une charge de travail importante ces prochaines semaines. Quant à Ash, elle retrouve Aéale, l'érudite, avec bonheur. Elle lui narre ses aventures récentes, la remercie de lui avoir montré le chemin de la nature. Aéale s'est proposée de l'aider à suivre les traces d'animaux. Elle lui fournit une profusion de parchemins vierges, d'encres diverses, de composants. L'érudite lui a demandé en échange de recopier des écrits anciens qui s'altèrent avec le temps et que sa main vieillissante ne parvient plus à transcrire convenablement. Lame n'est guère versée dans ce type de travaux mais Longue mère maîtrise la calligraphie. Celle-ci acceptera -non sans bougonner- mais il s'agit de son trait de caractère. Il faut juste s'avoir s'y prendre

avec elle. D'ailleurs, la prêtresse est furax. Ce prétendu prêtre n'est qu'un sot et un imposteur. À se demander comment il a pu obtenir ce poste dans ce bourg et jusqu'à quel point il est prêt à s'y accrocher pour conserver sa place...

Nez fin et Possessif sont revenus. Il n'y a plus qu'à attendre que le forgeron finisse mais il faudra de temps en temps lui rendre visite pour le stimuler.

La druidesse ne croit pas détenir de cartes de la région... Elle fouille dans son fatras. Non. Le maire les conserve quelque part chez lui. « *Le maire ? Ah, le maire...* ». Ash soupire... Il va falloir qu'elle se coltine ce personnage barbant. « *Oh, que vois-je ?* » Aéale attrape un étui en ivoire duquel elle extirpe un parchemin usé d'une pile de vieux papiers. Sa mémoire lui joue des tours. Elle ne se souvenait pas détenir ce document. Elle le parcourt des yeux. « *Étonnant. Du langage ancien. Attendez, cela peut vous intéresser. Je vais vous le traduire* ». (Note : plus tard, Longue mèche recopiera le texte dans leur langue commune).

Texte :

Joyaux et assemblage. A propos des Pays

« *Où se trouve donc ce dessin dont fait allusion le texte ?* » Aéale l'ignore.

Le maire. Tous les travers du politique. Il parle bien. Présente bien. Mais, en substance ne dit rien. S'il détient des cartes, il faudra qu'il rende des comptes auprès du Conseil. « *Vous comprenez, jeune femme, il s'agit d'un bien de la communauté, je ne peux pas prendre seul la décision. Revenez dans deux-trois mois, une fois que nous aurons délibérés* ».

Le soir, dans l'une des chambres de l'auberge, un conciliabule se déroule entre quatre conspirateurs. Nez fin écrit le bilan de leurs journées et le coursier rapide s'envole jusqu'à leur campement. Ce dernier revient dans la nuit chargé d'une missive du Sergent. « *Il nous faut ces cartes. Je vous envoie Doigts agiles. Quant à ces histoires de Pays, d'Assemblage et de joyaux, cela semble du sérieux. Il va transmettre à la Lieutenant Geste sûr* ».

De son côté, Secret jubile. Il tient enfin quelque chose. Il montre le fruit de son travail au magicien qui pour une fois abonde, sans pour autant l'encourager. « *Certes, vous progressez, apprenti, mais cette magie là, du moins celle que vous singez, n'est qu'une imitation grossière de l'authentique magie, celle que je pratique. Poursuivez vos efforts, faites de votre mieux, vous atteindrez vos*

*objectifs. Lesquels, je n'en ai aucune idée, mais au moins vous démontrerez votre utilité au sergent ».*

Le magicien s'intéresse de plus en plus aux progrès de La petite -au point de le délaissier, d'ailleurs-. Cela ne fait pas de doute. Elle est en train d'élucider le code ardu avec une grande lucidité et une avance sur le temps imparti. Sans aucune outrecuidance dans la démarche contrairement à l'elfe. Juste le simple plaisir de déchiffrer l'énigme, tout en proposant plusieurs possibilités d'explicitation des résultats, en détaillant sa méthode, en étayant ses hypothèses. Du grand art. Cela n'étonne pas son frère. Il n'avait jamais douté des capacités de sa petite sœur mais il n'avait pas envisagé une telle précocité. Mais voir la mine dépitée de Solitaire, autant stupéfaite que songeuse, le ravit. Les croyances du magicien s'effondrent. La discipline soi-disant réservée aux seuls elfes éclairés, battue en brèche par une humaine, une gamine de même pas dix ans. Un délice. Si elle réussit, il va falloir que Lame et Secret exhortent le magicien à l'instruire, car ici, lui seul le peut.

