

FROST NEWS

N°494

Frosthelm, Mercredi 24 décembre 2025

ÉDITION SPÉCIALE

DAPHNÉ, LA VOLEUSE DÉMASQUÉE !

TOUS LES CADEAUX ONT ÉTÉ RETOURVÉS, NOËL EST SAUVÉ !

par Rebelle

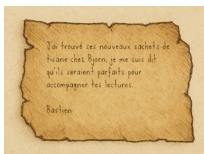
Le lutin diplomate a résolu le mystère. Nous connaissons désormais l'identité du voleur, ou plutôt de la voleuse !

Nous savons tous que Daphné a toujours aimé les nouveaux challenges et l'aventure. De source officielle, j'apprends qu'un jour, elle avait demandé au Père-Noël de l'emmener sur son traîneau pour faire la distribution des cadeaux avec lui. Le Père-Noël avait refusé, certains secrets doivent le rester pour préserver la magie de Noël. Daphné très déçue a imaginé tout un plan pour empêcher Noël.

Voici le déroulement des récents événements qui ont secoué notre petit village de Frosthelm.



Plusieurs jours avant le vol des cadeaux dans la maison du Père-Noël, Daphné a oeuvré pour brouiller les pistes et se fabriquer un alibi ! Elle a d'abord sournoisement dérobé plusieurs objets aux habitants de Frosthelm (je vous en avais relaté les faits dans une précédente édition).



Elle a ensuite acheté des sachets d'herbes chez Bjorn qu'elle a envoyés à Astrid en se faisant passer pour Bastien. Elle y avait mis une grosse dose de somnifère (volée chez Bjorn quelques jours avant le vol).

Elle a profité de son amitié avec Ivy et moi-même pour faire du repérage lors de nos sorties fatuité. Sa blessure faite lors de notre dernière sortie a permis de la confondre.

Pour créer son alibi, elle s'est rapprochée d'Adam, qui ne rêvant que de devenir le plus grand méchant de tous les temps, n'a pas été difficile à convaincre. C'était sans compter sur le témoignage de notre chère Ève pour mettre à mal son alibi.

Elle a même été jusqu'à voler des composants dans le laboratoire de Sarah pour fabriquer une bombe ! Cet acte a eu de lourdes conséquences comme je vous l'ai relaté dans une précédente édition.

À l'aide du lutin diplomate, nous avons retracé son parcours la nuit du vol :

- Elle part de chez elle à 23h18
- Elle passe devant la fenêtre de la salle à manger de Noé et bouscule Théodore à 23h20 devant chez lui et réveille Léo avec sa lumière

**TOUJOURS À L'AFFUT!**

Rebelle, votre reporter !

- Elle passe devant chez Caroline et Léo et arrive sur la place du village à 23h25
- Elle se cache dans le buisson devant chez Cléopâtre à 23h30 et est aperçut par Bertille lorsqu'elle passe devant sa fenêtre de salon
- Elle arrive devant le campement de Thomas à 23h35 et vole la liste de courses et le reçu, ce qui réveille Anatole.
- Elle continue vers le nord, elle assomme et ligote Zéphir au lampadaire à 0h05, en lui volant sa clé. Son bracelet est cassé dans la bagarre, une des perles tombe (lettre runique E). Elle met les autres dans sa poche.
- Elle arrive à l'entrée de la maison du Père-Noël à 0h45 et reste 20 min dans la réserve entre 0h50 et 1h10. Elle y dépose la clef de la réserve volée à Zéphir, le reçu de chez Eirik et la liste de course volée au campement. Elle dissémine les objets volés dans la réserve.
- Elle tente de forcer la porte blindée du coffre fort pendant 5 min mais elle force trop et réouvre sa plaie à la main laissant du sang sur la porte.
- À 1h20, elle est dans le couloir, un bruit venant du dortoir l'oblige à se cacher dans la bibliothèque. C'est Sven qui s'est levé prendre un encas. Elle ressort de la maison à 1h25 avec son butin.
- Elle est aperçue à l'entrée de l'enclos des rennes par Luna et file vers le Lac Gelé. Elle y reste 30 minutes, le temps de creuser un trou dans la glace avec un chalumeau et d'y jeter le coffre. Une deuxième perle tombe dans le coffre lorsqu'elle y met la moitié des cadeaux (lettre runique N).
- Elle repart à 2h05 en direction de la Caverne Polaire, et y pénètre à 2h45. Elle y reste 1 heure, le temps d'emprisonner Magnus et de fouiller ses affaires pour trouver le plan du labyrinthe de la Clairière Mystérieuse. Elle y perd l'énigme qui permet de déverrouiller le coffre du Lac Gelé.
- Elle sort de la Caverne Polaire à 4h et part en direction du campement de Thomas. À 4h15, elle réveille Anatole une deuxième fois et file vers la Clairière Mystérieuse après avoir déposé sa boussole près de la tente des filles.
- Elle arrive à la Clairière Mystérieuse à 4h30 et y reste 30 minutes. Elle y laisse le deuxième coffre avec le reste des cadeaux qu'elle scelle par un code numérique et une bombe. Elle perd une 3ème perle dans le coffre en y mettant les cadeaux (perle runique A).
- En repartant, elle perd ses morceaux de papier avec les différents mots clés pour deviner le mot de passe de la bombe.
- Il lui faut 1 heure pour relier la Clairière Mystérieuse et le nord du marché de Frosthelm.
- Elle est aperçue à 6h05 par Eirik qui est dans ses pommiers et échappe dans sa course un morceau de papier avec un des mots clés pour désamorcer la bombe.
- Elle sort du marché à 6h10 et est aperçue sur la place du village vers 6h30 par Ivy, qui fait son footing.
- Il est 6h40 lorsqu'elle pousse la porte de sa maison au n°9. Après s'être lavée et changée, elle fait un petit somme avant de partir pour le marché à 10h05. Elle fera le trajet du retour avec Noël.



Aujourd'hui en fuite, elle est activement recherchée par la Milice Polaire qui a pris le relais du lutin Diplomate. Si vous avez quelques informations sur le sujet, je vous joins les coordonnées du Capitaine Soren.

Malgré que Daphné court toujours, Noël est sauvé, les enfants du monde trouveront des cadeaux au pied de leur sapin ! Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de passer un excellent réveillon !

CAPITAINE SOREN

Chef de la Milice Polaire

Ancien trappeur reconverti en gardien de l'ordre, le Capitaine Soren veille sur le village avec une rigueur glaciale. Son manteau bleu nuit, orné de fourrure blanche, est reconnaissable entre mille, tout comme son regard perçant qui semble voir à travers les tempêtes. Peu bavard mais d'une loyauté inébranlable, il est respecté de tous et craint de certains.

Comment le contacter :

Le Capitaine Soren est joignable grâce à la Cloche des Gardiens, suspendue à l'entrée nord du village. Un coup long et deux courts suffisent pour signaler une urgence : il ne faut jamais la faire sonner sans raison. Pour les affaires non urgentes, il laisse chaque soir une boîte à messages scellée de cire bleue sur la place du village.