A l'aube, Aéale et Lame sont parties en quête de traces d'animaux. Quelle joie de se promener si tôt, bercées par les sons de la forêt. Elles avancent lentement, examinent de ci, de là, les yeux rivés au sol. La druidesse connaît si bien les lieux qu'elle pourrait s'y déplacer les yeux fermés. Il ne leur faut pas longtemps pour relever des empreintes laissées par une belette. « C'est à toi de t'en occuper maintenant, si tu veux l'appriivoiser ». La jeune ranger s'approche à pas feutrés, lui parle d'une voix douce -son sort fonctionne à merveille-, lui offre une friandise.. le mustélidé hésite, puis s'enhardit et accepte d'être caressé. Il faudra du temps pour la dresser, mais Lame revient à Norwick avec Dart -important de lui donner un nom- juchée sur son épaule.

Les retrouvailles avec la famille sont pénibles. Ash est venue annoncer à sa mère qu'Élibane les avait rejoints. Sa sœur s'était dissimulée dans la carriole et on l'a débusquée une fois arrivés au campement. Esméralda est dans tous ses états mais Ash tente de la rassurer -tâche malaisée, sinon impossible- car la mère réalise qu'elle vient de perdre ses trois enfants. « Où se trouve le père ? ». « *En mer, il a dit qu'il avait besoin de se changer les idées. Elle ne sait pas quand il rentrera...* ». « *Se protéger ? De qui ? Pour aller où ?* » Ash l'ignore, mais dès que le père reviendra, il faudra qu'ils réfléchissent à la possibilité de s'enfuir. Elle et Thane ont été hanté par un rêve similaire où ils ont entrevu le pire. « *Ne t'inquiète pas, ils s'occuperont d'Élibane, ils prendront soin d'elle. Elle se trouve*

*en sécurité avec eux ».*

Deux nuits plus tard, Doigts agiles, flanquée d'Effrontée qui connaît bien la région et d'Indécis sont arrivés. Possessif et Nez fin, tous les deux bons cartographes, sont parvenus à reproduire la demeure du maire le plus fidèlement possible. Norwick ne figure pas parmi les cités militarisées. Aucun garde ne sillonne les rues la nuit. La hobbit se faufile discrètement. Elle échoue à ouvrir la porte d'entrée de la maison du maire. Qu'à cela ne tienne. Elle grimpe à l'étage et s'immisce à l'intérieur de la maison. Elle ouvre le bureau, l'armoire, le secrétaire, s'empare de deux rouleaux de parchemins et retourne à l'auberge sans heurt. Mission accomplie. Ils déroulent les rouleaux. Il s'agit de cartes, l'une assez récente et en bon état, croque les environs qu'Ash et Possessifs reconnaissent aisément. L'autre, beaucoup plus ancienne, un vélin vieilli et fatigué dépourvu de légende, élargit la zone d'étude, au Pays rustique peut-être. Ils décident de les conserver plutôt que de risquer de le transmettre par voie aérienne au sergent. Cela serait dommage de risquer de perdre ces biens précieux.

Le dernier groupe est reparti au camp, l'autre suivra dès que le forgeron aura terminé. Dans la journée, Ash reçoit un message du familier de la druidesse. « *Venez vite !* » Inquiète, elle se rend chez la vieille femme. « *Regardez ce que j'ai trouvée !* » Elle lui tend un parchemin usé, de la même nature que la carte qu'ils ont découverte chez le maire. « *Il a dû glisser de l'étui la dernière fois quand je l'ai ouvert* ». Ce document exhale une odeur prononcée de vieux papier, terreuse et boisée. Ash le déplie précautionneusement. Elle aperçoit un visage d'une jeune fille peint à l'encre rouge séchée. Le fameux dessin. Elle l'examine attentivement. Stupeur ! Une reproduction étonnante et parfaite de leur sœur en un peu plus âgée. Cela ne fait aucun doute. Qu'est-ce que cela signifie ?

---

### Les acteurs

- 
- **Couette**, la petite sœur d'Ash et de Thane
- **Possessif**, membre de l'escouade, ranger
- **Ash dite lame**, membre de l'escouade, ranger
- **Secret dit Thane**, membre de l'escouade, occultiste
- **Solitaire**, membre de l'escouade, le magicien
- **Doigts agiles**, membre de l'escouade, voleuse
- **Longue mèche**, membre de l'escouade, la prêtresse
- **Aéale**, l'érudite, la druidesse de Norwick
- **Le maire**, Le maire de Norwick

---

## **Les lieux**

- **Norwick**, le bourg voisin de la ferme
- **Le lac intérieur**, au sud de Norwick